

**государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа «Образовательный центр «Южный город»
поселка Придорожный муниципального района Волжский Самарской области**

«ПРОВЕРЕНО»

Заместитель директора по УВР

_____/А. Е. Федулова

«01» сентября 2020г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ГБОУ СОШ «ОЦ «Южный город»

поселок Придорожный

_____/В.М. Кильдюшкин

Приказ № 215/1у от «01» сентября 2020г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности**

Наименование курса

Интеллектуальные игры

Уровень, класс

Основное общее образование
6 класс

Количество часов по учебному
плану

- в неделю

1 ч


- в год

34 ч

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа «Образовательный центр «Южный город» пос.
Придорожный муниципального района Волжский Самарской области

«ПРОВЕРЕНО»

Заместитель директора по УВР


А. Е. Федулова
«01» сентября 2020г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор ГБОУ СОШ

«ОЦ «Южный город» пос. Придорожный


В.М. Кильдюшкин
Приказ № 01/п от «01» сентября 2020г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА внеурочной деятельности

Наименование курса

Интеллектуальные игры

Уровень, класс

Основное общее образование

6 класс

Количество часов по учебному плану

- в неделю 1 ч

- в год 34 ч

Программа внеурочной деятельности разработана в соответствии с ФЗ № 273 «Об образовании в РФ», ФГОС ООО, ООП ООО, Положением о рабочей программе в ОУ, учебным планом ОУ.

Программа «Интеллектуальные игры» составлена в соответствии с требованиями ФГОС основного общего образования и реализует социальное направление во внеурочной деятельности в 5 и 6 классах.

Количество часов

В 6 классах – 1 час в неделю, 34 часа в год.

Актуальность данной программы обусловлена хорошим развивающим потенциалом многих настольных игр, интересом подростков, необходимостью дать детям альтернативу компьютерному досугу.

Планируемые результаты освоения программы.

Реализация курса внеурочной деятельности направлена на достижение следующих результатов:

- приобретение школьником знаний о разнообразии игр, направленных на развитие способностей, на разностороннее развитие человека;
- формирование позитивного отношения к проведению досуга в форме интеллектуальных игр, мотивация к участию в индивидуальных и командных играх, турнирах;
- получение школьниками опыта организации, проведения и активного участия в игре, а также проведение общешкольных мероприятий, связанных с интеллектуальными играми (игротеки, турниры, мастер-классы).

Личностные и метапредметные результаты

- формирование и сохранение мотивации к интеллектуальной деятельности и к интеллектуальному досугу; (Р)
- навыки саморегуляции: умение следовать общим правилам и следить за выполнением правил другими участниками; (Р)
- умение работать в команде, принимать решения в условиях как индивидуальной, так и командной работы; (К)
- формирование уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, готовности сотрудничать и достигать взаимопонимания; (К)
- развитие стратегического мышления: умение самостоятельно планировать варианты и пути достижения целей, в том числе альтернативные; (П)
- развитие психических процессов: память, внимание, мышление логическое и образное, воображение, восприятие; (П)

Предметные результаты:

Ученик научится

- играть в 15-20 настольных игр,
- самостоятельно разбирать правила,
- адекватно реагировать на выигрыш и поражение, понимать развивающий потенциал каждой игры.

Ученик получит возможность научиться:

- умению объяснить правила сверстникам;
- умению составлять вопросы и задания для интеллектуальных турниров типа КВИЗ.

- Культуре игрового общения, ценностного отношения к играм как наследию и к проявлению здорового образа жизни.

Формы и способы проверки результата

- устный опрос; наблюдение;
- заполнение экспертных листов, получение звания «игроинструктор».
- самостоятельное проведение игр; подготовка вопросов и игротек для младших школьников,
- участие в различных конкурсах школьного и городского уровней.

Основное содержание

Игра – одно из первых занятий, с которым человек знакомится еще в самом раннем детстве. Именно играя, он познает мир, делает собственные маленькие открытия, учится общаться с людьми. Ребенок растет, становится подростком, и его игры меняются вместе с ним, сохраняя свои основные функции: объединение людей, познание, общение в рамках заданных правил, возможность испытывать яркие эмоции.

Занятия по программе способствуют воспитанию нравственных качеств подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к партнеру или сопернику является одним из важнейших принципов любой игры. Дружеская игровая атмосфера позволяет создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни - не обратить внимания на неудачу, проигрыш, не потерять интерес и азарт. А некоторым ребятам сложнее адекватно воспринять свои собственные победы. Игры делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

Курс сочетает форму обучающего занятия с игровыми и тренинговыми элементами а так же самостоятельными формами работы.

В процессе изучения отдельных тем предполагается активное использование ресурсов сети интернет, в том числе детьми самостоятельно (изучение правил, просмотр обучающих видеороликов по игре «Микромир»).

Формы работы:	6 класс
Обучение играм	13
Самостоятельное проведение игр учениками	7
Организация и проведение игротек в младших классах	3
Подготовка и проведение интеллектуальных турниров	11

Календарно-тематическое планирование

№	6 класс Тема	Кол- во ча- сов	Содержание и предполагаемый результат
1	Логические игры «Сет» «Ётта» «Калах»	3	Развитие навыков внимания, счета, памяти, стремления к самосовершенствованию, уважение окружающих. Обсуждение истории и ва-

2	Самостоятельное проведение логических игр для друзей и одноклассников.	1	риантов проведения некоторых игр
3	Командная интеллектуальная игра на эрудицию «Квиз»	2	Проведение игры среди участников, выбор добровольцев для составления вопросов тематических «КВИЗов»
4	Индивидуальная работа с участниками	3	Обучение подбору интересных фактов и составлению вопросов к каждому раунду.
5	Внутриклассные турниры «Квиз»	3	Расширение кругозора, памяти, применение знаний в новой области.
6	Проведение школьного тематического турнира «Квиз»	2	Самостоятельная подготовка. Участие команд из разных классов
7	Играем в любимые игры «Диксит» «Соображарий» «Элиас» «Дикие джунгли» «Доббль» «Лобстер»	4	Самостоятельное проведение игр, ознакомление с ними новых участников
8	Самостоятельное проведение игр для друзей и одноклассников	3	Развитие стратегического и экономического мышления, умения вести переговоры. Изучение правил игры, просмотр обучающего видеоролика, повторение клеточных органелл. Самостоятельная игра.
9	Стратегическая игра «Колонизаторы»	3	
10	Стратегическая игра «Микромир» (Клетка)	5	
11	Стратегическая игра «Каллейдоскоп проектов»	2	Изучение правил игры. Выбор темы для проектирования. Разработка проекта в игровом формате.
12	Проведение игротеки для младших классов.	3	Умение выбрать игру с учетом возраста игроков, умение объяснить правила и следить за их соблюдением.
	Итого:	34	

Тематическое планирование 6 класс

Название темы	Количество часов	Форма проведения
Логические игры	3	Обучение, игры

Игра «КВИЗ»	11	обучение, проведение турниров
Самостоятельное проведение игр и игротек	10	игры
Стратегические игры. «Колонизаторы»	3	Обучение, игры
Стратегическая биологическая игра «Микромир»	5	Обучение, игры
Стратегическая игра «Каллейдоскоп проектов»	2	Обучение, игры
По учебному курсу в 5 классе	34 часа	

Литература.

1. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка, М., 1966
2. Карпова С. Н. Игра и нравственное развитие, М., 1987
3. Панфилова М. А. Игротерапия общения, М., ТОО»ИнтелТех», 1995
4. Шмаков С. А. Её величество – игра. М., 1993