

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 3 городского округа город
Волгореченск Костромской области»**

Рассмотрено на заседании
Педагогического совета
№1 от 31.08.2023 г.

«Утверждаю»
И.о. директора МБОУ «СОШ №3
города Волгореченска»
Гараев А.В.
Приказ № 184 от 31.08.2023 г.

Приложение к ОПП ООО
МБОУ "СОШ № 3
города Волгореченска"

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ГРАМОТНОСТЬ
КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР
(ФГОС ОПП ООО)**

5-9 классы

Составитель: Кудряшова М.В.

Волгореченск 2023

Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу «Клуб интеллектуальных игр» составлена в соответствии с ФГОС ООО, на основе ООП ООМБОУ «СОШ № 3 города Волгореченска», Положением о рабочей программе внеурочной деятельности. 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. Все эти возможности предоставляют интеллектуальные игры и, прежде всего, конечно, «Что? Где? Когда?». Участие в деятельности клуба для интеллектуально одаренных детей способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно мало (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.

Описание места курса «Клуб интеллектуальных игр» в учебном плане.

Учебный план МБОУ "СОШ №3 города Волгореченска" предусматривает освоение курса внеурочной деятельности в объеме 68 часов, занятия 2 раза в неделю по 40 минут, срок реализации 1 год.

Классы	В неделю	В год
5-9 класс	2	68

Цель: развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции обучающихся.

Задачи :

- формирование навыков коллективной деятельности;
- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;
- формирование межпредметных связей;
- развитие логического и творческого мышления

Ожидаемые результаты:

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 критерии 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 корректизы 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, серию, 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.

Возраст обучающихся по программе: дети и подростки 15–17 лет (
Содержание курса:

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. Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.

Знакомство с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Подготовка коллективного проекта «Мультиигры». Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создание коллективного проекта «Мультиигры». Оформление результатов работы. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри. Редактирование, подготовка и распечатка бланков для ответов, заданий, ведения протокола. Проведение «Мультиигр» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ реализации проекта.

Тема № 10. Конкурс составления вопросов

Вопросы занимательного характера из области естествознания, гуманитарных и точных наук.

Тема № 11. Игра по вопросам членов кружка

Тема № 12. Религии мира
Религии. Мифы и легенды. Боги.

Тема № 13. Чудеса света
Архитектура. Семь чудес света. Музеи.

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»
Правила игры. Игра «Лестница знаний».

Тема № 19. Игра «Интеллектуальный бумеранг»
Правила игры. Игра «Интеллектуальный бумеранг».

Тема № 20. «Интеллект – бой»
Правила игры. Игра «Интеллект – бой».

Тема № 21. «Своя игра»
Правила игры. Игра «Своя игра».

Тема № 22. «Эрудит – лото»
Правила игры. Игра «Эрудит – лото».

Тема № 23. ««Слабое звено»
Правила игры. Игра «Слабое звено».

Тема № 24. «Десятка»
Правила игры. Игра «Десятка»

Тема № 25. «Один за всех»
Правила игры. Игра «Один за всех».

Тема № 26. «Брейн-ринг»

Правила игры. Игра «Брейн-ринг».

Тема № 28. Итоговое занятие

Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей.

Календарно – тематический план

Примерные сроки	Наименование тем	Количество часов
сентябрь	Водное занятие	1
сентябрь	Философское мировоззрение	1
сентябрь	Телевизионные интеллектуальные игры	2
сентябрь	Лингвистические игры	2
сентябрь	Занимательные вопросы	2
октябрь	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	2
октябрь	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	4
октябрь-ноябрь	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	6
ноябрь-декабрь	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	8
декабрь	Конкурс составления вопросов	2
декабрь	Игра по вопросам членов кружка	2
январь	Религии мира	2
январь	Чудеса света	2
январь	Путешественники и открытия	2
февраль	Правила работы с энциклопедическим словарем	2
февраль	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	4
март	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	4
март	Игра «Лестница знаний»	1
март	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	1
март	«Интеллект – бой»	1
апрель	«Своя игра»	2
апрель	«Эрудит – лото»	1
апрель	«Слабое звено»	1

апрель	«Десятка»	1
апрель	«Один за всех»	1
апрель	«Брейн-ринг»	1
по плану	Участие в районных и городских играх	8
май	Итоговое занятие	2
	Итого	68

Список литературы для педагогов:

1. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999.
2. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
3. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
4. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
5. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
6. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
7. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003.
8. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
9. Суворова Н. И. От игр и задач к моделированию. [Умение анализировать и строить информационно-логич. модели на уроках информатики] // Информатика и образование. – 1998. - N 6. - С. 31-37.
10. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
11. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

Список литературы для обучающихся:

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
2. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.

3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон»,2015.
4. Журнал «Квант» <http://kvant.info/>
5. Журнал GEO <http://www.geo.ru/>
6. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
7. Менделеев.В.А. Энциклопедия необходимых знаний.- Харьков, 2007.
8. Свободная энциклопедия «Википедия» <https://ru.wikipedia.org/wiki>
9. Энциклопедический словарь. СПб.: Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон, 1890—1907. 82 + 4 тт. http://www.rubricon.com/bie_1.asp
- 10.Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>
- 11.Энциклопедия для детей в 38 томах, «Аванта+».