

Рабочая программа внеурочной деятельности «Игры разума» 5-9 классы

Иконникова диана Алексеевна,
учитель русского языка и литературы,

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Игры разума» для обучающихся 5-9 классов составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Игры разума»

Личностные результаты

Учащиеся получают возможность для формирования:

- выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации и интереса к учению;
- готовности к самообразованию и самовоспитанию;
- адекватной позитивной самооценки и Я-концепции;
- эмпатии как осознанного понимания и сопереживания чувствам других, выражающейся в поступках, направленных на помощь и обеспечение благополучия.

У выпускников будут сформированы:

- понятия о национальных ценностях, традициях, культуре, знание о народах и этнических группах России;
- основы социально-критического мышления, ориентация в особенностях социальных отношений и взаимодействий;
- экологическое сознание, признание высокой ценности жизни во всех её проявлениях;
- знание основных принципов и правил отношения к природе;
- умение вести диалог на основе равноправных отношений и взаимного уважения и принятия;
- умение конструктивно разрешать конфликты;
- потребность в участии в общественной жизни ближайшего социального окружения, общественно полезной деятельности;
- умение строить жизненные планы, готовность к выбору профильного образования.

Метапредметные результаты

Выпускник научится:

- принимать решения в проблемной ситуации на основе переговоров;
- осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и по способу действия;
- адекватно самостоятельно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как в конце действия, так и по ходу его реализации;
- основам прогнозирования как предвидения будущих событий и развития процесса;
- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;

- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;
 - организовывать и планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками, определять цели и функции участников, способы взаимодействия;
 - планировать общие способы работы;
 - осуществлять контроль, коррекцию, оценку действий партнёра, уметь убеждать;
 - **работать в группе** - устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации;
 - интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие со сверстниками и взрослыми;
 - основам коммуникативной рефлексии;
 - отображать в речи (описание, объяснение) содержание совершаемых действий как в форме громкой социализированной речи, так и в форме внутренней речи.
- Выпускник получит возможность научиться:*
- построению жизненных планов во временной перспективе;
 - при планировании достижения целей самостоятельно, полно и адекватно учитывать условия и средства их достижения;
 - адекватно оценивать объективную трудность как меру фактического или предполагаемого расхода ресурсов на решение задачи;
 - адекватно оценивать свои возможности достижения цели определённой сложности в различных сферах самостоятельной деятельности;
 - учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
 - оказывать поддержку и содействие тем, от кого зависит достижение цели в совместной деятельности;
 - осуществлять коммуникативную рефлексию как осознание оснований собственных действий и действий партнёра;
 - в процессе коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнёру необходимую информацию как ориентир для построения действия.

Предметные результаты

Учащиеся должны знать:

- историю возникновения и развития интеллектуальных игр;
- основные правила успешной игры, алгоритмы, подходы, особенности командных игр, компоненты успеха в игре;
- технику проведения мозгового штурма;
- правила составления вопросов к различным интеллектуальным играм;
- правила командных интеллектуальных игр и технику их проведения.

Учащиеся должны уметь:

- определять вид игры, особенности;
- применять на практике алгоритм успешного игрока;
- смело участвовать в мозговом штурме;
- составлять вопросы к различным интеллектуальным играм;
- по максимуму успешно проявлять себя в игре;
- подготовить и провести интеллектуальную игру для детской и взрослой аудитории.

Содержание курса внеурочной деятельности «Игры разума» (34 ч.)

1. *Введение в игру.* (1 ч.) Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности интеллектуальных игр, история развития. Правила игр.

Вопросы к играм и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

2. *Компоненты успешной игры.* (2 ч.) 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.* (5 ч.) 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.* (5 ч.) 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. *Игры «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Самый умный ученик недели».* (10 ч.) Тренировочные игры. Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Великая Победа» и т. п.

6. *Другие интеллектуальные викторины.* (6 ч.) «Пентаграмма». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевёртыши» и т. п.

7. *Социальные пробы.* (5 ч.) 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.

№	Наименование раздела программы	Кол-во часов
1	Введение в историю интеллектуальных игр	1
2	Компоненты успешной игры	2
3	Техника мозгового штурма	5
4	Составление вопросов к играм	5
5	Игры «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Самый умный ученик недели»	10
6	Другие интеллектуальные викторины	6
7	Социальные пробы	5
	ИТОГО:	34

Формы организации деятельности: коллективные, групповые, индивидуальные.

Виды деятельности: творческие, игровые, учебные (познавательные, мыслительные, исследовательские, аналитические), трудовые (продуктивные, предметно-практические).

Тематическое планирование внеурочной деятельности «Игры разума» 5-9 классы

№	Месяц	Мероприятие	Участники	Кол-во
---	-------	-------------	-----------	--------

				часов
1-2	Октябрь	Интеллектуальная игра «Звездный час» «Царскосельский Лицей»	8 – 10 кл.	2
3-4		Игра-конкурс «Самый умный ученик недели»	5 кл.	2
5		Конкурс на лучший вопрос о С.Есенине «Что? Где? Когда?»	5-11 кл, педагоги	1
6-7	Ноябрь	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» «С.Есенин»	7-8 кл.	2
8-9		Игра-конкурс «Самый умный ученик недели»	6 кл.	2
10-11		Интеллектуальная игра «Блеф-клуб»	9-10 кл.	2
12-13	Декабрь	КВН «Зимние забавы»	7 – 8 кл.	2
14		Игра-конкурс «Самый умный ученик недели»	7 кл.	1
15		Конкурс на лучшую ученическую тетрадь	5-7 кл.	1
16-17	Январь	Интеллектуально-познавательная игра «Что? Где? Когда?» «Мировая художественная культура»	6 – 11 кл.	2
18-19		«Своя игра» «Сказки Пушкина»	4 – 5 кл	2
20		Игра-конкурс «Самый умный ученик недели»	8 кл.	1
21-22	Февраль	Интеллектуальная игра «Звездный час» «Награды России»	8 – 11 кл.	2
23		Игра-конкурс «Самый умный ученик недели»	8 кл.	1
24		Викторина «Сталинградская битва»	7-8 кл.	1
25-26	Март	Интеллектуально-познавательная игра «Что? Где? Когда?» «Великие женщины России»	7 – 10 кл.	2
27		Игра-конкурс «Самый умный ученик недели»	9 кл.	1
28-29		«Своя игра» «Театральные подмости»	6-8 кл	2
30	Апрель	Муниципальный конкурс «Искусство Отечества»	10кл., педагоги	1
31		Интеллектуальная игра «Звездный час» «Космос без границ»	7-9 кл.	1
32	Май	Интеллектуально-познавательная игра «Что? Где? Когда?» «Великая победа»	5 - 11 кл.	1
33		Подведение итогов конкурса «Самый эрудированный класс»	5-11 кл.	1
34		Интеллектуальная игра «Звездный час» «Славянская письменность и культура»	7-10 классы	1