

Приложение

к ООП НОО

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №7» г. Тобольск

Рассмотрена на заседании ШМО

Классных руководителей

от 30.08.2023 г. протокол № 1



**Рабочая программа кружка «Интеллектуальные игры ВЮ»**

**Класс: 8**

Количество часов: 34 (1 час в неделю)

Руководитель кружка: Скобелина Лидия Кирилловна

2023-2024 учебный год

## 1. Содержание внеурочной деятельности.

По своей направленности программа «Интеллектуального клуба» относится к социальнопедагогическому направлению. При составлении данной программы использовались: пособие для учителя «Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий. /А.Г.Асмолова, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская/ - М.: Просвещение, 2011., методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я.Ворошилов, Б.О.Бурда, М. Поташев, А. Левитас.

Актуальность создания программы обусловлена тем, что 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. Обучение по программе «Интеллектуального клуба» актуально для интеллектуально одаренных детей и подростков, так как игры, предусмотренные деятельностью кружка, 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 вне учебной деятельности обучающихся.

Занятия по программе «Интеллектуального 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 кружка. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера в клубе позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим. Любая игра, это своеобразный вид спорта. А для спорта важно постоянное самосовершенствование, работа над собой. Ни один спортсмен не добьется успеха без волевых качеств, самообладания и стремления к победе – то же касается и участника интеллектуальной игры.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни, - не обратить внимания на неудачу, не бросить начатое дело. Но еще сложнее адекватно воспринять свою собственную победу. Тренировки в кружке делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

## 2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Приобретение школьником знаний о разнообразии игр, направленных на развитие способностей, на разностороннее развитие человека;

Формирование позитивного отношения к проведению досуга в форме интеллектуальных игр, мотивация к участию в индивидуальных и командных играх, турнирах;

Получение школьниками опыта организации, проведения и активного участия в игре, а также проведение общешкольных мероприятий, связанных с интеллектуальными играми (игротеки, турниры, мастер-классы).

*В процессе реализации курса будут формироваться личностные и метапредметные универсальные учебные действия.*

Личностные УУД:

- осознавать свои эмоции, уметь адекватно их выражать, понимать эмоциональное состояние другого человека;
- выбирать, как поступить в разных ситуациях, и отвечать за собственный выбор;
- осознание причастности к успеху в групповой или командной деятельности;

- формирование моральной самооценки;
- развитие доверия к людям, готовности к сотрудничеству и дружбе.

Регулятивные УУД:

- определение последовательности, учитывать правила планирования;
- предвосхищение результата и уровня усвоения знаний, выбор способа и результата действий, выбор учебного действия (материальный, внешнеречевой, умственный план);
- способность к мобилизации сил и энергии, к волевому усилию.

Коммуникативные УУД:

- постановка вопросов;
- разрешение конфликтов;
- управление поведением партнёра;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

Познавательные УУД:

- выделение и формулирование познавательной цели;
- анализ (выделение признаков);
- построение речевого высказывания;
- рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности.

**3. Тематическое планирование с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы учебного предмета, учебного курса, учебного модуля и возможность использования по этой теме электронных (цифровых) образовательных ресурсов, являющихся учебно - методическими материалами (мультимедийные программы, электронные учебники и задачки, электронные библиотеки, виртуальные лаборатории, игровые программы, коллекции цифровых образовательных ресурсов), используемые для обучения и воспитания различных групп пользователей, представленными в электронном (цифровом) виде и реализующими дидактические возможности ИКТ, содержание которых соответствует законодательству об образовании.**

Игры на внимание и память. 5 часов.

Изучение правил, игра в: Мемори, Swish, Где Додо? и другие.

Игры на эрудицию. 12 часов.

Правила и игра в: Кто хочет стать миллионером?, Один против всех, Своя игра и другие.

Математические и логические игры. 3 часа.

Изучение правил и игра в: Турбосчет, Фрукто 10, Этажики, Делиссимо, Геометрика, Руммикуб и другие.

Коммуникативные игры 4 часа.

Правила и игра в: Активити, Мафия, Шляпа, Контакт, Пойми меня и другие.

Проведение игротек и турниров. 4 часа.

Подбор игр и проведение игротек для младших школьников. Организация и проведение турниров среди учащихся среднего и старшего звена.

Основной вид деятельности учащихся в ходе реализации курса – организация игр и участие в них.

№ п/п	Тема	Количество часов
1	Игры на внимание и память	5
2	Игры на эрудицию	12
3	Математические и логические игры	3
4	Коммуникативные игры	10
5	Проведение игротек и турниров	4

### Календарно-тематическое планирование

№ урока	Тема занятия	Предполагаемый результат
1	Введение	Понимать что такое «интеллект», «игра», «развитие», «способности».
2	Викторина «Знаешь ли ты животных»	Понимание правил игры. Соблюдение очередности в игре, взаимное уважение, признание справедливых итогов игры.
3	«Мемори»	Развитие зрительной памяти.
4	«Кто хочет стать миллионером»	Понимать слова «эрудиция», «кругозор», «развитие памяти». Взаимное уважение. Признание достоинств соперника и собственных сильных и слабых сторон.
5	«Один против всех»	
6	«Своя игра»	
7	«Турбосчет»	
8	«Фрукто 10»	Развитие навыка устного счета, скорости реакции, зрительного восприятия информации. Взаимное уважение. Соблюдение правил игры.
9	«Этажики»	
10	«Пойми меня»	Развитие умения строить устные высказывания, объяснять, воспринимать информацию на слух. Соблюдение правил игры, взаимное уважение, принятие объективных итогов игры.
11	«Пойми меня»	
12	«Активити»	
13	«Активити»	
14	«Контакт»	Умение выбрать игру с учетом возраста игроков, умение объяснить правила и следить за их соблюдением.
15	Проведение игротки для младших классов.	
16		
17		

18	«Swish»	Развитие зрительного восприятия информации, пространственного воображения. Умение соблюдать правила игры.
19		
20	«Один против всех»	Умение соблюдать правила игры, применять знания из разных областей и школьных предметов в новой ситуации.
21		
22		
23	«Делиссимо»	Развитие навыка устного счета. Умение соблюдать правила игры. Стремление к самосовершенствованию. Взаимное уважение.
24		
25	«Геометрика»	
26		
27	Игра на выбор учащихся.	
28	«Шляпа»	Умение строить устное высказывание, умение воспринимать информацию критически, объяснять и аргументировать свою точку зрения.
29	«Стори кубики»	
30	«Мафия»	
31		
32	Подготовка и проведение игр на эрудицию учащимися	Умение подобрать вопросы соответственно возрасту, получение опыта ведущего игры.
33		
34	Определение титула «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ЧЕЛОВЕК»	Тренировка памяти, внимания, умения соблюдать правила игры.

1/Настольная игра-головоломка «Свиш» – это 60 прозрачных карт с шарами и кольцами разных цветов. Цель игры – положить карты друг на друга так, чтобы каждый шар попал в кольцо того же цвета. Такое попадание шара в кольцо и называется Свиш. Самый простой Свиш – это две карты, наложенные друг на друга.

2/«Активити» — это игра для общения. Она основана на обмене идеями между игроками. В игре используются все обычные формы общения: мимика, вербальные и графические описания. Игра становится труднее по мере своего развития, и кто будет победителем, может определиться только в последний момент.

3/Игра «Мемори» – это карточная настольная игра, состоящая из парных картинок, где основной целью игры является «открытие» как можно большего числа парных карточек, за что игру «Мемори» еще называют игра «парочки». Игра ведется двумя одинаковыми колодами карточек, на лицевой стороне которых изображены картинки.

4/«Турбосчет»У игроков — закрытые стопки карт с ежами, лягушками и птичками. Игроки по очереди выкладывают на стол карты с животными. Как только условие карты на столе выполняется, нужно быстрее всех «прихлопнуть» карту с криком «Турбо!» и забрать её в «добычу». Побеждает игрок, набравший максимальное количество карт за игру.

5/«Делиссимо»Игра знакомит детей с миром дробей и учит с лёгкостью совершать разные операции с дробными числами: складывать, сокращать и приводить их к общему знаменателю. Все эти операции проводятся на примере аппетитных кусочков пиццы с разными ингредиентами, поэтому игра так нравится детям и родителям