

УТВЕРЖДАЮ
Директор МКОУ СШ № 7
г. Петров Вал
С.Л. Щепелина
Приказ №181 от 31.08.2023 г.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 7 Г. ПЕТРОВ ВАЛ
КАМЫШИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
ВОЛГОГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Интеллектуальные игры»
5-9 классы
Срок реализации: 5 лет

2023 год

Пояснительная записка

Программа основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я.Ворошилов, Б.О.Бурда, М. Поташев, А. Левитас. При составлении использована программа Л. Климовича, разработанная для гомельского клуба интеллектуальных игр.

Актуальность

Игра – одно из первых занятий, с которым человек знакомится еще в самом раннем детстве. Именно играя, он познает мир, делает собственные маленькие открытия, учится общаться с людьми. Ребенок растет, становится подростком, и его игры меняются вместе с ним, сохраняя свои функции: объединение людей, познание, возможность совершить открытие.

Обучение по программе актуально для подростков, так как игры, предусмотренные внеурочной деятельностью, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, быстроте принятия решений. Элементы проектной и организаторской деятельности способствуют развитию навыков самостоятельной работы. Одним из важных воспитательных моментов является командный характер игры. Чтобы добиться результата, надо уметь слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение. Навыки коллективной работы, полученные в игре, находят применение, как в школьной, так и во внеучебной деятельности обучающихся.

Занятия по программе «Интеллектуальные игры» способствуют воспитанию нравственных и моральных качеств детей и подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов внеурочной деятельности. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни, - не обратить внимания на неудачу, не бросить начатое дело. Но еще сложнее адекватно воспринять свою собственную победу. Тренировки в программе «Интеллектуальные игры» делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

Программа имеет общеинтеллектуальную направленность.

Педагогическая целесообразность обучения по программе «Интеллектуальные игры» состоит в том, что программа ориентируется на следующие принципы:

- Учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитана на обучающихся 5-9 классов. Работа в группе позволяет реализовать стремление к общению, присущее детям этого возраста, а игровые формы делают процесс обучения увлекательным.
- Принцип связи теории с практикой: применяя полученные навыки коллективной работы на практике (в том числе и в школе), обучающиеся добиваются больших успехов.
- Принцип индивидуализации программы: для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей, и ведется индивидуальная работа.
- Принцип межпредметности: все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира.

Цель программы: развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции детей.

Задачи обучения:

1. Воспитательные задачи:

- формирование навыков коллективного принятия решений;
- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

2. Развивающие задачи:

- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;
- формирование межпредметных связей;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

3. Обучающие задачи:

- знакомство с методом «мозгового штурма»;
- обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

Ожидаемые результаты:

1. знание правил интеллектуальных игр;
2. знание особенностей применения метода «мозгового штурма»;
3. знание особенностей распределения ролей в команде;
4. умение самостоятельно принимать игровые решения;
5. умение принимать решения в условиях командной работы

Программа направлена на раскрытие и развитие отдельной личности, одной из главных задач программы становится объединение уже сложившейся команды. Немалая часть занятий в программе обучения посвящена написанию вопросов «Что? Где? Когда?». Эта форма работы не только помогает лучше понять специфику игры и вследствие этого улучшить результаты, но и позволяет развить навыки научной аргументации и грамотной критики.

Обучение по программе должно дать следующие результаты:

Личностные результаты

- положительное отношение к интеллектуальной деятельности;
- широкая мотивационная основа исследовательской деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- ориентация на понимание причин успеха в исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;
- способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности.
- в предложенных ситуациях, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, какой поступок совершать;
- умение обмениваться друг с другом информацией и выражать личное мнение

Метапредметными результатами является формирование следующих УУД:

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности;
- учиться высказывать свое предположение;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;

- оценивать свои действия;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.

Познавательные УУД:

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;
- высказываться в устной и письменной формах;
- ориентироваться на разные способы решения познавательных исследовательских задач;
- владеть основами смыслового чтения текста;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения об объекте;
- обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку);
- подводить под понятие;
- устанавливать аналогии;
- оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и т.п.;
- видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п.

Коммуникативные УУД:

- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль, в устной и письменной речи;
- слушать и понимать речь других;
- вырабатывать общее решение;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения во время игры и следовать им

Предметными результатами является сформированность следующих умений:

- анализировать и решать задачи повышенной трудности;
- решать нестандартные и логические задачи;
- решать ребусы и кроссворды
- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;
- владеть монологической и диалогической формами речи.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

№	Разделы программы	Содержание	Формы организации	Кол-во часов
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Задание на креативное мышление индивидуально и в группах	Инструктаж по технике безопасности. Задания на креативное мышление индивидуально и в группах	Беседа	1
2	Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах.	Подготовка к турнирам. Учащиеся изучают типы интеллектуальных игр, которые входят в многоборье, могут решать простой уровень. Учащиеся работают в команде на общий результат, слышат друг друга.	Беседа	2
3	Классификация игр со словами	Разбор следующих типов заданий: Путаница, Буквомесы, Загадки слов В.И, Даля, Палиндромы, Алфавит, Поле чудес.	занятие практикум	4
4	Классификация игр со словами	Разбор правил составления ребусов, тренировка в их составлении и отгадывании.	занятие практикум	2
5	Изучение командных игр	Знакомство с правилами игры в «Что? Где? Когда?», «Брейн ринг», «Кроссворд –шоу».	занятие практикум	2
6	Классификация игр на логические операции	Разбор следующих типов заданий: Эрудит-лото, Гуггенхейм, Пентагон. Учащиеся различают разные типы заданий, умеют решать на простом уровне.	занятие исследование	4
7	Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов	Знакомство с шарадами, с перевертышами. Учащиеся знакомятся с принципом построения и решения шарад, учатся выполнять задания на переверот слов на основе синонимичности – антономичности.	занятие исследование	4
8	Стихотворные игры со словами	Знакомство с игрой Буриме, Бескрылки.	занятие практикум	2

9	Игры индивидуально – командного зачета	Знакомство с играми «Есть контакт», «Своя игра», «О,счастливчик», «Эрудит – квартет», «Мафия», «Сверьте даты»	занятие практикум	2
10	Интеллектуальное многоборье	Знакомство с играми «Угадай мелодию», «Да-нетки»	занятие практикум	3
11	Игры на развитие ассоциативного мышления	Знакомство с играми «Крокодил», «Цветомузыка»	занятие практикум	2
12	Проведение смешанных тренировок	Турниры между учащимися по играм «Что? Где? Когда?», «Кроссворд –шоу», «Брейн – ринг», «Музыкальный «Что? Где? Когда?», «Интеллект – ассорти»	турнир	5
13	Итоговое занятие	Турниры между учащимися по играм «Что? Где? Когда?», «Кроссворд –шоу», «Брейн – ринг», «Музыкальный «Что? Где? Когда?», «Интеллект – ассорти»	турнир	1

Формой контроля и способом определения результативности обучения является участие в интеллектуальных мероприятиях школьного, городского, районного, областного уровней. При этом в течение обучения отслеживается результативность участия на разных уровнях.

Возраст обучающихся по программе: дети и подростки 5-9 классов.

Срок реализации программы 5 лет (170 часов: по 34 часа в каждом классе).

В программу входит проведение консультаций при работе над индивидуальной или групповой проектной деятельностью, подготовке капитанов команд и организаторов игр. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях.

При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) методы обучения.

Формы проведения занятий:

- лекция;
- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;
- сообщения;
- мультимедийный час;
- видеоурок;
- презентация.

Основной **формой проведения занятий** является игра.

Формы подведения итогов реализации внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры»:

- устный опрос;
- интеллектуальный тест;
- контрольные вопросы;
- конкурс на лучший вопрос;
- интеллектуальная игра;
- конкурсные вопросы;
- мультимедийная викторина;
- мультимедийная интеллектуальная игра;
- блиц-опрос;
- участие в различных конкурсах школьного, районного и городского уровней.

Прогнозируемые результаты

На данном этапе обучения занятия направлены на совершенствование познавательных навыков, овладение приемами решения творческих, более сложных задач, определенным фондом знаний.

После прохождения курса обучения учащиеся
должны знать:

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.

должны уметь:

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;
- самостоятельно оценивать процесс;
- регулировать своим эмоции, поведение.

**Тематическое планирование внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры»
5 класс**

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов
1		Вводное занятие. Техника безопасности. Задание на креативное мышление индивидуально и в группах	1
2		Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах.	2
3		Классификация игр со словами. Путаница	1
4		Буквомесы	1
5		Загадки слов В.И. Даля	1
6		Палиндромы	1
7		Классификация игр со словами. Ребусы	2
8		Изучение командных игр. «Брейн ринг»	1
9		Изучение командных игр. «Кроссворд-шоу»»	1
10		Классификация игр на логические операции. Эрудит-лото	1
11		Гуггенхейм	1
12		Пентагон	1
13		Цепочка	1
14		Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов. Шарады	2
15		Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов. Перевертыши	2
16		Стихотворные игры со словами. «Буриме»	1
17		Стихотворные игры со словами. «Бескрылки»	1
18		Игры индивидуально-командного зачета. «Есть контакт»	1
19		Игры индивидуально-командного зачета. «Своя игра»	1
20		Интеллектуальное многоборье. «Угадай мелодию»	1
21		Интеллектуальное многоборье. «Да-нетки»	1
23		Интеллектуальное многоборье. «Умники и умницы»	1
24		Игры на развитие ассоциативного мышления «Крокодил»	1
25		Игры на развитие ассоциативного мышления «Цветомузыка»	1
26		Проведение смешанных тренировок. «Что? Где? Когда?»	1
27		Проведение смешанных тренировок. «Кроссворд-шоу»	1
28		Проведение смешанных тренировок. «Интеллект – ассорти»	1
29		Проведение смешанных тренировок. «Музыкальное Что? Где? Когда?»	1
30		Проведение смешанных тренировок. «Брейн-ринг»	1
31		Итоговое занятие. «Интеллект-ассорти»	1
Итого			34

**Тематическое планирование внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры»
6 класс**

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов
1		Вводное занятие. Техника безопасности. Задание на креативное мышление индивидуально и в группах	1
2		Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах.	2
3		Классификация игр со словами. Путаница	1
4		Акrostих	1
5		Поле Чудес	1
6		Палиндромы	1
7		Классификация игр со словами. Ребусы	2
8		Изучение командных игр. «Что? Где? Когда?»	1
9		Изучение командных игр. «Кроссворд-шоу»	1
10		Классификация игр на логические операции. Эрудит-лото	1
11		Гуггенхейм	1
12		Пентагон	1
13		Цепочка	1
14		Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов. Шарады	2
15		Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов. Перевертыши	2
16		Стихотворные игры со словами. «Буриме»	1
17		Стихотворные игры со словами. «Бескрылки»	1
18		Игры индивидуально-командного зачета. «О, счастливчик»	1
19		Игры индивидуально-командного зачета. «Эрудит - квартет»	1
20		Интеллектуальное многоборье. «Угадай мелодию»	1
21		Интеллектуальное многоборье. «Да-нетки»	1
23		Интеллектуальное многоборье. «Умники и умницы»	1
24		Игры на развитие ассоциативного мышления «Крокодил»	1
25		Игры на развитие ассоциативного мышления «Диксит»	1
26		Проведение смешанных тренировок. «Что? Где? Когда?»	1
27		Проведение смешанных тренировок. «Кроссворд-шоу»	1
28		Проведение смешанных тренировок. «Интеллект – ассорти»	1
29		Проведение смешанных тренировок. «Музыкальное Что? Где? Когда?»	1
30		Проведение смешанных тренировок. «Брейн-ринг»	1
31		Итоговое занятие. «Интеллект-ассорти»	1
Итого			34

Тематическое планирование внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры»

7 класс

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов
1		Вводное занятие. Техника безопасности. Задание на креативное мышление индивидуально и в группах	1
2		Интеллектуальное многоборье, знакомство с правилами игры в команде на турнирах.	2
3		Классификация игр со словами. Я возьму с собой собаку тети Пэм	1
4		Акrostих	1
5		Поле Чудес	1
6		Буквомесы	1
7		Классификация игр со словами. Ребусы	2
8		Изучение командных игр. «Что? Где? Когда?»	1
9		Изучение командных игр. «Брейн-ринг»	1
10		Классификация игр на логические операции. Эрудит-лото	1
11		Гуггенхейм	1
12		Пентагон	1
13		Цепочка	1
14		Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов. Шарады	2
15		Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов. Перевертыши	2
16		Стихотворные игры со словами. «Буриме»	1
17		Стихотворные игры со словами. «Бескрылки»	1
18		Игры индивидуально-командного зачета. «Есть контакт»	1
19		Игры индивидуально-командного зачета. «Сверьте-даты»	1
20		Интеллектуальное многоборье. «Угадай мелодию»	1
21		Интеллектуальное многоборье. «Да-нетки»	1
23		Интеллектуальное многоборье. «Умники и умницы»	1
24		Игры на развитие ассоциативного мышления «Крокодил»	1
25		Игры на развитие ассоциативного мышления «Диксит»	1
26		Проведение смешанных тренировок. «Что? Где? Когда?»	1
27		Проведение смешанных тренировок. «Кроссворд-шоу»	1
28		Проведение смешанных тренировок. «Интеллект – ассорти»	1
29		Проведение смешанных тренировок. «Музыкальное Что? Где? Когда?»	1
30		Проведение смешанных тренировок. «Брейн-ринг»	1
31		Итоговое занятие. «Интеллект-ассорти»	1
Итого			34

**Тематическое планирование внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры»
8 класс**

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов
1		Вводное занятие. Техника безопасности. Задание на креативное мышление индивидуально и в группах	1
2		Философское мировоззрение	1
3		Классификация игр со словами. Я возьму с собой собаку тети Пэм, Акrostих, Поле Чудес	1
4		Классификация игр со словами. Палиндромы, Буквомесы	1
5		Лингвистические игры. «Скрытые мотивы», «Новый словарь»	1
6		Занимательные вопросы.	1
7		Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	1
8		Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	1
9		Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.	1
10		Конкурс составления вопросов	1
11		Религии мира	1
12		Чудеса света	1
13		Путешественники и открытия	1
14		Классификация игр со словами. Ребусы	1
15		Изучение командных игр. «Брейн-ринг»»	1
16		Классификация игр на логические операции. Эрудит-лото	1
17		Гуггенхейм	1
18		Пентагон	1
19		Цепочка	1
20		Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов. Шарады	1
21		Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов. Перевертыши	1
22		Стихотворные игры со словами. «Буриме»	1
23		Стихотворные игры со словами. «Бескрылки»	1
24		Игры индивидуально-командного зачета. «Есть контакт»	1
25		Игры индивидуально-командного зачета. «Сверьте-даты»	1
26		Интеллектуальное многоборье. «Угадай мелодию»	1
27		Интеллектуальное многоборье. «Да-нетки»	1
28		Интеллектуальное многоборье. «Умники и умницы»	1
29		Игры на развитие ассоциативного мышления «Крокодил»	1
30		Игры на развитие ассоциативного мышления «Диксит»	1
31		Проведение смешанных тренировок. «Кроссворд-шоу»	1
32		Проведение смешанных тренировок. «Интеллект – ассорти»	1
33		Проведение смешанных тренировок. «Музыкальное Что? Где? Когда?»	1
34		Итоговое занятие. «Интеллект-ассорти»	1
Итого			34

**Тематическое планирование внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры»
9 класс**

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов
1		Вводное занятие. Техника безопасности. Задание на креативное мышление индивидуально и в группах	1
2		Философское мировоззрение	1
3		Классификация игр со словами. Я возьму с собой собаку тети Пэм, Акrostих, Поле Чудес	1
4		Классификация игр со словами. Палиндромы, Буквомесы	1
5		Лингвистические игры. «Скрытые мотивы», «Новый словарь»	1
6		Занимательные вопросы.	1
7		Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	1
8		Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	1
9		Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.	1
10		Конкурс составления вопросов	1
11		Религии мира	1
12		Чудеса света	1
13		Путешественники и открытия	1
14		Классификация игр со словами. Ребусы	1
15		Изучение командных игр. «Брейн-ринг»	1
16		Классификация игр на логические операции. Эрудит-лото	1
17		Гуггенхейм	1
18		Пентагон	1
19		Цепочка	1
20		Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов. Шарады	1
21		Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов. Перевертыши	1
22		Стихотворные игры со словами. «Буриме»	1
23		Стихотворные игры со словами. «Бескрылки»	1
24		Игры индивидуально-командного зачета. «Есть контакт»	1
25		Игры индивидуально-командного зачета. «Сверьте-даты»	1
26		Интеллектуальное многоборье. «Угадай мелодию»	1
27		Интеллектуальное многоборье. «Да-нетки»	1
28		Интеллектуальное многоборье. «Умники и умницы»	1
29		Игры на развитие ассоциативного мышления «Крокодил»	1
30		Игры на развитие ассоциативного мышления «Диксит»	1
31		Проведение смешанных тренировок. «Кроссворд-шоу»	1
32		Проведение смешанных тренировок. «Интеллект – ассорти»	1
33		Проведение смешанных тренировок. «Музыкальное Что? Где? Когда?»	1
34		Итоговое занятие. «Интеллект-ассорти»	1
Итого			34

