

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 29 города Сызрани городского округа Сызрань Самарской
области
(ГБОУ СОШ № 29 г. Сызрани)

Рассмотрена на
заседании МО
учителей гуманитарного
цикла
Протокол № 1
от 29.08.2022

Проверена
Заместителем директора
по УВР
_____ О.Н. Конюхова
30.08.2022

Утверждена
Директором ГБОУ СОШ №29 г.
Сызрани
_____ М.А. Шапошникова
Приказ от 31.08.22 № 16

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Курса внеурочной деятельности
«Игры разума»
10, 11 классы

2022

Рабочая программа курса внеурочной деятельности для учащихся 10-11 классов «Игры разума» соответствует федеральному государственному образовательному стандарту среднего общего образования (Приказ Министерства образования и науки РФ от 06.10.2009 № 373 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования" (с изменениями и дополнениями от 31.12.2015 г.), Основной образовательной программе среднего общего образования и плану внеурочной деятельности ГБОУ СОШ № 29 г.Сызрани. Программа курса внеурочной деятельности социального направления «Игры разума» относится к обязательной части плана внеурочной деятельности ГБОУ СОШ № 29 г. Сызрани. Общее количество учебных часов - 68, из них 34 часа в 10 классе, 34 часа в 11 классе.

Составлена на основе:

«Комплексная образовательная модульная программа» 5-11 кл. М.А. Тартышная, Волгоград: Учитель, 2015 г.

Программа направлена на развитие детской одарённости, на организацию досуга детского коллектива, чтобы учащиеся добровольно, с большим желанием участвовали в разнообразных делах, учились быть самостоятельными, умели оценивать свои возможности и постоянно стремились к познанию самих себя. Игровые формы обучения способствуют организации взаимодействия педагога и ученика. В процессе игры у учащихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям.

Увлекаясь, учащиеся не замечают, что они учатся, познают, запоминают новое; ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений и понятий, развивают навыки, фантазию. Развивая интеллект, мы можем дать ребёнку мощный толчок для познания окружающего мира. Личность с развитым интеллектом гораздо активнее использует полученную сумму знаний не только на уроке, но и за его пределами. Такие дети легче адаптируются к внешним воздействиям, менее подвержены стрессам, устойчивы к психофизическим нагрузкам, обладают навыками саморазвития и логического мышления.

Организация внеурочной деятельности является неотъемлемой частью образовательного процесса. Она позволяет выявить индивидуальные особенности каждого ученика, проводить работу с максимальной заинтересованностью детей. Основной формой работы на занятии является игровая деятельность, как наиболее эффективный способ развития интеллекта, творческих способностей.

Программа предусматривает организацию и проведение в разновозрастных группах школьников разнообразных занятий, способствующих развитию у них навыков конструктивного общения, умений взаимодействовать в группе, ценностных отношений к другим людям, к своей родине, к природе, к знаниям.

Цель данной программы: приобретение опыта актуализации деятельности в социальном пространстве, опыта самоорганизации и организации совместной деятельности с другими школьниками, опыта управления другими людьми и принятия ответственности за принятое решение.

Задачи:

1. способствовать развитию познавательной сферы детей;
2. ориентировать детей на развитие творческих способностей и воображения;
3. способствовать развитию логического мышления, внимания, смысловой памяти, рефлексии.
4. учить методам и приемам познания себя и одноклассников;
5. развивать самостоятельность детей.
6. развитие личностных качеств: самостоятельности, ответственности, активности;
7. формирование умения общаться, слушать других, понимать интересы коллектива;
8. развивать фантазию, воображение, зрительное и слуховое внимание, память, наблюдательность;
9. развивать умение согласовывать свои действия с другими детьми; воспитывать доброжелательность и контактность в отношениях со сверстниками;

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

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 с указанием форм организации и видов деятельности 10, 11 классы

№ п/п	Содержание курса	Формы организации и виды деятельности
Введение в игру. (1 ч.)		
1.	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.	<p>Формы внеурочной деятельности: тренинг, беседа, самостоятельная работа.</p> <p>Виды деятельности:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игровая деятельность
Компоненты успешной игры. (2 ч.)		
2.	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.	<p>Формы внеурочной деятельности: индивидуальная работа. Квест-игры, Брейн-ринг, практикум.</p> <p>Виды деятельности: Игровая деятельность</p>
Техника мозгового штурма. (5 ч.)		
3.	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.	<p>Формы внеурочной деятельности: тренинг, беседа, игра-конкурс, КВН, викторина</p> <p>Виды деятельности: Игровая деятельность, познавательная деятельность</p>
Составление вопросов к играм. (5 ч.)		
4.	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	<p>Формы внеурочной деятельности: тренинг, беседа, игра-конкурс, КВН, викторина</p> <p>Виды деятельности: Игровая деятельность, познавательная деятельность</p>

	повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.	
Игры «Что? Где? Когда?».		
5.	«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.	Формы внеурочной деятельности: тренинг, беседа, игра-конкурс, КВН, викторина Виды деятельности: Игровая деятельность, познавательная деятельность
Другие интеллектуальные викторины. (6 ч.)		
6.	«Пентаграмма». «Пентагон». «Эрудит-лото». «Перевертыши» и т. п.	Формы внеурочной деятельности: тренинг, беседа, игра-конкурс, КВН, викторина Виды деятельности: Игровая деятельность, познавательная деятельность
Социальные пробы. (5 ч.)		
7.	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.	Формы внеурочной деятельности: тренинг, беседа, игра-конкурс, КВН, викторина Виды деятельности: Игровая деятельность, познавательная деятельность

Тематическое планирование

10 класс

№ п/п	Название темы			
		Всего часов	Теория	Практика
1.	Что такое интеллектуальный кружок «Игры разума»? Планы и перспективы	1	1	
2.	Что такое логическое мышление и как его можно развить? Игры на эрудицию	1	1	
3.	Логические цепочки. Составляем сами	1		1
4.	Учимся сравнивать. Интеллектуальная игра «Сравни нас»	1	1	
5.	Что такое обобщение? Решение задач на обобщение. Творческий конкурс	1	1	
6.	Что такое эксперимент и гипотеза. Проведём эксперимент	1	1	
7.	Решение нестандартных задач. Головоломки и ребусы. Составляем сами	1	1	
8.	Ведём расследование. Игра «В лаборатории Шерлока Холмса»	1		1
9.	Что такое память и как её развивать. Мнемотехника	1	1	
10.	Обыкновенное волшебство. Математические фокусы с цифрами	1	1	
11.	Учимся осуществлять поиск информации с использованием ресурсов Интернета. Игра «Кто быстрее и лучше?»	1		1
12.	Задачки-смекалки, задачки-шутки. Составляем сами	2	1	1
13.	Учимся выделять главное и второстепенное. Работа с «волшебным» текстом	1	1	
14.	Что такое род и вид? Как дать определение понятию? Игра «Что	1		1

	это такое?»			
15.	Мир вокруг нас. Занимательная энтомология.	1	1	
16.	Занимательная орфография. Решение орфографических задач	1	1	
17.	Лексический детектив. Игра «Куда спрятались слова?»	1		1
18.	Задачи с ответами в виде схем, таблиц, графиков. Составляем сами	2	1	1
19.	Что такое смысловое чтение? «Хитрый» текст	1	1	
20.	Подготовка проекта. Составление сценария метапредметного урока для школьников младшего звена (2	1	1
21.	Подготовка проекта. Репетиция театрализованной части урока, изготовление реквизитов и подбор музыкального оформления	2	1	1
22.	Метапредметный урок для школьников младшего звена	1	1	
23.	Проект «Интеллектуальная игра» для параллели 7-ых классов. Обдумываем сценарий игры	2	1	1
24.	Разработка интеллектуальной игры для параллели 7-ых классов, подбор заданий	1	1	
25.	Репетиция, изготовление реквизитов, подбор музыкального оформления	1	1	
26.	Интеллектуальная игра для семиклассников	1		1
27.	Обсуждаем результаты реализованных проектов	1	1	

Тематическое планирование

11 класс

№ п/п	Название темы			
		Всего часов	Теория	Практика
1	Интеллектуальная игра «Звездный час» «Царскосельский Лицей»	2	1	1
2	Игра-конкурс «Самый умный ученик недели»	2	1	1
3	Конкурс на лучший вопрос об И. Тургеневе для игры «Что? Где? Когда?»	1		1
4	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» «И.С. Тургенев»	2	1	1
5	Игра-конкурс «Самый умный ученик недели»	2	1	1
6	Интеллектуальная игра «Блеф-клуб»	2		2
7	КВН «Зимние забавы»	1	1	
8	Конкурс на лучшую ученическую тетрадь	1		1
9	Интеллектуально-познавательная игра «Что? Где? Когда?» «Мировая художественная культура»	3		3
10	«Своя игра» «Сказки Пушкина»	1	1	
11	Интеллектуальная игра «Звездный час» «Награды России»	1		1
12	Викторина «Сталинградская битва»	2	1	1
13	Интеллектуально-познавательная игра «Что? Где? Когда?» «Великие женщины России»	2	1	1
14	Игра-конкурс «Самый умный ученик недели»	1		1
15	«Своя игра» «Театральные подмостки»	1	1	
16	Муниципальный конкурс «Искусство Отечества»	2	1	1

17	Интеллектуальная игра «Звездный час» «Космос без границ»	3		3
18	Интеллектуально-познавательная игра «Что? Где? Когда?» «Великая победа»	2	1	1
19	Подведение итогов конкурса «Самый эрудированный класс»	1	1	
20	Интеллектуальная игра «Звездный час» «Славянская письменность и культура»	2	1	1