

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное
учреждение**

**«Средняя общеобразовательная школа № 3
имени Страховой З.Х.»**

**Рабочая программа
курса внеурочной
деятельности «ИнтеллектУМ»
для 10-го класса**

**Составитель: Лыгина О.А.
учитель внеурочной деятельности**

«Согласовано»

Зам. директора по ВР

Наумова Г. В.

30 августа 2023 г

«Утверждаю»

Директор МБОУ «СОШ №3
им. Страховой З.Х.»

Т.И.Костельцева

30 августа 2023г

г. Донской 2023 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «ИнтеллектУМ» имеет огромное значение для развития интеллектуальных способностей является уровень развития памяти, внимания, воображения, мышления, восприятия, речи. Именно эти качества являются основой продуктивного мышления и творческих способностей учащихся.

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. Развитием интеллектуальных способностей необходимо заниматься и во внеурочное время.

Основной формой работы на занятии является игровая деятельность, как наиболее эффективный способ развития интеллекта, творческих способностей, обогащения внутреннего самочувствия и переживания, широко используются задания занимательного характера, головоломки, ребусы, а также задания, требующие рассуждений, нестандартных решений.

Организация внеурочной деятельности является неотъемлемой частью образовательного процесса. Она позволяет выявить индивидуальные особенности каждого ученика, проводить работу с максимальной заинтересованностью детей.

Цель программы: развитие интеллектуальных способностей подростков (развитие памяти, мышления, восприятия, внимания, и др.).

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. формировать у учащихся психологическую основу обучения, повысить уровень их общего психологического, и в частности умственного, развития;
6. развивать самостоятельность детей, создавать условия для развития нравственной социально адаптированной личности, владеющей основами культуры делового этикета.

Режим занятий: программа подразумевает одно занятие в неделю. Программа рассчитана на учебный год и состоит из 34 занятий

Личностные результаты:

Личностными результатами является формирование следующих УУД:

- приобретение школьником социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни;
- приобретение школьниками социальных знаний о ситуации межличностного взаимодействия, её структуре, пространстве взаимодействия, способах управления социокультурным пространством;
- овладение способами самопознания, рефлексии;
- усвоение представлений о самопрезентации в различных ситуациях взаимодействия, об организации собственной частной жизни и быта;

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- работать по предложенному учителем и совместно составленному плану;
- совместно с учителем и другими учениками, а также самостоятельно давать эмоциональную оценку деятельности класса на занятиях.

Познавательные УУД:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
- находить нужную информацию из разных источников: книг, наблюдений, беседы с взрослыми, интернета, интерпретировать полученную информацию;
- делать выводы в результате совместной работы в парах, группах;
- сравнивать и группировать изучаемые объекты.

Коммуникативные УУД:

- школьник может приобрести опыт самоорганизации,
- организации совместной деятельности с другими детьми и работы в команде;
- опыт взятия на себя ответственности за других людей;
- опыт эффективного взаимодействия в общении и простейших способов разрешения конфликтов;
- опыт взаимодействия и сотрудничества, опыт в распознавании собственных и чужих эмоций, осознанию их значения и смысла.
- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика);

Предметные результаты:

Учащиеся должны получить знания:

- о значимости для человека внимания, ощущения, памяти, мышления, эмоций;
- иметь представление о том, что такое память, мышление, воображение;
- об особенностях эмоциональной памяти;
- о способах эффективного запоминания»;
- о способах развития мышления, внимания, памяти;
- о способах выражения эмоций.

Используемые технологии:

1. Проектное обучение (организация самостоятельной познавательной и практической деятельности; формирование широкого спектра УУД, личностных результатов)
2. Личностно-ориентированное обучение (развитие индивидуальности, становление предметных, метапредметных и личностных способностей и качеств в процессе органического слияния воспитания и обучения, формирование познавательной мотивации, жизненного и личностного самоопределения)
3. Развивающее обучение (формирование системы научных понятий, мышления, способов умственных действий)
4. Проблемное обучение (создание в сознании учащихся под руководством учителя проблемных ситуаций, организация активной самостоятельной деятельности по выходу из проблемных ситуаций)
5. **Игровые технологии** - создание учебных ситуаций, имитирующих систему общественных отношений и способствующих усвоению общественного опыта, социализации и самореализации учащихся в игре. При этом дидактическая цель представляется учащимися как игровая задача, реализуемая в рамках определенных правил, в отведенные временные сроки. Учитель устанавливает ситуацию, носящую импровизационный характер, для творческого деятельностного развития обучающихся, создает положительный эмоциональный фон для усвоения учебной информации. Ученик участвует в установлении правил решения предметной задачи, временных границ ее решения.

Результат использованной технологии – формирование стойкого познавательного интереса, умения работать в коллективе, проявлять инициативу, принимать решения; формирование волевой регуляции, самокоррекции, рефлексии, личностного самоопределения.

Планируемые результаты внеурочной деятельности

Обучающиеся получают возможность научиться:

- знаниям правил и особенностей интеллектуальных игр;
- знаниям особенностей движения интеллектуальных игр в России;
- владение методом «мозгового штурма»;

- умение организовать и провести интеллектуальное мероприятие.
- правилам составления вопросов;
- алгоритмам решения задач, рассуждения;
- типам вопросов интеллектуальных игр;
- правилам интеллектуальных игр.

Обучающиеся научатся:

- умению работать в команде;
- умению вести научную дискуссию;
- знаниям особенностей распределения ролей и игровых функций в команде;
- умениям принимать командные и индивидуальные решения.
- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;
- самостоятельно оценивать процесс;
- регулировать своим эмоции, поведение.

При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) методы обучения.

Содержание

Введение (2ч)

Философское мировоззрение. Факты об интеллектуальных играх. История зарождения интеллектуальных игр.

Основные понятия командной игры (7ч)

Телевизионные интеллектуальные игры. Лингвистические интеллектуальные игры. Основные понятия и правила командной игры. О командном взаимодействии и сплочении участников команды.

Вопросы для игр (6ч)

Применение «мозгового штурма» в интеллектуальных играх. Составление вопросов для интеллектуальных игр.

Хочу всё знать (9ч)

Религии мира. Чудеса света. Путешествия, путешественники и их открытия. Правила работы с энциклопедическим словарем. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет. Правила поиска и отбора информации в библиотеке.

Интеллектуальные игры (10ч)

Игра «Лестница знаний». Игра «Интеллектуальный бумеранг». Игра «Интеллект – бой». «Своя игра». «Эрудит – лото». «Слабое звено». Игра «Десятка». Игра «Один за всех». Игра «Брейн-ринг».

Тематическое планирование

№	Наименование тем	Кол-во часов
1	Вводный урок	1
2	Философское мировоззрение	1

3	Телевизионные интеллектуальные игры	1
4	Лингвистические игры	1
5	Занимательные вопросы	1
6	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	1
7	Основные понятия командной игры	1
8	Командное взаимодействие	1
9	Сплочение команды	1
10	Метод «мозгового штурма»	1
11	Применение «мозгового штурма» в интеллектуальных играх	1
12	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	1
13	Конкурс составления вопросов	1
14	Конкурс составления вопросов. Итоги	1
15	Игра по вопросам членов кружка	1
16	Религии мира	1
17	Чудеса света	1
18	Путешественники и открытия	1
19	Правила работы с энциклопедическим словарем	1
20	Правила работы с энциклопедическим словарем. Повторение	1
21	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	1
22	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет. Повторение	1
23	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	1
24	Правила поиска и отбора информации в библиотеке. Повторение	1
25	Игра «Лестница знаний»	1
26	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	1
27	«Интеллект – бой»	1
28	«Своя игра»	1
29	«Эрудит – лото»	1
30	«Слабое звено»	1
31	«Десятка»	1

32	«Один за всех»	1
33	«Брейн-ринг»	1
34	Итоговое занятие	1