**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение**

**«Средняя общеобразовательная школа**

**«Центр образования «Кудрово»**

**Всеволожского района Ленинградской области**

Приложение № \_\_ к Основной

образовательной программе,

утвержденной приказом директора

№\_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Программа курса внеурочной деятельности**

«*Удивительный мир интеллектуальных игр»*

Автор-составитель программы:

Карпушов Алексей Эдуардович,

педагог дополнительного образования

**Ленинградская область**

**2017 год**

1. **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**
   1. **Общая характеристика программы**

Программа курса внеурочной деятельности *“Удивительный мир интеллектуальных игр”* по общеинтеллектуальному направлениюпредназначена для учащихся 7 классов СОШ “Цент образования Кудрово” Всеволожского района Ленинградской области.

Программа составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта.

Программа курса внеурочной деятельности является надпредметной.

Программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов – 68. На реализацию курса отводится 2 часа в неделю. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

* 1. **Цель и задачи программы**

**Цель программы:**

Удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном и культурном развитии, а также их коммуникативных и социальных потребностей через организацию игровой деятельности во внеурочной работе.

**Задачи программы:**

* формировать знания об интеллектуальных играх;
* формировать умение анализировать информацию, находить и выстраивать межпредметные связи;
* развивать умение взаимодействовать с другими людьми, решать коллективные творческие задачи в условиях жесткого лимита времени;
* активизировать познавательный интерес учащихся.

1. **РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Программа курса внеурочной деятельности направлена на достижение следующих образовательных результатов:

* **Личностные результаты:**
* приобретение знаний об интеллектуальной деятельности, типах и видах интеллектуальных игр;
* приобретение коммуникационных навыков;
* формирование мотивации к учению через внеурочную деятельность.
* **Метапредметные результаты:**
* овладение навыками переработки информации;
* овладение навыками критического мышления.

1. **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Учебно-познавательные и учебно-практические задачи** | **Содержание** | **Виды внеурочной деятельности** | **Формы организации внеурочной деятельности** |
| **Тема 1. Зачем играют в интеллектуальные игры?** | | | |
| Первичное ознакомление, освоение основных понятий | Понятие “интеллектуальная игра”, особенности игровой деятельности, значение интеллектуальных игр | Познавательная деятельность, проблемно-ценностное общение,  игровая | Лекция,  беседа,  игровой практикум |
| **Тема 2. Как добиться успехов в игре?** | | | |
| Освоение основных понятий | Успех, критерии успеха, мечта, цель, задачи, планирования деятельности, организация деятельности, преодоление трудностей | Познавательная деятельность, проблемно-ценностное общение,  игровая | Беседа,  игровой практикум |
| **Тема 3. Виды интеллектуальных игр** | | | |
| Первичное ознакомление, освоение основных понятий | Понятие “интеллектуальная игра”, виды и типы игр, особенности игровой деятельности, значение интеллектуальных игр | Познавательная деятельность, проблемно-ценностное общение,  игровая | Лекция,  беседа,  игровой практикум |
| **Тема 4. Игра “Брейн-ринг”: правила и основные принципы игры** | | | |
| Первичное ознакомление, освоение основных понятий | Правила игры “Брейн-ринг”, принципы организации командной игры в “Брейн-ринг”, основные технические приемы игры | Познавательная деятельность, игровая | Лекция,  беседа,  игровой практикум |
| **Тема 5. Основы тактики игры “Брейн-ринг”** | | | |
| Освоение основных понятий | Базовые принципы тактики в игре “Брейн-ринг”, базовые модели игры в “Брейн-ринг” | Познавательная деятельность,  игровая | Лекция,  беседа,  игровой практикум |
| **Тема 6. Моделирование игровых ситуаций в игре “Брейн-ринг”** | | | |
| Выявление и анализ существенных и устойчивых связей и отношений между субъектами и процессами, решение проблемных ситуаций, моделирование, развитие коммуникативных и саморегуляторных навыков | Моделирование игровых ситуаций, игра на счет | Игровая деятельность | Игровой практикум |
| **Тема 7. Игра “Электрошок/Ворошиловский стрелок”: правила и основные принципы игры** | | | |
| Первичное ознакомление, освоение основных понятий | Правила игры “Электрошок/Ворошиловский стрелок”, принципы организации командной игры в “Электрошок/Ворошиловский стрелок”, основные технические приемы игры | Познавательная деятельность,  игровая | Лекция,  беседа,  игровой практикум |
| **Тема 8.** **Основы тактики игры “Электрошок/Ворошиловский стрелок”** | | | |
| Освоение основных понятий | Базовые принципы тактики в игре “Электрошок/Ворошиловский стрелок”, базовые модели игры в “ Электрошок/Ворошиловский стрелок” | Познавательная деятельность,  игровая | Лекция,  беседа,  игровой практикум |
| **Тема 9.** **Моделирование игровых ситуаций в игре “Электрошок/Ворошиловский стрелок”** | | | |
| Выявление и анализ существенных и устойчивых связей и отношений между субъектами и процессами, решение проблемных ситуаций, моделирование, развитие коммуникативных и саморегуляторных навыков | Моделирование игровых ситуаций, соревновательная деятельность | Игровая деятельность | Игровой практикум |
| **Тема 10.** **Игра “Эрудит-квартет”: правила и основные принципы игры** | | | |
| Первичное ознакомление, освоение основных понятий | Правила игры “Эрудит-квартет”, принципы организации командной игры в “Эрудит-квартет”, основные технические приемы игры | Познавательная деятельность,  игровая | Лекция,  беседа,  игровой практикум |
| **Тема 11.** **Основы тактики игры “Эрудит-квартет”** | | | |
| Освоение основных понятий | Базовые принципы тактики в игре “Эрудит-квартет”, базовые модели игры в “Эрудит-квартет” | Познавательная деятельность,  игровая | Лекция,  беседа,  игровой практикум |
| **Тема 12.** **Моделирование игровых ситуаций в игре “Эрудит-квартет”** | | | |
| Выявление и анализ существенных и устойчивых связей и отношений между субъектами и процессами, решение проблемных ситуаций, моделирование, развитие коммуникативных и саморегуляторных навыков | Моделирование игровых ситуаций, соревновательная деятельность | Игровая деятельность | Игровой практикум |
| **Тема 13**. **Игра “Что? Где? Когда?”: правила и основные принципы игры** | | | |
| Первичное ознакомление, освоение основных понятий | Правила игры “Что? Где? Когда?”, принципы организации командной игры в “Что? Где? Когда?”, основные технические приемы игры | Познавательная деятельность,  игровая | Лекция,  беседа,  игровой практикум |
| **Тема 14.** **Основы тактики игры “Что? Где? Когда?”** | | | |
| Освоение основных понятий | Базовые принципы тактики в игре “Что? Где? Когда?”, базовые модели игры в “Что? Где? Когда?” | Познавательная деятельность,  игровая | Лекция,  беседа,  игровой практикум |
| **Тема 15.** **Моделирование игровых ситуаций в игре “Что? Где? Когда?”** | | | |
| Выявление и анализ существенных и устойчивых связей и отношений между субъектами и процессами, решение проблемных ситуаций, моделирование, развитие коммуникативных и саморегуляторных навыков | Моделирование игровых ситуаций, соревновательная деятельность | Игровая деятельность | Игровой практикум |
| **Тема 16. Подведение итогов** | | | |
| Выявление и анализ существенных и устойчивых связей и отношений между субъектами и процессами, развитие критического мышления, рефлексия | Обсуждение ценности курса, роли интеллектуальных игр в образовании учащихся, обсуждения использования различных игровых инструментов в других видах деятельности | Проблемно-ценностное общение, познавательная деятельность | Беседа |

1. **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Количество часов** |
| 1. | Зачем играют в интеллектуальные игры? | **4** |
| 2. | Как добиться успехов в игре? | **4** |
| 3. | Виды интеллектуальных игр | **4** |
| 4. | Игра “Брейн-ринг”: правила и основные принципы игры | **4** |
| 5. | Основы тактики игры “Брейн-ринг” | **4** |
| 6. | Моделирование игровых ситуаций в игре “Брейн-ринг” | **4** |
| 7. | Игра “Электрошок/Ворошиловский стрелок”: правила и основные принципы игры | **4** |
| 8. | Основы тактики игры “Электрошок/Ворошиловский стрелок” | **4** |
| 9. | Моделирование игровых ситуаций в игре “Электрошок/Ворошиловский стрелок” | **4** |
| 10. | Игра “Эрудит-квартет”: правила и основные принципы игры | **4** |
| 11 | Основы тактики игры “Эрудит-квартет” | **4** |
| 12. | Моделирование игровых ситуаций в игре “Эрудит-квартет” | **4** |
| 13. | Игра “Что? Где? Когда?”: правила и основные принципы игры | **4** |
| 14. | Основы тактики игры “Что? Где? Когда?” | **4** |
| 15. | Моделирование игровых ситуаций в игре “Что? Где? Когда?” | **8** |
| 16. | Подведение итогов | **4** |
| **Общее число часов** | | **68** |

1. **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

**5.1. Образовательные Интернет-ресурсы:**

1. <https://db.chgk.info/last> (база вопросов по интеллектуальным играм)

2. <https://vk.com/topic-49545014_27710813> (методические материалы по интеллектуальным играм)

**5.2.Учебное оборудование:**

1.Кабинет с двигающейся мебелью

2.Доска меловая/маркерная

3.Компьютер с доступом в Интеренет, подключенный к проекционному оборудованию

4.Машина для интеллектуальных игр/брейн-машина