

Управление образования администрации Тамбовского района
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Татановская средняя общеобразовательная школа»

Рассмотрено на заседании
Методического совета школы и
рекомендовано к утверждению

Утверждена

Протокол №1 от 28.08.2023 года

 Руководитель МС
О. Е. Попова



Приказ по школе №541
от 30.08.2023 года
Директор школы
О. П. Илларионова

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«Интеллект»
для обучающихся 11 класса
на 2023-2024 учебный год



Составитель:
Никишина Ольга Васильевна,
учитель ИЗО

Тамбовский район, с. Куксово, 2023

Пояснительная записка

Программа курса внеурочной деятельности «Интеллект» разработана на основе следующих документов:

- Федерального закона от 29.12.2012г. №273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.05.2012г. №413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» (с изменениями);
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утверждённой распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015г. №996-р;
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021г. №2 СанПин 1.2.3685-21 «Об утверждении СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Основной образовательной программы среднего общего образования МАОУ «Татановская СОШ»;
- Рабочей программы воспитания МАОУ «Татановская СОШ».

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.

Игры, предусмотренные деятельностью общества, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (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. Занятия по программе клуба способствуют воспитанию нравственных и моральных качеств детей и подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов деятельности клуба. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера в обществе позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим.

Данная программа ориентирована на учащихся 11 классов.

Работа в группе позволяет реализовать стремление к общению, присущее детям этого возраста, а игровые формы делают процесс обучения увлекательным. Применяя полученные навыки коллективной работы на практике, обучающиеся добиваются больших успехов. Программа направлена на раскрытие и развитие отдельной личности, одной из главных задач программы становится объединение уже сложившейся команды. Немалая часть занятий в программе обучения посвящена написанию вопросов «Что? Где? Когда?». Эта форма работы не только помогает лучше понять специфику игры и вследствие этого улучшить результаты, но и позволяет развить навыки научной аргументации и грамотной критики.

Цель программы: развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции одаренных детей.

Задачи:

1. Воспитательные задачи:

- формирование навыков коллективного принятия решений;
- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

2. Развивающие задачи:

- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;
- формирование межпредметных связей;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

3. Обучающие задачи:

- знакомство с методом «мозгового штурма»;
- обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

Место учебного курса в учебном плане школы:

Программа рассчитана на 34 часа, 1 час в неделю. Срок обучения 1 год. Занятия проводятся один раз в неделю по 1 академическому часу.

Форма проведения занятий – интеллектуальный клуб.

Учёт воспитательного потенциала занятий

Реализация учителем воспитательного потенциала занятий общества предполагает следующее:

- использование воспитательных возможностей содержания учебного предмета для формирования у обучающихся российских традиционных духовно-нравственных и социокультурных ценностей, российского исторического сознания на основе исторического просвещения через подбор соответствующего содержания уроков, заданий, вспомогательных материалов, проблемных ситуаций для обсуждений;
- учет целевых ориентиров результатов воспитания в определении воспитательных задач уроков, занятий;
- использование в работе календарного плана воспитательной работы школы;
- использование методов, методик, технологий, оказывающих воспитательное воздействие на личность в соответствии с воспитательным идеалом, целью и задачами воспитания, целевыми ориентирами результатов воспитания; реализацию приоритета воспитания в учебной деятельности;
- привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на уроках предметов, явлений и событий, инициирование обсуждений,

высказываний своего мнения, выработки своего личностного отношения к изучаемым событиям, явлениям, лицам;

- применение на уроках интерактивных форм учебной работы — интеллектуальных, стимулирующих познавательную мотивацию, игровых методик, дискуссий, дающих возможность приобрести опыт ведения конструктивного диалога; групповой работы, которая учит строить отношения и действовать в команде, способствует развитию критического мышления;

- побуждение обучающихся соблюдать на уроках нормы поведения, правила общения со сверстниками и педагогами, соответствующие укладу общеобразовательной организации, установление и поддержку доброжелательной атмосферы;

- организация шефства мотивированных и эрудированных обучающихся над неуспевающими одноклассниками, в том числе с особыми образовательными потребностями, дающего обучающимся социально значимый опыт сотрудничества и взаимной помощи;

- инициирование и поддержку исследовательской деятельности обучающихся, планирование и выполнение индивидуальных и групповых проектов воспитательной направленности.

Содержание курса внеурочной деятельности

Вводное занятие (2ч)

Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год.

Философское мировоззрение (1ч)

Отражение мировоззрения в афоризме.

Телевизионные интеллектуальные игры (3ч)

Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. Конкурс ведущих.

Лингвистические игры (3ч)

Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.

Занимательные вопросы. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»(3ч)

Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.

Вопросы членов кружка. Игры по вопросам, составленными членами кружка.

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.

Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх. (1ч)

Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеечение неправильных версий.

Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?»(2ч)

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.

Конкурс составления вопросов. Игра по вопросам членов общества (2ч)

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

Религии мира. Чудеса света(2ч)

Религии. Мифы и легенды. Боги. Архитектура. Семь чудес света. Музеи.

Путешественники и открытия(2ч)

Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте.

Правила работы с энциклопедическим словарем. Поиск и отбор информации в сети Интернет, в библиотеке (3ч)

Малый толковый словарь «Для тех, кто учится. Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов.

Правила поиска и отбора в сети Интернет. Поиск по ключевым словам.

Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.

«Интеллектуальные игры»(9 ч)

Игра «Лестница знаний» Игра «Интеллектуальный бумеранг»

Правила игры. Игра «Лестница знаний».

Правила игры. Игра «Интеллектуальный бумеранг».

Правила игры. Игра «Интеллект – бой».

Правила игры. Игра «Своя игра».

Правила игры. Игра «Эрудит – лото».

Правила игры. Игра «Слабое звено».

- Правила игры. Игра «Десятка»
- Правила игры. Игра «Один за всех».
- Правила игры. Игра «Брейн-ринг».

Итоговое занятие (1ч)

Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Программа обеспечивает формирование личностных, метапредметных и предметных результатов.

Предметные результаты:

- знание правил и особенностей интеллектуальных игр;
- знание особенностей движения интеллектуальных игр в России;
- владение методом «мозгового штурма»;
- умение организовать и провести интеллектуальное мероприятие.

Личностные результаты:

- умение работать в команде;
- умение вести научную дискуссию;
- знание особенностей распределения ролей и игровых функций в команде;
- умение принимать командные и индивидуальные решения.

Метапредметные результаты:

- умение применять научные достижения в интеллектуальных играх;
- овладение приемами отбора и систематизации материала на определенную тему;
- способность определять цели предстоящей интеллектуальной игры
- умение свободно пользоваться словарями различных типов, справочной литературой, Интернет-ресурсами

Тематический планирование курса внеурочной деятельности

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Вводное занятие	2	
2	Философское мировоззрение	1	https://fil.wikireading.ru/5181
3	Телевизионные интеллектуальные игры	3	https://ru.wikipedia.org/wiki/
4	Лингвистические игры	3	https://www.eduneo.ru/lingvisticheskie-igry-na-zanyatiyah-po-russkomu-yazyku-v-vuze/
5	Занимательны	3	https://db.chgk.info/

	е вопросы. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?» Командное взаимодействи е и сплочение команд		
6	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуаль ных играх	1	https://www.atlassian.com/ru/work-management/project-collaboration/brainstorming
7	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?»	2	https://db.chgk.info/
8	Конкурс составления вопросов. Игра по вопросам	2	https://db.chgk.info/
9	Религии мира. Чудеса света	2	https://otvet.mail.ru/question/84365457
10	Путешественн ики и открытия	2	https://uznayvse.ru/interesting-facts/samyie-izvestnyie-puteshestvenniki-v-mire.html
11	Правила работы с энциклопедич еским словарем, в библиотеке, в сети Интернет	3	
12	Игра «Лестница знаний»	1	https://t-gamers.ru/igra/lestnica-uspeha/
13	Игра «Интеллектуа	1	https://pandia.ru/text/85/491/86611.php

	льный бумеранг»		
1 4	«Интеллект – бой»	1	
1 5	«Своя игра»	1	https://ru.wikipedia.org/wiki/
1 6	«Эрудит – лото»	1	https://www.nkj.ru/archive/articles/8766/
1 7	«Слабое звено»	1	https://ru.wikipedia.org/wiki/
1 8	«Десятка»	1	http://genius.pstu.ru/file.php/1/razvivajushchie_za_njatija/Desjatka.pdf
1 9	«Один за всех»	1	https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/182085-igra-odin-za-vseh-vse-za-odnogo
2 0	«Брейн-ринг»	1	https://infojournal.ru/category/что-где-когда/
2 1	Итоговое занятие	1	
Итого:		34	

**Календарно-тематическое планирование
курса внеурочной деятельности «Интеллект»**

№п/п	Наименование темы занятия	Виды и формы контроля	Сроки проведения		Примечание
			план	факт	
1-2	Вводное занятие				
3	Философское мировоззрение	Устный опрос			
4-6	Телевизионные интеллектуальные игры	Мультимедийная викторина			
7-9	Лингвистические игры	Контрольные вопросы			
10-12	Занимательные вопросы. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?» Командное взаимодействие и сплочение команд.	Конкурс на лучший вопрос			
13	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	Контрольные вопросы			
14-15	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?»	Конкурс на лучший вопрос			
16-17	Конкурс составления вопросов. Игра по вопросам	Конкурс на лучший вопрос			
18-19	Религии мира. Чудеса света	Устный опрос			
20-21	Путешественники и открытия	Устный опрос			
22-24	Правила работы с	Устный опрос			

	энциклопедическим словарем, в библиотеке, в сети Интернет				
25	Игра «Лестница знаний»	Интеллектуальная игра			
26	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	Интеллектуальная игра			
27	«Интеллект – бой»	Интеллектуальная игра			
28	«Своя игра»	Интеллектуальная игра			
29	«Эрудит – лото»	Интеллектуальная игра			
30	«Слабое звено»	Интеллектуальная игра			
31	«Десятка»	Контрольные вопросы			
32	«Один за всех»	Интеллектуальная игра			
33	«Брейн-ринг»	Интеллектуальный тест			
34	Итоговое занятие	Интеллектуальный тест			
	Итого: 34				