

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 121

Приложение №6
к основной общеобразовательной программе
-образовательной программы основного
общего и основного среднего образования
МАОУ СОШ №121

ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

по общеинтеллектуальному направлению

«Интеллектуальные игры»

Уровень основного и среднего общего образования

г. Екатеринбург
2021

Программа курса внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры» разработана в рамках плана внеурочной деятельности ООП ООО и ООП СОО по общеинтеллектуальному направлению.

Программа рассчитана на 1 год обучения (5-11 классы). Объем программы: 34 часа, 1 час в неделю.

1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры»

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 критериев 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 коррективы 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, 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.

2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

| Разделы программы | Содержание | Формы организации и виды деятельности |
|---|--|---------------------------------------|
| Вводное занятие. Техника безопасности. | Вводное занятие | Беседа |
| Основы интеллектуальных игр | Телевизионные интеллектуальные игры, лингвистические игры, занимательные вопросы, типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?», командное взаимодействие и сплочение команд, метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх, написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др., конкурс составления вопросов, технологии поиска ответа на вопросы, Правила работы с энциклопедическим словарем, Правила поиска и отбора информации в сети Интернет, Правила поиска и отбора информации в библиотеке, Религии мира, Чудеса | Беседа, дискуссия, круглый стол |

| | | |
|--------------------|---|---------------------------------------|
| | света, Путешественники и открытия | |
| Тренировочные игры | Брейн-ринг, игра по вопросам членов кружка, игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов, «Что? Где? Когда?», Музыкальный «Что? Где? Когда?», Кроссворд – шоу, «О, счастливчик», Крокодил, игра «Лестница знаний», Игра «Интеллектуальный бумеранг», «Интеллект – бой», Эрудит -квартет, «Эрудит – лото», «Своя игра», «Слабое звено», «Десятка», «Один за всех» | Деловая игра, соревнование, викторины |

3. Тематическое планирование

| № | Тема занятия | Количество уч. часов | |
|-----|--|----------------------|-------|
| | | теор | практ |
| 1. | Вводное занятие | 1 | |
| 2. | Телевизионные интеллектуальные игры | 1 | |
| 3. | Лингвистические игры | 1 | |
| 4. | Занимательные вопросы | 1 | |
| 5. | Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?» | 1 | |
| 6. | Командное взаимодействие и сплочение команд | 1 | |
| 7. | Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх | 1 | |
| 8. | Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др. | 1 | |
| 9. | Конкурс составления вопросов | 1 | |
| 10. | Технологии поиска ответа на вопросы | 1 | |
| 11. | Брейн-ринг | | 1 |
| 12. | Что? Где? Когда? | | 1 |
| 13. | Музыкальный «Что? Где? Когда?» | | 1 |
| 14. | Кроссворд –шоу | | 1 |
| 15. | О,счастливчик | | 1 |
| 16. | Крокодил | | 1 |
| 17. | Игра по вопросам членов кружка | | 1 |
| 18. | Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. | | 1 |
| 19. | Правила работы с энциклопедическим словарем | 1 | |
| 20. | Правила поиска и отбора информации в сети Интернет | 1 | |
| 21. | Правила поиска и отбора информации в библиотеке | 1 | |
| 22. | Религии мира | 1 | |
| 23. | Чудеса света | 1 | |
| 24. | Путешественники и открытия | 1 | |
| 25. | Игра «Лестница знаний» | | 1 |
| 26. | Игра «Интеллектуальный бумеранг» | | 1 |
| 27. | «Интеллект – бой» | | 1 |
| 28. | «Своя игра» | | 1 |
| 29. | Эрудит -квартет | | 1 |
| 30. | «Эрудит – лото» | | 1 |
| 31. | «Слабое звено» | | 1 |

| | | | |
|-----|---|----|-----------|
| 32. | «Десятка» | | 1 |
| 33. | «Один за всех» | | 1 |
| 34. | Обобщающий урок «Интеллектуальные игры» | 1 | |
| | | 17 | 17 |
| | Всего | | 34 |

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575782

Владелец Гунба Елена Германовна

Действителен с 20.04.2021 по 20.04.2022