**02-03**

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**Средняя общеобразовательная школа детский сад №15**

**городской округ Симферополь**

**Республики Крым**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНОна заседании МО учителейвнеурочной деятельности и ДОРуководитель МО\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Н.В. Верхотуров Протокол № \_\_\_\_\_ от\_\_\_\_\_ 2021 | СОГЛАСОВАНОЗаместитель директора по УВР\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_А.С. Клочкова«\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2021 | УТВЕРЖДЕНОДиректор МБОУ СОШДС № 15\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Н.Б. КлимоваПриказ №\_\_\_\_от\_\_\_\_\_\_\_2021  |
|  |  |  |

**Рабочая программа по внеурочной деятельности**

**«Клуб интеллектуальных игр»**

**для 5-6-х классов**

**2021/2022 учебный год**

**( кол-во часов в неделю -2, кол-во часов в год-68)**

**Срок реализации: с 01.09.2021г. до конца учебного года**

Учитель: Л.Р. Абдулятифова

Симферополь, 2021

Рабочая программа по внеурочной деятельности общеинтеллектуальной направленности «Клуб интеллектуальных игр» предназначена для учащихся 5-х и 6-х классов. Программа разработана в соответствии с **нормативными документами**:

* Федерального закона РФ от 29.12.2012 г. № ФЗ-273 «об образовании Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями).
* Приказ Министерства образования России от 17.05.2012 №413 (ред.от 29.06.2017) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего (полного) общего образования»
* Федерального государственного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «17» декабря 2010 г. № 1897, приказа Министерства от «31» декабря 2015 г. № 1577 «О внесении изменений в Федеральный государственный стандарт основного общего образования»
* Письмо Департамента общего образования Министерства образования и науки Российской Федерации от 12.05.2011 **№ 03-296** «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования».
* Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.08.2017 **№ 09-1672** «О направлении методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности».
* Письмо Министерства просвещения РФ от 7 мая 2020 г. **№ ВБ-976/04** «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий».
* учебного плана ООО (ФГОС) муниципального общеобразовательного учреждения средней общеобразовательной школы детский сад № 15 на 2021-2022 учебный год;
* Программы воспитания МБОУ СОШДС № 15.

Программа предназначена для учащихся 5,6-х класса, рассчитана на 68 часа.

**1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

Настоящая программа курса внеурочной деятельности «Клуб интеллектуальных игр» относится к общеинтеллектуальному направлению и предназначена для учащихся 5-6 классов.

Целесообразность названного направления заключается в обеспечении достижения планируемых результатов, освоения основной образовательной программы основного общего образования. Данное направление реализуется как метапредметное.

Программа составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта и с учетом учебного плана.

Программа курса внеурочной деятельности является линейной и рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов 68, занятия проводятся 2 раз в неделю. Продолжительность занятия 45 минут.

**Актуальность.**

Новые социальные условия требуют значительного переосмысления теории и методики социализации личности. В связи с этим совершенствуются содержание, формы и методы работы с подростками. Это: развивающие занятия, участие в интеллектуальных турнирах, программах, работа с компьютерной техникой, Интернетом.

Отличительной особенностью программы является то, что для большей заинтересованности, доступности на занятиях присутствует элемент игры. Структура игры вовлекает участников во взаимодействие, способствуя самоорганизации и самостоятельности, то есть развитию регулятивных компетентностей по собственной инициативе подростка, а также формирует положительный эмоциональный настрой со сверстниками. Регулярно используются на занятиях подвижные игры, настольные игры, развивающие внимание и память.

Материалы для тренировок и турниров подготавливаются с учётом пройденной школьной программы и «зоны ближайшего развития» (на 1-2 года вперёд).

Программа педагогически целесообразна, так как способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, которые не всегда удаётся рассмотреть на уроке, развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной деятельности, умению самостоятельно организовать своё свободное время. Выбор учащимся программы интеллектуального развития гарантирует расширение кругозора, обретение навыков логического и творческого мышления.

**Цель и задачи программы**

**Цель** – создание условий для становления и развития личности обучающихся, удовлетворение интеллектуальных и коммуникативных потребностей обучающихся через организацию школьного интеллектуального клуба.

**Задачи**

**Мотивационные:**

* Создание условий для развития личности ребёнка, развитие его мотивации к познанию и творчеству;

# Познавательные:

* Формирование познавательного интереса и навыков научно-интеллектуального труда;
* Развитие культуры логического и алгоритмического мышления, воображения;

# Развивающие:

* Развитие самостоятельности и стремления к самообразованию и саморазвитию;
* Формирование коммуникативных навыков, умение общаться и взаимодействовать с другими людьми;

# Социально-педагогические:

* Формирование общественной активности путем участия в подготовке и проведении интеллектуальных турниров;

# Обучающие:

* Формирование умения составлять вопросы, решать задачи различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени; формулировать свои мысли коротко и понятно для окружающих;

# Эстетические:

* Формирование аккуратности, опрятности, культуры поведения, умения ценить красоту

# Воспитательные:

* Формирование умения организовать сотрудничество при работе в группах;
* Развитие коммуникативных навыков, правильного слушания, понимания элементов невербального общения (жесты, мимика);
* Развитие умения осознанно использовать речевые средства для выражения своих чувств и мыслей.

 ***Условия реализации программы***

Срок реализации: 1 год, продолжительность занятия– 45 минут, периодичность – раз в неделю.

Формы организации занятий:

* Занятие-практикум;
* Занятие-исследование;
* Турнир;
* Открытые мероприятия.
* игровая деятельность;
* познавательная деятельность;
* досугово-развлекательная деятельность (досуговое общение)

Основной акцент делает на работу в группах по 4-6 человек, перемещение участников из команды в команду допустимо на теоретических занятиях; на подготовке к турнирам и в дни турниров состав должен быть стабильным, сыгранным. Индивидуальный подход характерен только для «Своей игры». При проведении занятий учитываются межпредметные связи, используются музыкальные, изобразительные и литературные произведения.

***Результат внеурочной деятельности*** - развитие на основе освоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира – личности обучающегося, его активной учебно-познавательной деятельности, формирование его готовности к саморазвитию и непрерывному образованию.

В период реализации программы учащиеся знакомятся с различными видами интеллектуальных игр, типами заданий, осваивают правила проведения различных турниров. У них формируются индивидуальные предпочтения.

Программа курса внеурочной деятельности направлена на достижение следующих образовательных результатов:

***Личностные результаты*** *отражают сформированность, в том числе в части:*

**1. Гражданского воспитания**

формирование активной гражданской позиции, гражданской ответственности основанной на традиционных, культурных, духовных и нравственных ценностях российского общества.

**2. Патриотического воспитания**

ценностного отношения к отечественному культурному, историческому и научному наследию, понимание значения курса «Клуб интеллектуальных игр» в жизни современного общества, способности владеть достоверной информацией о передовых достижениях и открытиях курса «Клуб интеллектуальных игр», заинтересованности в научных знаниях об устройстве мира и общества.

**3. Духовно-нравственного воспитания**

представления о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, готовности к разнообразной совместной деятельности при выполнении учебных, познавательных задач, выполнении экспериментов, создании учебных проектов;

стремления к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе этой учебной деятельности; готовности оценивать свое поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учетом осознания последствий поступков.

**Результаты освоения программы**: **УДД:**

**ЛИЧНОСТНЫЕ**

• развитие воображения, образного мышления, сенсорных способностей;

• способность к самооценке и самоконтролю, владение познавательной и личностной рефлексией;

• формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста,

взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности;

• развитие социокультурного сознания через освоение знаний о культуре, традициях, обычаях, географии, законах народов.

**МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ**

**Регулятивные**

 управление познавательной и учебной деятельностью, контроль, коррекция, инициативность, оценка своей успешности.

**Познавательные**

 исследование, работа с информацией, сравнение, обобщение, классификация

**Коммуникативные**

 речевая деятельность, навыки сотрудничества.

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.

**2. Содержание программы внеурочной деятельности**

**5 класс**

Вводное занятие. Многообразие интеллектуальных игр. Философское мировоззрение Телевизионные интеллектуальные игры. Лингвистические игры. Занимательные вопросы. Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия. Игра по вопросам членов кружка. Религии мира. Чудеса света. Путешественники и открытия. Правила работы с энциклопедическим словарем. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет. Правила поиска и отбора информации в библиотеке. Игра «Лестница знаний». Практикум по игре «Лестница знаний». Игра «Интеллектуальный бумеранг». Практикум по игре «Интеллектуальный бумеранг». «Интеллект – бой». Практикум по игре «Интеллект – бой». Интеллектуальная викторина . Игра «Своя игра». Практикум по игре «Своя игра». Игра «Эрудит – лото». Практикум по игре «Эрудит – лото». Игра «Слабое звено». Практикум по игре «Слабое звено». Игра «Десятка» Практикум по игре «Десятка». Игра «Один за всех». Практикум по игре «Один за всех». Игра «Брейн – ринг». Написание вопросов для игры «Брейн – ринг». Практикум по игре. Практикум по игре «Брейн – ринг». Игра «Брейн – ринг» . «День рождения школы». Игра «Что? Где? Когда?». Какие бывают вопросы. Написание вопросов для игры «Что? Где? Когда?».. Практикум по игре «Что? Где? Когда?». «Веселый праздник Новый год». Игра «Своя игра». Составление заданий для игры «Своя игра». Практикум по игре «Своя игра». Игра «Своя игра» «В мире интересного». Игра «Эрудит». Составление заданий для игры «Эрудит». Практикум по игре «Эрудит». Игра «Эрудит». Игра «Поле чудес». Составление заданий для игры «Поле чудес». Практикум по игре «Поле чудес». Игра «Поле чудес» «В мире сказок». Игра «Пентагон». Составление заданий для игры «Пентагон». Практикум по игре «Пентагон». Практикум по игре «Пентагон».

1. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

2. Компоненты успешной игры. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

.3. Техника мозгового штурма. Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.

4. Составление вопросов к играм. Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

5. Социальные пробы. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших школьников. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами.

**6 класс**

Тема № 1. Вводное занятие. Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год.

Тема № 2. Философское мировоззрение. Отражение мировоззрения в афоризме.

Тема № 3 Телевизионные интеллектуальные игры. Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. Конкурс ведущих.

Тема № 4. Лингвистические игры. Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.

Тема № 5. Занимательные вопросы. Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.

Тема № 6. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?». Вопросы членов кружка. Игры по вопросам, составленными членами кружка.

Тема № 7. Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия. Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.

Тема № 8. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх. Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсечение неправильных версий.

Тема № 9. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др. Знакомство с требованиями в области интеллектуальных игр. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри.

Тема № 10. Конкурс составления вопросов. Способы работы над вопросами различных типов. Вопросы занимательного характера из области естествознания, гуманитарных и точных наук.

Тема № 11. Игра по вопросам членов кружка. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами составления вопросов.

Тема № 12. Религии мира. Религии. Мифы и легенды. Боги. Правила составления вопросов. Вопросы занимательного характера.

Тема № 13. Чудеса света. Архитектура. Семь чудес света. Музеи. Правила составления вопросов. Вопросы занимательного характера.

Тема № 14. Путешественники и открытия . Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте.

Тема № 15. Правила работы с энциклопедическим словарем. Малый толковый словарь «Для тех, кто учится. Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов.

Тема № 16. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет. Правила поиска и отбора в сети Интернет. Поиск по ключевым словам.

Тема № 17. Правила поиска и отбора информации в библиотеке. Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.

Тема № 18. Игра «Лестница знаний» Знакомство с требованиями к ведущему, правилами игры. Правила игры. Игра «Лестница знаний».

Тема № 19. Игра «Интеллектуальный бумеранг».Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Правила игры. Игра «Интеллектуальный бумеранг».

Тема № 20. «Интеллект – бой». Правила игры. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом. Игра «Интеллект – бой».

Тема № 21. «Своя игра» Правила игры. Игра «Своя игра». Командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение. Анализ действий. Осознание своего незнания, находить причину сделанной ошибки

Тема № 22. «Эрудит – лото» Правила игры. Игра «Эрудит – лото». Способы работы над вопросами различных типов. Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке .

Тема № 23. ««Слабое звено». Правила игры. Игра «Слабое звено». Знакомство с требованиями к ведущему. Самостоятельно оценивать процесс, регулировать своим эмоции, поведение.

**3. Тематический план с учетом программы воспитания**

**5 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Количество часов** | **Основные направления воспитательной деятельности** |
|  | Вводное занятие | 1 | 1,2 |
|  | Философское мировоззрение | 8 | 2,3 |
|  | Телевизионные интеллектуальные игры | 6 | 1,2,3 |
|  | Лингвистические игры | 10 | 2,3 |
|  | Компоненты успешной игры | 6 | 2,3 |
|  | Техника мозгового штурма | 8 | 1,2 |
|  | Многообразие интеллектуальных игр | 28 | 2,3 |
|  | Подведение итогов | 1 | 1,2 |
|  | **Итого**  | **68** |  |

**6 класс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название разделов программы** | **Количество часов** | **Основные направления воспитательной деятельности** |
| **Теория** | **Практика** |
|  | Тема № 1. Вводное занятие | 1 |  | 1,2 |
|  | Тема № 2. Философское мировоззрение | 1 |  | 2,3 |
|  | Тема № 3 Телевизионные интеллектуальные игры | 1 |  | 1,2,3 |
|  | Тема № 4. Лингвистические игры | 1 |  | 2,3 |
|  | Тема № 5. Занимательные вопросы | 1 |  |  |
|  | Тема № 6. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»  | 1 |  | 1,2 |
|  | Тема № 7. Командное взаимодействие и сплочение команд | 1 |  | 2,3 |
|  | Тема № 8.Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх. | 1 |  | 2,3 |
|  | Тема № 9. Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.  | 1 |  | 1,2,3 |
|  | Тема № 10. Конкурс составления вопросов | 1 | 1 | 2 |
|  | Тема № 11. Игра по вопросам членов кружка | 1 | 2 | 1,2.3 |
|  | Тема № 12. Религии мира | 1 | 2 | 1,2 |
|  | Тема № 13. Чудеса света | 1 | 2 | 2,3 |
|  | Тема № 14. Путешественники и открытия  | 1 | 2 | 1,2,3 |
|  | Тема № 15. Правила работы с энциклопедическим словарем | 1 | 2 | 2,3 |
|  | Тема № 16. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет | 1 | 2 | 1,2 |
|  | Тема № 17. Правила поиска и отбора информации в библиотеке | 1 | 2 | 1,2 |
|  | Тема № 18. Игра «Лестница знаний»  | 1 | 2 | 2,3 |
|  | Тема № 19. Игра «Интеллектуальный бумеранг»  | 1 | 3 |  |
|  | Тема № 20. «Интеллект – бой»  | 1 | 3 | 1,2,3 |
|  | Тема № 21. «Своя игра»  | 1 | 3 | 2 |
|  | Тема № 22. «Эрудит – лото»  | 1 | 3 | 1,2.3 |
|  | Тема № 23. ««Слабое звено»  | 1 | 3 | 1,2 |
|  | Тема № 24. «Десятка»  | 1 | 3 | 2,3 |
|  | Тема №25. «Один за всех»  | 1 | 3 | 1,2,3 |
|  | Тема № 26. «Брейн-ринг»  | 1 | 3 | 2,3 |
|  | Тема № 27. Итоговое занятие | 2 |  | 3,1 |
|  | **Всего** | **68** |  |