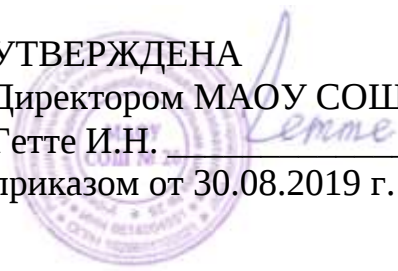


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа № 26

СОГЛАСОВАНА
на заседании Педагогического совета
МАОУ СОШ № 26 от 30.08.2019 г. № 1

УТВЕРЖДЕНА
Директором МАОУ СОШ №26
Гетте И.Н. _____
приказом от 30.08.2019 г. № 162-д



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Клуб любителей интеллектуальных игр»
5-9 классы

Составитель:

Никифоров Владимир Владимирович,
учитель истории и обществознания.

2019 г.

г. Волчанск

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Клуб любителей интеллектуальных игр» реализуется на основе следующих документов:

1. Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010 г. №1897 (с изменениями), с учетом требований примерной основной образовательной программы основного общего образования (одобренной решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию протокол от 08.04.2015 №1/15);
2. Информационное письмо Министерства образования и науки РФ №03-296 от 12 мая 2011г. «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования
3. Основной образовательной программы основного общего образования МАОУ СОШ № 26 г. Волчанска;
4. Плана внеурочной деятельности МАОУ СОШ № 26»;

Планируемые результаты программы

Личностные результаты:

- 1) Формирование устойчивой установки на наличие мотивации к творческому труду, работа на результат;
- 2) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- 3) формирование умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

Метапредметные результаты:

- 1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;

3) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;

4) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;

5) овладение навыками смыслового чтения текстов в соответствии с поставленными целями и задачами; осознанное построение речевого высказывания в соответствии с задачами коммуникации

6) овладение логическими действиями сравнения, установления аналогий и причинно-следственных связей;

7) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; выражать своё мнение и аргументировать свою точку зрения; а также с уважением воспринимать другие точки зрения;

8) определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

Предметные результаты:

1) осознание значимости творчества для личного развития;

2) формирование представлений о мире, российской истории и культуре, первоначальных этических представлений, понятий о добре и зле, нравственности; успешности обучения по всем учебным предметам; формирование потребности в систематическом чтении;

3) умение пользоваться справочными источниками для понимания и получения дополнительной информации.

В результате освоения курса внеурочной деятельности учащиеся должны овладеть следующими универсальными учебными действиями:

Личностные:

- положительно относиться к учению, познавательной деятельности;
- желать приобретения новых знаний, умений, совершенствовать имеющиеся.

Регулятивные:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать (в сотрудничестве с учителем и одноклассниками или самостоятельно) необходимые действия, операции;
- действовать по плану.

Познавательные:

- осознать познавательную задачу; читать и слушать; извлекать нужную информацию, а также самостоятельно находить ее;

Коммуникативные:

- задавать вопросы,
- слушать и отвечать на вопросы других;
- формулировать собственные мысли, высказывать их;
- обосновывать свою точку зрения;
- уметь общаться друг с другом

Содержание курса внеурочной деятельности

Программа внеурочной деятельности «Клуб любителей интеллектуальных игр» реализуется в рамках общеинтеллектуального направления (модуля) Плана внеурочной деятельности МАОУ СОШ № 26 и позволяет сочетать различные виды деятельности - познавательную, досугово – развлекательную (досуговое общение) и игровую.

Программа может способствовать формированию наиболее значимых для учащихся мотивов – познавательных, коммуникативных, эмоциональных, саморазвития.

Программа составлена с учетом возрастных особенностей школьников.

В рамках программы используются коллективные и групповые формы работы, современные игровые технологии. Главное для успешной реализации программы является создание атмосферы взаимопонимания и сотрудничества, ситуации успеха.

Реализация данной программы должно способствовать росту мотивации обучающихся к учению и в конечном итоге способствовать в достижении планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования.

Программа рассчитана на получение результатов *второго уровня результатов (Методический конструктор Григорьев Д.В. , Степанов П.В.), т.е.* получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, т. е. в защищенной, дружественной просоциальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить.

Программа реализуется через подготовку и проведение серии интеллектуальных командных игр в форме КВИЗ - игры или КВЕСТОВ. Правила игр определяются соответствующим Положением.

Занятия спланированы так, что практически все проходят в форме отличной от урочной.

Периодичность игр – 1 раз в месяц с сентября по май, но в фиксированное время (например – 3 среда месяца).

Команда формируется из одноклассников и их родителей в сентябре. Максимальное количество участников – 7 человек, из которых не более 3 родителей.

К подготовке вопросов и заданий игр привлекаются обучающиеся школы, учителя и школьные методические объединения учителей – предметников.

Проведение игры должно стать частью плана мероприятий предметных недель (месячников). Тема игры озвучивается заранее. Темой игры может быть определенное событие, предметная область, явление.

Форма вопросов может быть различной – текстовой, головоломка, ребус, музыка, картина.

Во время игры возможны выступления творческих коллективов школы и города или творческие задания, за которые команда может получить дополнительные баллы.

По итогам игры по количеству набранных баллов определяется победитель. Итоги каждой игры баллы суммируются в общем зачете. По итогам всех игр сезона определяется Абсолютный победитель игры

Оценка результатов программы

Оценка результата освоения программы осуществляется по системе «зачет/не зачет» по Общеинтеллектуальному направлению внеурочной деятельности.

Оценка «Зачет» выставляется в случае если

- по итогам освоения программы обучающиеся, посетили не менее 7 игр,
- выявлена положительная динамика в росте мотивации к учению (Методика диагностики мотивации учения и эмоционального отношения к учению (модификация А.Д. Андреева)

Срок реализации программы – 1 год (2019-2020 учебный год), 68 учебных часов.

Тематическое планирование программы (68 ч)

1. Введение в игру (20 ч). Особенности КВИЗ-игр и КВЭСТов. Поведение в команде. Роль и действия капитана. Нестандартное мышление, внимание к деталям, умение слышать друг друга, выделение главного, эрудиция, находчивость и чувство юмора как компоненты успешной игры. Особенности выполнения отдельных заданий.

2. Техника мозгового штурма (10 ч). Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма – практические занятия.

3. Составление и оформление вопросов к играм (7,5 ч). Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование для составления вопросов научно-популярных журналов, художественной литературы и кино. Подготовка презентаций, видео файлов, звуковых дорожек, сценария игр.

4. Организация и проведение игр и квестов (25 ч). Тренировочные игры «Брейн-ринг». Другие интеллектуальные викторины. Клубный турнир «Что? Где? Когда?». Организация и проведение силами школьников школьного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами.

5. Мониторинг результатов освоения программы (5,5 ч)

Учебно-тематический план

№	Тема	Параллель	Количество часов	Форма занятий
1	<i>Введение в игру (20 часов)</i>			
	Особенности КВИЗ-игр и КВЭСТов. Поведение в команде. Роль и действия капитана.	5	1	Беседа
		6	1	
		7	1	
		8	1	
		9	1	
	Нестандартное мышление, внимание к деталям, умение слышать друг друга, выделение главного, эрудиция, находчивость и чувство юмора как компоненты успешной игры.	5	1	Практикум
		6	1	
		7	1	
		8	1	
		9	1	
	Особенности выполнения отдельных заданий.	5	2	Практикум
		6	2	
		7	2	
		8	2	
		9	2	
		Всего	20	
2	<i>Техника мозгового штурма (10 часов)</i>			

	Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма – практические занятия.	5	2	Беседа, практикум
		6	2	
		7	2	
		8	2	
		9	2	
		Всего	10	
3	<i>Составление и оформление вопросов к играм</i>			
	Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов.	Инициативные группы	2	Практикум
	Использование для составления вопросов научно-популярных журналов, художественной литературы и кино.	Инициативные группы	2	Практикум
	Подготовка презентаций, видео файлов, звуковых дорожек, сценария игр	Организаторы	3,5	Практикум
		Всего	7,5	
4	<i>Организация и проведение игр и квестов</i>			
	Организация и проведение игр и квестов	Организаторы, инициативные группы	25	Игра
		Всего	25	
5	Мониторинг результатов освоения программы			

	Мониторинг результатов освоения программы (входной контроль)	5	0,25	Тестирование
		6	0,25	Тестирование
		7	0,25	Тестирование
		8	0,25	Тестирование
		9	0,25	Тестирование
	Обработка результатов входного контроля	Организаторы	1,5	
	Мониторинг результатов освоения программы (итоговый контроль)	5	0,25	Тестирование
		6	0,25	Тестирование
		7	0,25	Тестирование
		8	0,25	Тестирование
		9	0,25	Тестирование
	Обработка результатов итогового контроля	Организаторы	1,5	
		Всего	5,5	
		ИТОГО	68	