

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Технологический лицей»
(МАОУ «Технологический лицей»)
«Технологическóй лицей» муниципальнóй асшóрлуна велóдан учреждение»

РАССМОТРЕНО
на заседании МС
Руководитель МС


Л.В. Нестерова
Протокол № 1
от «30» августа 2018 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР


Т.А. Микушева
«30» 08 2018 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор
МАОУ «Технологический лицей»


Л.И. Пасынкова
«30» 08 2018 г.



Рабочая программа курса внеурочной деятельности
**«Клуб любителей
интеллектуальных игр»**

Уровень: основное общее образование

Возраст учащихся: 14-15 лет

Срок реализации: 1 год

36 часов

Направление развития личности: общеинтеллектуальное

Автор: Батырева Анна Вячеславовна,
заместитель директора по воспитательной работе

Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Клуб любителей интеллектуальных игр»

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; готовность и способность осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов;
- осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, гражданской позиции. Готовность и способность вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания, готовность к конструированию образа партнера по диалогу;
- освоенность социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включенность в непосредственное гражданское участие, готовность участвовать в жизнедеятельности подросткового общественного объединения, продуктивно взаимодействующего с социальной средой и социальными институтами; идентификация себя в качестве субъекта социальных преобразований, освоение компетентностей в сфере организаторской деятельности; интериоризация ценностей созидательного отношения к окружающей действительности, ценностей социального творчества, ценности продуктивной организации совместной деятельности, самореализации в группе и организации, ценности «другого» как равноправного партнера, формирование компетенций анализа, проектирования, организации деятельности, рефлексии изменений, способов взаимовыгодного сотрудничества, способов реализации собственного лидерского потенциала).

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности;
- учиться высказывать свое предположение;
- учиться работать по предложенному плану.

Познавательные УУД:

- делать предварительный отбор источников информации;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную в дополнительной литературе;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы, сравнивать и группировать предметы и их образы.

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.

Предметные результаты

Сформированность следующих умений:

- анализировать и решать задачи повышенной трудности;
- решать нестандартные и логические задачи;
- решать ребусы и кроссворды.

Содержание рабочей программы курса внеурочной деятельности

№ п/п	Содержание курса внеурочной деятельности	Формы организации	Виды деятельности
1	<p>«Интеллектуальные игры в современном мире»</p> <p>Правила организации командной работы. Типология игроков по стилю и скорости мышления. Игровые функции участников команд. Способы работы над вопросами различных типов Игровые конфликты и способы их решения. Коллективный проект в области интеллектуальных игр.</p>	<p>Беседа Работа в группах Конкурс Коллективный проект Практическое занятие</p>	<p>Знакомятся с программой обучения. Знакомятся учащихся с целями и задачами на учебный год. Разбирают вопросы и работы ведущих телевизионных игровых программ. Участвуют в конкурсе ведущих. Участвуют в игре на любознательность, сообразительность. Разгадывают ребусы, кроссворды, шарады. Составляют вопросы. Участвуют в конкурсе по составлению вопросов. Знакомятся с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Узнают игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомятся с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Играют на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомятся с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире, ролью капитана в команде. Знакомятся с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Разбирают конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом, способы работы над вопросами различных типов. Знакомятся понятиями: Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеивание неправильных версий. Знакомятся с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Готовят</p>

			<p>коллективного проекта «Мультиигры». Выбирают конкретные формы мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создают коллективные проекты «Мультиигры». Оформляют результаты работы. Знакомятся с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбирают и готовят ведущего, ассистентов, жюри. Редактируют, готовят бланки для ответов, заданий, ведения протокола. Проводят «Мультиигру» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализируют реализацию проекта.</p>
2	<p>«Хочу всё знать» Религии. Мифы и легенды. Боги. Архитектура. Семь чудес света. Музеи. Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте. Энциклопедические словари</p>	<p>Беседа Работа в группах Коллективный проект Игра</p>	<p>Участвуют в беседе. Работают по темам Религии. Мифы и легенды. Боги. Архитектура. Семь чудес света. Музеи. Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте. Работают со словарями: Малый толковый словарь «Для тех, кто учится. Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов. Знакомятся с правилами поиска и отбора в сети Интернет, поиска по ключевым словам Используют системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.</p>
3	<p>«Игровая мозаика». Игровые практики: «Лестница знаний», «Интеллектуальный бумеранг», «Интеллект – бой», «Интеллектуальный хоккей», «Своя игра»,</p>	<p>Беседа Работа в группах Коллективный проект Игра</p>	<p>Участвуют в беседе. Участвуют в играх: Игра «Лестница знаний». Игра «Интеллектуальный бумеранг» Игра «Интеллект – бой». Игра «Интеллектуальный хоккей» Игра «Своя игра».</p>

<p>«Эрудит – лото», «Слабое звено», «Десятка», «Один за всех», «Брейн-ринг», «Ворошиловский стрелок», «Медиазбука» Итоговое занятие. Промежуточная аттестация. Подведение итогов участия в играх различного уровня.</p>		
--	--	--

Тематическое планирование

№ n/n	<i>Наименование тем занятий</i>	<i>Количество часов</i>
1	Вводное занятие	1
2	Философское мировоззрение	1
3-4	Телевизионные интеллектуальные игры	2
5-6	Лингвистические игры	2
7	Занимательные вопросы	1
8	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	1
9-10	Командное взаимодействие и сплочение команд Основные понятия	2
11	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	1
12-13	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	2
14	Игра по вопросам ребят из Клуба	1
15	Религии мира	1
16-17	Чудеса света	2
18-19	Путешественники и открытия	2
20	Правила работы с энциклопедическим словарем	1
21	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	1
22	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	1
23	Игра «Лестница знаний»	1
24	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	1
25	Игра «Интеллект – бой»	1
26	Игра «Интеллектуальный хоккей»	1
27	Игра «Своя игра»	1
28	Игра «Эрудит – лото»	1
29	Игра «Слабое звено»	1
30	Игра «Десятка»	1
31	Игра «Один за всех»	1
32	Игра «Брейн-ринг»	1
33	Игра «Ворошиловский стрелок»	1
34-35	Игра «Медиаигры»	2
36	Итоговое занятие. Промежуточная аттестация. Подведение итогов участия в играх различного уровня.	1