


Приморско-Ахтарский р-н х.Свободный
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
основная общеобразовательная школа № 8
имени Героя труда Кубани Владимира Прокофьевича Громова


УТВЕРЖДЕНО

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по ВР
 О.М.Соловьева



решением педагогического совета
протокол № 1 от 30 «августа» 2022 г.

Председатель 
Я.Н.Костюк

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Большая перемена»

Направление: научнопознавательное, общеинтеллектуальное, художественно-эстетическое

Уровень образования (класс): основное общее, 7 класс

Количество часов: 34 часа

Учитель: Костюк В.В.

Программа разработана в соответствии с Федеральными государственными образовательными стандартами основного образования и с учетом примерной основной образовательной программы

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В связи с переходом на новый образовательный стандарт в настоящее время внеурочная деятельность является неотъемлемой частью учебновоспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени учащихся.

Актуальность проблемы интеллектуального развития детей никогда не была такой острой и социально значимой, как сейчас. Реформирование Российской системы образования обусловило необходимость формирования и развития потенциала нации. В условиях современного демократического государства возрастает роль личности, её интеллекта, высоких нравственных качеств, социальной активности. Огромное и широкое значение в обществе стало уделяться интеллектуальной активности подрастающего поколения.

Настоящая программа состоит в том, что она создаёт условия для творческой самореализации личности подростка.

Направленность программы — научнопознавательная, общеинтеллектуальная и художественноэстетическая. Основные виды деятельности — игровая и познавательная. Программа рассчитана на 34 часа, 1 час в неделю.

Содержание деятельности учащихся во внеурочное время — это, прежде всего, единство познавательной и игровой деятельности. В игре, наполненной интересным познавательным материалом, дети получают возможность развивать свои личностные, познавательные, коммуникативные компетенции, проявляют себя эмоционально.

Данная программа способствует раскрытию индивидуальных способностей ребёнка, которые не всегда удаётся выявить на уроке, развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в одобряемой деятельности. Каждый вид деятельности — творческий, познавательный, игровой — обогащает коммуникативный опыт школьников. Занятия направлены на то, чтобы каждый ученик мог ощутить свою уникальность и востребованность.

Интеллектуальные игры обрели в настоящее время огромную популярность. Турниры по интеллектуальным играм проводятся практически в каждом городе и очень популярны в учебных заведениях. Достоинством интеллектуальных игр является то, что многие понятия в них рассматриваются с разных сторон, в полноте их свойств. Система игр аналогична упрощенной схеме научного познания: выдвижение гипотезы на основе отдельных фактов, подтверждение или опровержение ее при появлении новых данных, принятие гипотезы в целом или выдвижение новой. Интеллектуальные игры достаточно популярны среди подростков, и корни привлекательности игр можно найти в особенностях подросткового возраста: стремление к познанию мира, интерес к собственной личности, установка на расширение общения и выход его за рамки учебных дел, стремление к волевым напряжениям и к проверке себя, интеллектуальное соперничество — все эти характеристики выводят интеллектуальные игры в зону привлекательности.

Участие в интеллектуальных играх позволяет проверить себя, своё мышление, интеллект в нестандартной, экстремальной ситуации (ограничение во времени, наличие

соперников). Кроме того, игры учат работать в команде, совместно находить решения трудных вопросов, принимать на себя ответственность за судьбу команды.

В современном обществе остро стоит проблема осознанного принятия решения. Многие в процессе принятия собственных решений стремятся примкнуть к большинству, некоторые наоборот хотят выделиться. При этом и те, и другие делают это исходя из неких жизненных принципов: «быть как все» или «выделиться любой ценой», а не принятия обоснованных решений в каждом конкретном случае. Данная программа направлена на устранение выше обозначенной проблемы. В ходе реализации программы учащимися приобретаются навыки работы с информацией, вычленение главного в полученной информации, умение анализировать и обобщать, выдвигать возможные варианты ответов и принимать аргументированные решения.

Для достижения поставленных задач на занятиях используются методики развития памяти, конкретных видов мышления, упражнения на выбор версии, быстроту реакции. На играх и тренировках игрокам предлагаются вопросы и задания из разных областей знаний, что повышает общий уровень эрудиции.

Начав играть в интеллектуальные игры, многие участники составляют свои варианты заданий для них, используя для этого разнообразную литературу, в значительной мере увеличивая при этом круг своих познаний.

Вся деятельность на занятиях направлена на развитие подвижного интеллекта (умения быстро и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения. Цель занятий интеллектуальными играми - научиться самостоятельно и быстро мыслить. Цель всех командных игр - научиться высказывать свою точку зрения, выслушивать чужую, а затем максимально беспристрастно решать, чья же версия верна. Эти навыки, несомненно, пригодятся и в жизни. Пусть игроки не станут «магистрами» в «элитарном клубе знатоков», но, наверняка, станут образованными и умными людьми, хорошими специалистами в той области, которую выберут. Потому что интеллектуальные игры прививают тягу к знаниям и самообразованию, учат нестандартно мыслить и искать новые нетрадиционные пути, принимать верные решения и отстаивать их.

Игры на занятиях выступают в нескольких функциях:

1. Обучающая – формирование общеучебных умений и навыков.
2. Развивающая – гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.
3. Воспитательная – доверие друг другу, ответственность каждого перед всем коллективом, единство, согласие, самоутверждение.
4. Коммуникативная – объединение обучающихся в коллектив, установление эмоциональных контактов.
5. Развлекательная – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение занятия из скучного мероприятия в уникальное.

Таким образом, участие в игре служит для индивидуума методом раскрытия и совершенствования его потенциала.

3. Цели программы:

1. Развитие интеллектуально-творческих способностей личности через игровую деятельность;

2. Социализация личности школьника путем его включения в коллективно творческую деятельность.

4. Задачи программы:

1. Учить самостоятельно искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить;
2. Развивать организаторские способности;
3. Обучать детей уважительному и толерантному общению друг с другом;
4. Способствовать формированию умения понимать себя и других, давать правильную оценку поступкам других людей, вести диалог, участвовать в совместных мероприятиях;
5. Стимулировать умение совершенствоваться в коллективе;
6. Способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика; создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочитаемых ими областях знаний;
7. Популяризировать научные знания через игровую деятельность.

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

1.1. Личностные результаты освоения курса внеурочной деятельности

В сфере личностных универсальных учебных действий будет сформировано умение оценивать жизненные ситуации (поступки людей) с точки зрения общепринятых норм и ценностей: в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие; самостоятельно определять и высказывать самые простые общие для всех людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей).

В сфере регулятивных универсальных учебных действий обучающиеся овладеют способностью принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

В сфере познавательных универсальных учебных действий обучающийся научится выдвигать гипотезы, осуществлять их проверку, пользоваться библиотечными каталогами, специальными справочниками, универсальными энциклопедиями для поиска учебной информации об объектах.

В сфере коммуникативных универсальных учебных действий обучающийся научится планировать и координировать совместную деятельность по реализации проекта в микрогруппе (согласование и координация деятельности с другими ее участниками; объективное оценивание своего вклада решение общих задач группы; учет способностей различного ролевого поведения – лидер, подчиненный).

К концу курса обучающийся:

- приобретет устойчивый интерес к занятиям интеллектуальными играми,
- овладеет первичными навыками работы в команде, выступит в роли организатора в своей команде,
- проявит интерес к различным видам интеллектуальных игр,
- овладеет определенным уровнем мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация),

1.2. Метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности

Обучающиеся усваивают приобретенные ранее навыки работы с информацией и пополняют их. Они смогут работать с текстами, преобразовывать и интерпретировать содержащуюся в них информацию, в том числе:

- систематизировать, сопоставлять, анализировать, обобщать и интерпретировать информацию, содержащуюся в готовых информационных объектах;
- выделять главную и избыточную информацию, выполнять смысловое свертывание выделенных фактов, мыслей; представлять информацию в сжатой словесной форме (в виде плана или тезисов) и в наглядно-символической форме (в виде таблиц, графических схем и диаграмм, карт понятий — концептуальных диаграмм, опорных конспектов);
- заполнять и дополнять таблицы, схемы, диаграммы, тексты.
- все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира.

В ходе изучения программы обучающиеся приобретут опыт командной игры. Они получают возможность развить способность к разработке нескольких вариантов решений, к поиску нестандартных решений, поиску и осуществлению наиболее приемлемого решения.

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 умелую траекторию.

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.

Умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное, по аналогии) и делать выводы.

Обучающийся сможет:

- подбирать слова, соподчиненные ключевому слову, определяющие его признаки и свойства;
- выстраивать логическую цепочку, состоящую из ключевого слова и соподчиненных ему слов;
- выделять общий признак двух или нескольких предметов или явлений и объяснять их сходство;
- объединять предметы и явления в группы по определенным признакам, сравнивать, классифицировать и обобщать факты и явления;
- выделять явление из общего ряда других явлений;
- определять обстоятельства, которые предшествовали возникновению связи между явлениями, из этих обстоятельств выделять определяющие, способные быть причиной данного явления, выявлять причины и следствия явлений;
- строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям;
- строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки;
- излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи;
- самостоятельно указывать на информацию, нуждающуюся в проверке, предлагать и применять способ проверки достоверности информации;
- вербализовать эмоциональное впечатление, оказанное на него источником;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе познавательной и исследовательской деятельности (приводить объяснение с изменением формы представления; объяснять, детализируя или обобщая; объяснять с заданной точки зрения);
- выявлять и называть причины события, явления, в том числе возможные / наиболее вероятные причины, возможные последствия заданной причины, самостоятельно осуществляя причинно-следственный анализ;
- делать вывод на основе критического анализа разных точек зрения, подтверждать вывод собственной аргументацией или самостоятельно полученными данными.

Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач. Обучающийся сможет:

- обозначать символом и знаком предмет и/или явление;
- определять логические связи между предметами и/или явлениями, обозначать данные логические связи с помощью знаков в схеме;
- создавать абстрактный или реальный образ предмета и/или явления;
- строить модель/схему на основе условий задачи и/или способа ее решения;
- создавать вербальные, вещественные и информационные модели с выделением существенных характеристик объекта для определения способа решения задачи в соответствии с ситуацией;
- преобразовывать модели с целью выявления общих законов, определяющих данную предметную область;
- переводить сложную по составу (многоаспектную) информацию из графического или формализованного (символьного) представления в текстовое, и наоборот;
- строить схему, алгоритм действия, исправлять или восстанавливать неизвестный ранее алгоритм на основе имеющегося знания об объекте, к которому применяется алгоритм;
- строить доказательство: прямое, косвенное, от противного;
- анализировать / рефлексировать опыт разработки и реализации учебного проекта, исследования (теоретического, эмпирического) на основе предложенной проблемной ситуации, поставленной цели и/или заданных критериев оценки продукта/результата.

Смысловое чтение. Обучающийся сможет:

- находить в тексте требуемую информацию (в соответствии с целями своей деятельности);
- ориентироваться в содержании текста, понимать целостный смысл текста, структурировать текст;
- устанавливать взаимосвязь описанных в тексте событий, явлений, процессов;
- резюмировать главную идею текста;
- преобразовывать текст, «переводя» его в другую модальность, интерпретировать текст (художественный и нехудожественный – учебный, научно-популярный, информационный, текст non-fiction);
- критически оценивать содержание и форму текста.

5. Развитие мотивации к овладению культурой активного использования словарей и других поисковых систем. Обучающийся сможет:

- определять необходимые ключевые поисковые слова и запросы;
- осуществлять взаимодействие с электронными поисковыми системами, словарями;
- формировать множественную выборку из поисковых источников для объективизации результатов поиска;
- соотносить полученные результаты поиска со своей деятельностью.

Коммуникативные УУД

Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение. Обучающийся сможет:

- определять возможные роли в совместной деятельности;

- играть определенную роль в совместной деятельности;
- принимать позицию собеседника, понимая позицию другого, различать в его речи: мнение (точку зрения), доказательство (аргументы), факты; гипотезы, аксиомы, теории;
- определять свои действия и действия партнера, которые способствовали или препятствовали продуктивной коммуникации;
- строить позитивные отношения в процессе учебной и познавательной деятельности;
- корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения, в дискуссии уметь выдвигать контраргументы, перефразировать свою мысль (владение механизмом эквивалентных замен);
- критически относиться к собственному мнению, с достоинством признавать ошибочность своего мнения (если оно таково) и корректировать его;
- предлагать альтернативное решение в конфликтной ситуации;
- выделять общую точку зрения в дискуссии;
- договариваться о правилах и вопросах для обсуждения в соответствии с поставленной перед группой задачей;
- организовывать учебное взаимодействие в группе (определять общие цели, распределять роли, договариваться друг с другом и т. д.).

Умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей для планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью. Обучающийся сможет:

- определять задачу коммуникации и в соответствии с ней отбирать речевые средства;
- отбирать и использовать речевые средства в процессе коммуникации с другими людьми (диалог в паре, в малой группе и т. д.);
- представлять в устной или письменной форме развернутый план собственной деятельности;
- соблюдать нормы публичной речи, регламент в монологе и дискуссии в соответствии с коммуникативной задачей;
- высказывать и обосновывать мнение (суждение) и запрашивать мнение партнера в рамках диалога;
- принимать решение в ходе диалога и согласовывать его с собеседником;
- создавать письменные «клишированные» и оригинальные тексты с использованием необходимых речевых средств;
- использовать вербальные средства (средства логической связи) для выделения смысловых блоков своего выступления;
- использовать невербальные средства или наглядные материалы, подготовленные/отобранные под руководством учителя;
- делать оценочный вывод о достижении цели коммуникации непосредственно после завершения коммуникативного контакта и обосновывать его.

Формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ). Обучающийся сможет:

- целенаправленно искать и использовать информационные ресурсы, необходимые для решения учебных и практических задач с помощью средств ИКТ;

– выбирать, строить и использовать адекватную информационную модель для передачи своих мыслей средствами естественных и формальных языков в соответствии с условиями коммуникации;

– выделять информационный аспект задачи, оперировать данными, использовать модель решения задачи;

– использовать компьютерные технологии (включая выбор адекватных задаче инструментальных программно-аппаратных средств и сервисов) для решения информационных и коммуникационных учебных задач, в том числе: вычисление, написание писем, сочинений, докладов, рефератов, создание презентаций и др.;

– использовать информацию с учетом этических и правовых норм;

– создавать информационные ресурсы разного типа и для разных аудиторий, соблюдать информационную гигиену и правила информационной безопасности.

1.3. Предметные результаты освоения курса внеурочной деятельности.

Обучающийся научится:

- 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.

К концу курса обучающийся:

- ✓ приобретет устойчивый интерес к занятиям интеллектуальными играми,
- ✓ овладеет первичными навыками работы в команде, выступит в роли организатора в своей команде,
- ✓ проявит интерес к различным видам интеллектуальных игр,
- ✓ овладеет определенным уровнем мыслительных операций (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация),
- ✓ приобретет определенный уровень производительности и устойчивости внимания, достаточный объем и распределение внимания, а так же соответствующий уровень восприятия и памяти.

2. Содержание курса внеурочной деятельности «Большая перемена»

| № п/п | Содержание курса | Форма организаци и занятий | Количество часов | Форма организац ии деятельнос ти | Виды деятельности |
|-------|------------------|----------------------------|------------------|----------------------------------|-------------------|
| | | | | | |

| | | | | | |
|---------------|--|------------|-----------|-----------|---|
| | | | | учащихся | |
| 1. | Изучение командных игр | Аудиторная | 9 | Групповая | Игровая, познавательная |
| 2. | Классификация игр на логические операции | Аудиторная | 9 | Групповая | Игровая, познавательная |
| 3. | Игры индивидуально – командного зачета | Аудиторная | 8 | Групповая | Игровая, познавательная, практические занятия |
| 4. | Интеллектуальное многоборье. Игры на развитие ассоциативного мышления . Стихотворные игры со словами . | Аудиторная | 8 | Групповая | Игровая, познавательная, практические занятия |
| Итого: | | | 34 | | |

1. Тематическое планирование 7 класс

| № п/п | Тема занятия | Кол-во часов | Характеристика основных видов деятельности |
|---------|---|--------------|---|
| 1 | Давайте познакомимся! Введение. Тестирование уровня интеллектуального развития школьников на начало курса. | 1 | Познакомить детей с понятием интеллектуальная игра. Дать первоначальное представление о значении общения в жизни человека. Принять правила проведения занятий-игр. Тест-игра «Шапка». |
| 2-3-4-5 | Классификация игр со словами | 4 | Формирование групповой сплоченности. Создание у учеников мотивации на самопознание. Способствовать самопознанию и рефлексии учащихся. Подготовка к турнирам. Учащиеся изучают типы интеллектуальных игр, которые входят в многоборье, могут решать простой уровень. Учащиеся работают в команде на общий результат. Разбор следующих типов заданий: Путаница, Буквомесы, Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы, Алфавит, Поле чудес. Разбор правил составления ребусов, тренировка в их составлении и отгадывании. |

| | | | |
|-------------|---|---|---|
| 6-7-8-9 | Изучение командных игр | 4 | Способствовать возникновению желания самосовершенствоваться. Развивать способность понимать друг друга и работать в команде.. Знакомство с правилами игры в «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Кроссворд –шоу», «Умники и умницы» и др. |
| 10 | Самооценка | 1 | Дать понятие о самооценности человеческого «Я». Продолжать развитие навыков самоанализа и самооценки Закрепить навыки групповой работы. |
| 11-12-13-14 | Классификация игр на логические операции | 4 | Познакомить учащихся логическими играми. Разбор следующих типов заданий: Эрудит-лото, Где логика и др. Учащиеся различают разные типы заданий, умеют решать на простом уровне. |
| 15-16-17 | Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов | 3 | Знакомство с шарадами, с перевертышами. Учащиеся знакомятся с принципом построения и решения шарад, учатся выполнять задания на переверот слов на основе синонимичности – антономичности. |
| 18-19 | Литературные игры | 2 | Целью проведения литературных игр является развитие у учащихся мотивации к чтению на основе увлекательной игровой деятельности. Подготовить к литературным играм и показать содержание их проведения. Игра «Знатоки литературных героев». |
| 20-21 | Что такое фанворды? | 2 | Познакомить учащихся с понятием фанворд. Фанворд - это словесная игра, цель которой найти спрятанное слово. Слово может быть спрятано в середине другого слова, или на стыке двух слов. Игра-практикум «Найди слово». |
| 22 | Потерянные буквы. Игра. | 1 | Потерянные буквы. Игра на развитие сообразительности. |
| 23-24 | Анаграмма. | 2 | Выработать у детей умение составлять слова из заданных букв. Закрепить навыки словообразования. Познакомить с анаграммой - литературным приёмом, состоящим в перестановке букв или звуков определённого слова (или словосочетания), что в результате даёт другое слово или словосочетание. Игра - Палиндромы. Одним из интересных разновидностей анаграмм являются слова палиндромы. |
| 25-26 | Учимся слушать друг друга | 2 | Игровая деятельность, направленная на формирование навыков взаимодействия в группе; Тест «Умеете ли вы слушать?» Игра «Испорченный телефон». |

| | | | |
|-------------|---|---|--|
| 27-28-29-30 | Проведение смешанных тренировок | 4 | Турниры между учащимися по играм «Что? Где? Когда?», «Кроссворд –шоу», «Где логика», «Блиц-турнир эрудитов», «Ребус-марафон», «Интеллект – ассорти» и др |
| 31-32 | Пойми меня. Игра командная. Тренировка перед основной игрой. | 2 | Формировать у учащихся умение понимать друг друга. Игровая деятельность, направленная на формирование умений свободно, не боясь неодобрения, высказывать свои мысли. Игровая деятельность, направленная на осознание своих качеств и повышение самооценки. Дать учащимся понятие о сильной личности. Выработать навыки уверенного поведения. |
| 33-34 | Интеллектуальное многоборье | 2 | Игра «Интеллект-квест». Итоговое занятие. Выдача грамот победителям. |

ФОРМЫ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

| |
|-----------------------|
| ИТОГО: 34 часа |
|-----------------------|

Формой контроля и способом определения результативности обучения является участие в интеллектуальных мероприятиях школьного уровня и повышения успеваемости по школьным предметам. При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) методы обучения.

Для проведения виртуальных интеллектуальных игр используется онлайн-платформа <https://learningapps.org> и <https://www.iqfun.ru/quiz/>.

Основной формой проведения занятий является игра. Формы проведения занятий: лекция; беседа; тренировочные упражнения; игра; конкурсы и викторины; мультимедийный час, онлайн-игра и др.

Прогнозируемые результаты

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

После прохождения курса обучения учащиеся должны знать и уметь:

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;

- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.
- 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 игры;
- регулировать своим эмоциями, поведением.

Структура занятий:

1. Тренировка памяти, логического мышления.
2. Игра.
3. Новые знания.
4. Обсуждение итогов.

В качестве методов стимулирования и мотивации используются словесные оценки; самооценка деятельности как способ отслеживания динамики образовательных результатов. Каждая оценка комментируется с целью поддержки его стремления к новым успехам. Допускается оценивание педагогами-предметниками результатов игры по шкале оценок.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа рассчитана на развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся. Правильно поставленная, организованно проводимая учебно-тренировочная работа в группах способствует успешной подготовке занимающихся и хорошему выступлению на школьных турнирах.

Для занимающихся предусматриваются теоретические, практические занятия. Теоретическая подготовка проходит в форме лекций и бесед, сообщений, практическая подготовка – в форме тренингов, тренировочных упражнений, интеллектуальных игр.

Условиями реализации программы являются:

- помещение для занятий,
- учебные принадлежности,
- учебная литература (словари, энциклопедии и пр.),
- наглядные пособия для проведения игр,
- участие в школьных турнирах,
- изучение научно-популярной литературы самостоятельно.

Материально-техническое обеспечение

- компьютер подключенный к сети Интернет;
- мультимедийный проектор;
- аудиопроигрыватель;

- дидактические материалы;
- таблицы, схемы;
- раздаточные материалы.

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ПЕДАГОГА

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.

Литература, рекомендованная для учащихся

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+».

Интернет-ресурсы

<https://learningapps.org> -авторская страница педагога З.И. Фесан, авторские разработки интеллектуальных игр.

<https://www.iqfun.ru/quiz/>-Литературные конкурсы и викторины онлайн, загадки, юмористические задачи

<https://vk.com/bibliogamebum>- библиотечные игры-онлайн из различных областей знаний. Составители: крупные библиотеки России.

<https://pandarina.com/>- Интеллектуальная игра "Пандарина" - это бесплатная онлайн-викторина, база игр состоит из более чем 52 тысяч вопросов по всем отраслям знаний.

<https://source2016.ru/event/> - онлайн-викторины Эрудит –имеют широкий охват в различных областях науки, истории, литературы, географии ...