

Администрация муниципального образования  
муниципального района «Сыктывдинский»

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Часовская средняя общеобразовательная школа»  
«Часса шӧр школа» муниципальной велӧдансьӧмкуд учреждение

СОГЛАСОВАНО

На методическом совете  
протокол № 1 от 30.08.2019г.

УТВЕРЖДАЮ

директор  Карманова Е.И.  
приказ № 206 от 30.08.2019г.



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

Срок реализации: 1 год (1-11 класс)  
Составила учитель русского языка  
и литературы Н.О.Исакова

Часово  
2019

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Клуб интеллектуальных игр «Арктур» разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утверждённого приказом от 6 октября 2009 г. №393 (с изменениями от 29.12.2014 № 1643, от 31.12.2015 г. N 1576), с Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утвержденного приказом от 17.12.2010г. № 1897 (с изменениями от 29.12.2014 года № 1644, от 31.12.2015 года №1577), с учетом примерной основной образовательной программы, одобренной Федеральным методическим объединением от 08.04.2015 года № 1/15, на основе «Методики тренировок по интеллектуальным играм» Н. Манусаджян.

### **Актуальность курса**

Актуальность программы обусловлена тем, что, какую бы специальность не выбрал выпускник после школы, ему всегда будут нужны знания, хорошая память, настойчивость, сообразительность, аккуратность, фантазия, наблюдательность, внимательность, пространственное воображение, терпение, умение логически мыслить, анализировать, сопоставлять и обобщать факты. Решать эти задачи помогают интеллектуальные игры.

### **Общая характеристика курса**

Программа курса «Клуб интеллектуальных игр «Арктур» адресована учащимся 1-11 классов (6,5-18 лет) и относится к общеинтеллектуальному направлению внеурочной деятельности. Данная программа является механизмом интеграции, обеспечения полноты и цельности содержания программ по предметам, расширяя и обогащая его.

Программа рассчитана на развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся, а также на подготовку школьников к районным турнирам по интеллектуальным играм, марафонам знаний. Правильно поставленная, организовано проводимая учебно-тренировочная работа в группах способствует успешной подготовке занимающихся и хорошему выступлению на турнирах.

### **Место курса внеурочной деятельности в основной образовательной программе**

Интеллектуальные соревнования различных типов проводятся в школе после уроков. Продолжительность курса – один учебный год. Программа рассчитана на 6 часов. Продолжительность занятий – 45 минут.

### **Цель курса**

Цель – развитие мыслительных способностей, а также разностороннее развитие учащихся и содействие их самореализации.

### **Задачи курса**

- научить ведению, созданию и использованию интеллектуальных игр;
- пополнить знания ребёнка более широкими и углублёнными сведениями из различных областей знаний, искусства, философии, краеведения;
- развивать умение логически мыслить и решать различные проблемы и задачи;
- способствовать развитию речевых навыков (умение правильно формулировать и излагать свои мысли, отстаивать свою точку зрения, находить аргументы и контраргументы в диалогах и спорах);
- развивать способности к организации деятельности и управлению ею;
- развивать умения самостоятельно и совместно принимать решения, добиваться поставленной цели

### **Формы организации внеурочной деятельности**

Клуб интеллектуальных игр представляет собой совокупность мероприятий интеллектуального характера, проводимых в игровой форме среди школьников 1-11 классов. В ходе занятий дети знакомятся с основными видами интеллектуальных соревнований, тренируются в умении отвечать на вопросы разнопланового характера – от тематических вопросов на эрудицию до решения своеобразных логических задач, тренируются работать в командах. Занятия проводятся в соревновательной форме, что позволяет детям тренировать спортивные качества характера, активизирует быстроту реакции.

Занятия клуба предполагают подготовку и проведение конкурсов знатоков науки или конкурсов интеллектуалов, викторин, игр, турниров и т.д. Такая деятельность клуба позволяет сделать участие каждого ученика значимым, мотивирует их к познавательной и творческой работе. Учащиеся участвуют в подготовке и проведению предметных недель, конкурсов, вечеров неразгаданных тайн.

### **Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

#### Личностные результаты:

- развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- повышение познавательной активности;
- реализация интеллектуально-творческого потенциала подростков посредством участие в интеллектуальных состязаниях разных уровней;
- воспитание чувства сплоченности и ответственности за команду;
- развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.

#### Метапредметные результаты:

- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат – ответ на вопрос с заданным условием;
- анализировать предложенные возможные варианты верного ответа;
- осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля;
- сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения; использовать его в ходе самостоятельной работы;
- применять изученные способы учебной работы и приёмы решений для работы с различными заданиями;
- включаться в групповую командную работу высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения,
- использовать критерии для обоснования своего суждения;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

#### Предметные результаты:

- владеть навыками поисковой и исследовательской деятельности;
- использовать основные приемы мыслительной деятельности.

### **Формы аттестации/контроля, оценочные материалы**

Формой контроля и способом определения результативности обучения является участие в интеллектуальных мероприятиях школьного, районного уровней. При этом в

течение года отслеживается результативность участия на разных уровнях (рейтинг команд, рейтинг лучших игроков).

### Содержание курса внеурочной деятельности

#### Типы командных игр. Интеллектуальное многоборье.

Командная игра «Что? Где? Когда?». Правила и законы интеллектуальных игр. Алгоритм построения интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?». Знакомство с правилами игры «Что? Где? Когда?».

Знакомство с правилами и тактиками игры «Своя игра». Правила быстрых вопросов, реакции. Роль капитана и «кнопчика».

Аналитическая игра «Реалии». Игра на серии из нескольких (обычно 4-5) вопросов с общим ответом.

«Интеллектуальный покер». Игра по типу викторины.

Интеллектуальный «Морской бой».

«Эрудит-лото». Игра с карточками. Элементы «мозгового штурма» в командных интеллектуальных играх.

### Тематическое планирование курса внеурочной деятельности

Наименование разделов и тем	Количество часов			Основные виды деятельности	Формы оценивания (контроля)
	всего	теория	практика		
<b>I. Типы командных игр. Интеллектуальное многоборье</b> 1. Командная игра «Что? Где? Когда?»	1	0,1	0,9	Сравнивают предметы, явления между собой, выявляют закономерности и проводят аналогии. Делают выводы и умозаключения.	Результаты игры (командный рейтинг, рейтинг лучших игроков)
<b>2. «Своя игра»</b>	1	0,1	0,9	Учатся решать, рассуждать. Решают логически-поисковые задания. Осуществляют поиск закономерностей.	Результаты игры (командный рейтинг, рейтинг лучших игроков)
<b>3. Аналитическая игра «Реалии»</b>	1	0,1	0,9	Учатся правилам разгадывания. Определяют и формулируют цель деятельности; находят связи между явлениями и событиями; находят закономерности; анализируют варианты рассуждений, восстанавливают ход рассуждений; решают логически-поисковые, нестандартные задачи.	Результаты игры (командный рейтинг, рейтинг лучших игроков)
<b>4.</b>	1	0,1	0,9	Находят способы решения	Результаты игры

«Интеллектуальный покер»				задач. Отстаивают свою точку зрения. Делают выводы и умозаключения.	(командный рейтинг, рейтинг лучших игроков)
5. Интеллектуальный «Морской бой»	1	0,1	0,9	Учатся способам классификации, обобщения. Анализируют варианты рассуждений, восстанавливают ход рассуждений.	Результаты игры (командный рейтинг, рейтинг лучших игроков)
6. «Эрудит-лото»	1	0,1	0,9	Учатся правилам решения задач логического характера. Логически рассуждают при решении задач логического характера. Используют операции логического мышления для решения новых задач в незнакомых ситуациях. Ориентируются в тексте заданий.	Результаты игры (командный рейтинг, рейтинг лучших игроков)
<b>Итого</b>	<b>6</b>	<b>0,6</b>	<b>5,4</b>		

### Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение курса

#### Литература для педагога:

1. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
2. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
3. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
4. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
5. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003.
6. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
7. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.
8. Манусаджян Н. Методика тренировок по интеллектуальным играм. – Ереван, 2009.

#### Литература для обучающихся:

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
2. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон»,2015.
4. Свободная энциклопедия «Википедия» <https://ru.wikipedia.org/wiki>
5. Энциклопедический словарь. СПб.: Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон, 1890— 1907. 82 + 4 тт. [http://www.rubricon.com/bie\\_1.asp](http://www.rubricon.com/bie_1.asp)
6. Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>

7. Энциклопедия для детей в 38 томах, «Аванта+»

**Технические средства:**

- компьютер
- проектор
- колонки
- экран
- принтер