

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Внеурочная деятельность является составной частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени обучающихся, организуемая во внеурочное время для удовлетворения потребностей обучающихся в содержательном досуге.

Цель организации внеурочной деятельности – обеспечение достижения планируемых результатов Стандарта: создание условий для становления и развития личности обучающихся, формирования их общей культуры, духовно-нравственного, гражданского, социального, интеллектуального развития, самосовершенствования, обеспечивающего их социальную успешность, развития творческих способностей, сохранения и укрепления здоровья.

Внеурочная деятельность направлена на:

- создание условий для развития личности ребёнка, развитие его мотивации к познанию и творчеству;
- профилактику асоциального поведения;
- создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения,
- творческой самореализации школьника, его интеграции в систему отечественной и мировой культуры;
- обеспечение целостности процесса психического и физического, умственного и духовного развития личности обучающегося;
- развитие взаимодействия педагогов с семьями обучающихся.

## **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

Настоящая программа курса внеурочной деятельности «Клуб интеллектуальных игр «Пинг`win`ы 2.0» относится к общеинтеллектуальному направлению.

Программа составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта и с учетом учебного плана.

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

**Возраст обучающихся по программе:** обучающиеся 3-4 классов (9-10 лет) с повышенным интеллектуальным развитием и склонностью к интеллектуальным видам деятельности. Широкий охват возрастов обусловлен спецификой клубной деятельности: направленностью на личный опыт обучающихся, возможностью объединять разновозрастных детей в одну группу, а также повышенным интеллектуальным развитием обучающихся клуба.

**Срок реализации программы** 2 года (68 часов).

**Актуальность.** Новые социальные условия требуют значительного переосмысления теории и методики социализации личности. В связи с этим совершенствуются содержание, формы и методы работы с подростками. Это: развивающие занятия, участие в интеллектуальных турнирах, программах, работа с компьютерной техникой, Интернетом.

Отличительной особенностью программы является то, что для большей заинтересованности, доступности на занятиях присутствует элемент игры. Структура игры вовлекает участников во взаимодействие, способствуя самоорганизации и самостоятельности, то есть развитию регулятивных компетентностей по собственной инициативе подростка, а также формирует положительный эмоциональный настрой со сверстниками. Регулярно используются на занятиях подвижные игры, настольные игры, развивающие внимание и память. Материалы для тренировок и турниров подготавливаются с учетом пройденной школьной программы и зоны ближайшего развития.

Программа педагогически целесообразна, так как способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, которые не всегда удается рассмотреть на уроке, развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной деятельности, умению самостоятельно организовать свое свободное время.

Выбор учащимся программы интеллектуального развития гарантирует расширение кругозора, обретение навыков логического и творческого мышления.

## ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

**Цель** – создание условий для становления и развития личности обучающихся, удовлетворение интеллектуальных и коммуникативных потребностей обучающихся через организацию школьного интеллектуального клуба.

### **Задач:**

- **Мотивационные:**

Создание условий для развития личности ребёнка, развитие его мотивации к познанию и творчеству;

- **Познавательные:**

Формирование познавательного интереса и навыков научно-интеллектуального труда;

Развитие культуры логического и алгоритмического мышления, воображения;

- **Развивающие:**

Развитие самостоятельности и стремления к самообразованию и саморазвитию;

Формирование коммуникативных навыков, умение общаться и взаимодействовать с другими людьми;

- **Социально-педагогические:**

Формирование общественной активности путем участия в подготовке и проведении интеллектуальных турниров;

- **Обучающие:**

Формирование умения составлять вопросы, решать задачи различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени; формулировать свои мысли коротко и понятно для окружающих;

- **Воспитательные:**

Формирование умения организовать сотрудничество при работе в группах;

Развитие коммуникативных навыков, правильного слушания, понимания элементов невербального общения (жесты, мимика);

Развитие умения осознанно использовать речевые средства для выражения своих чувств и мыслей.

### **Формы и режим занятий:**

Занятия проводятся один раз в неделю по три часа.

В программу входит проведение консультаций при работе над индивидуальной или групповой проектной деятельностью, подготовке капитанов команд и организаторов игр. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях.

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

### **Формы проведения занятий:**

- лекция;
- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;
- сообщения;
- мультимедийный час;
- видеоурок;
- презентация.

Основной **формой проведения занятий** является игра.

Программа основана на методических разработках таких теоретиков интеллектуальных игр, как В.Я.Ворошилов, Б.О.Бурда, М. Поташев, А. Левитас.

## **РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Результат внеурочной деятельности - развитие на основе освоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира – личности обучающегося, его активной учебно-познавательной деятельности, формирование его готовности к саморазвитию и непрерывному образованию.

В период реализации программы учащиеся знакомятся с различными видами интеллектуальных игр, типами заданий, осваивают правила проведения различных турниров. У них формируются индивидуальные предпочтения.

Программа курса внеурочной деятельности направлена на достижение следующих образовательных результатов:

### **Личностные результаты**

формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию

### **Метапредметные результаты**

освоение обучающимися универсальных учебных действий (познавательных, регулятивных и коммуникативных), составляющих основу умения учиться, и межпредметных понятий.

владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с

учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов;

формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей;

формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции)

### *Формы и способы проверки результата*

- устный опрос;
- интеллектуальный тест;
- контрольные вопросы;
- конкурс на лучший вопрос;
- интеллектуальная игра;
- конкурсные вопросы;
- мультимедийная викторина;
- мультимедийная интеллектуальная игра;
- блиц-опрос;
- участие в различных конкурсах школьного, районного и городского уровней.

## Тематический план для групп учеников 3 классов

	<b>Наименование тем</b>	<b>Количество часов</b>
1	Вводное занятие	3
2	Философское мировоззрение	3
3	Телевизионные интеллектуальные игры	3
4	Лингвистические игры	3
5	Занимательные вопросы	3
6	Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»	3
7	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	3
8	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх	3
9	Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.	3
10	Конкурс составления вопросов	3
11	Игра по вопросам членов круба	3
12	Религии мира	3
13	Чудеса света	3
14	Путешественники и открытия	3
15	Космические открытия	3
16	Страны мира	3
17	Фантастический животный мир	3
18	Мировые рекорды	3
19	Известные личности	3
20	Правила работы с энциклопедическим словарем	3
21	Правила поиска информации в сети Интернет	3
22	Правила отбора информации в сети Интернет	3
23	Правила поиска информации в библиотеке	3
24	Правила отбора информации в библиотеке	3
25	Игра «Лестница знаний»	3

26	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	3
27	«Интеллект – бой»	3
28	«Своя игра»	3
29	«Эрудит – лото»	3
30	«Слабое звено»	3
31	«Десятка»	3
32	«Один за всех»	3
33	«Брейн-ринг»	3
34	Итоговое занятие. Подведение итогов года.	3

### Примерные темы занятий:

#### Тема № 1. Вводное занятие

Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год. Проведение вводных инструктажей.

#### Тема № 2. Философское мировоззрение

Отражение мировоззрения в афоризме.

#### Тема № 3 Телевизионные интеллектуальные игры

Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. Конкурс ведущих.

#### Тема № 4. Лингвистические игры

Омонимы, синонимы. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.

#### Тема № 5. Занимательные вопросы

Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.



Тема № 6. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?»

Вопросы членов кружка. Игры по вопросам, составленным членами кружка.

Тема № 7. Командное взаимодействие и сплочение команд Основные понятия. Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления (по терминологии М. Поташева). Игровые функции по типологии М. Поташева и Р. Морозовского. Знакомство с типологией игроков по социально-психологическим функциям. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.

Тема № 8. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.

Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсеивание неправильных версий.

Тема № 9. Проектная деятельность. Написание вопросов к играм «Что? Где? Когда?» и др.

Знакомство с требованиями к коллективному проекту в области интеллектуальных игр. Подготовка коллективного проекта «Мультиигры». Выбор конкретных форм мультиигр, разделение на группы для работы над каждой формой, поиск информации. Создание коллективного проекта

«Мультиигры». Оформление результатов работы. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри. Редактирование, подготовка и распечатка бланков для ответов, заданий, ведения протокола. Проведение

«Мультиигр» для обучающихся других групп клуба или других объединений. Анализ реализации проекта.

Тема № 10. Конкурс составления вопросов

Вопросы занимательного характера из области естествознания, гуманитарных и точных наук.

Тема № 11. Игра по вопросам членов кружка

Тема № 12. Религии мира

Религии. Мифы и легенды. Боги.

Тема № 13. Чудеса света

Архитектура. Семь чудес света. Музеи.

Тема № 14. Путешественники и открытия

Великие географические открытия. Русские путешественники. Имена на карте.

Тема №15. Космические открытия.

Даты событий, связанных с изучением космоса. Имена, названия ракет, важность работ.

Тема №16 Страны мира

Национальные особенности, блюда, столицы, население.

Тема №17 Фантастический животный мир.

Отличия групп животных, признаки. Интересные представители.

Тема №18 Мировые рекорды

Имена и виды рекордов. Книга рекордов Гиннеса.

Тема №19 Известные личности

Известные люди современности и прошлого. Артисты, художники, актеры.

Тема № 20. Правила работы с энциклопедическим словарем

Малый толковый словарь «Для тех, кто учится. Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов.

Темы № 21-22. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет

Правила поиска и отбора в сети Интернет. Поиск по ключевым словам.

Темы № 23-24. Правила поиска и отбора информации в библиотеке

Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.

Тема № 25. Игра «Лестница знаний»

Правила игры. Игра «Лестница знаний».

Тема № 26. Игра «Интеллектуальный бумеранг»

Правила игры. Игра «Интеллектуальный бумеранг».

Тема № 27. «Интеллект – бой»

Правила игры. Игра «Интеллект – бой».

Тема № 28. «Своя игра»

Правила игры. Игра «Своя игра».

Тема № 29. «Эрудит – лото»

Правила игры. Игра «Эрудит – лото».

Тема № 30. «Слабое звено»

Правила игры. Игра «Слабое звено».

Тема № 31. «Десятка»

Правила игры. Игра «Десятка»

Тема №32. «Один за всех»

Правила игры. Игра «Один за всех».

Тема № 33. «Брейн-ринг»

Правила игры. Игра «Брейн-ринг».

Тема № 34. Итоговое занятие

Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей.

## Тематический план для групп учеников 4 классов

	Количество часов	
	Теория	Практика
Вводное занятие	1	
<b>Раздел 1. Типы интеллектуальных игр (8 часов)</b>		
1.1.Классификация игр со словами.		2
1.2.Классификация игр на логические операции		2
1.3.Игры, основанные на анализе и перестройке слов		2
1.4.Стихотворные игры со словами		2
<b>Раздел 2. Типы командных игр (8 часов)</b>		
2.1. Изучение командных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»	1	2
2.2. Вопрос –основа игры	1	4
<b>Раздел 3. Интеллектуальное многоборье ( 13 часов)</b>		
3.1. Проведение тренировок		7
3.2. Игры индивидуально-командного зачета		6
(резерв)		4
	3	31
<b>ИТОГО</b>	<b>34 часа</b>	

## **СОДЕРЖАНИЕ**

### **ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ**

Учащиеся заполняют анкеты, проходят инструктаж по технике безопасности, выполняют задания на креативное мышление индивидуально и в группах.

### **РАЗДЕЛ 1. ТИПЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)**

#### **1.1 . Классификация игр со словами.**

Разбор следующих типов заданий: Путаница, Буквомесы, Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы.

#### **Классификация игр на логические операции**

Разбор следующих типов заданий: Эрудит-лото, Гуггенхейм, Пентагон. Учащиеся различают разные типы заданий, умеют решать на простом уровне. Учащиеся имеют представление о принципе построения игры, умеет формулировать определение, владеет ассоциативным мышлением.

#### **Игры, основанные на анализе и перестройке слов**

Шарады, Перевертыши. Учащиеся знакомы с принципом построения и решения шарад, учатся выполнять задание на переверот слов на основе синонимичности, антонимичности.

#### **Стихотворные игры со словами**

Буриме. Знакомство с игрой, участие в игровой деятельности.

### **РАЗДЕЛ 2. ТИПЫ КОМАНДНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)**

#### **Изучение командных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»**

Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Алгоритм построения интеллектуальной игры, викторины. Знакомство с правилами игры в «Что? Где? Когда?».

«Брейн-ринг» Учащийся знает правила игры, в команде делятся роли, определяется 2 человека с быстрой реакцией от каждой команды

### **Вопрос –основа игры**

Особенности вопросов для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов. Технологии поиска ответа на вопросы. Вопрос, содержащий ответ. Догадка, ассоциация, анализ. Работа со словарями, энциклопедиями, ресурсами Интернет. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?». Самостоятельная работа по составлению вопросов. Защита вопросов, оценка качества выполненной работы.

## **РАЗДЕЛ 3. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ МНОГОБОРЬЕ (13 ЧАСОВ)**

### **Проведение смешанных тренировок**

Учащиеся изучают типы интеллектуальных игр, которые входят в многоборье, формируют команды сменного состава, учатся работать в команде на общий результат, слышать друг друга. Игры: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»,

«Эрудит-лото», «Кроссворд-шоу»

### **Игры индивидуально-командного зачета**

Игры индивидуально-командного зачёта: «Своя игра», «Есть контакт», «О, счастливчик», «Эрудит-квартет». **Участие в соревнованиях (резерв 4)**

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Дата		Тема	Виды внеурочной деятельности	Формы организации внеурочной деятельности	Учебно-познавательные и учебно-практические задачи
	п/п	п/ф				
1			Вводное занятие	Заполняют анкеты, выполняют задания на креативное мышление индивидуально и в группах.	Интерактивное занятие	Определение круга интересов учащихся
<b>РАЗДЕЛ 1. ТИПЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)</b>						
<b>Классификация игр со словами (3ч)</b>						
2			Путаница, Буквомесы	Знакомятся с правилами игр, участвуют в играх	Игровая деятельность	Активизация познавательного интереса и познавательной деятельности
3			Загадки слов В.И.		Игровая деятельность	
4			Даля, Палиндромы			
5			Эрудит-лото	Знакомятся с принципами построения игр, решают разные типы на простом уровне.	Практикум	Формирование навыков научно-интеллектуального труда; развитие культуры логического и алгоритмического мышления, воображения
6						
7			Гуггенхейм, Пентагон.		Практикум	

<b>Игры, основанные на анализе и перестройке слов (2)</b>						
<b>8</b>			Шарады	Учащиеся знакомы с принципом построения и решения шарад, учатся выполнять задание на переворот слов	Игровая деятельность	Формирование навыков научно-интеллектуального труда;
<b>9</b>			Перевертыши		Игровая деятельность	развитие культуры логического и алгоритмического мышления, воображения
<b>Стихотворные игры со словами (3)</b>						
<b>10</b>			Буриме	Знакомятся с правилами игр,	Игровая деятельность	Развитие самостоятельности и стремления к самообразованию и саморазвитию
<b>11</b>				Участвуют в играх		



12			Рефлексия	Участвуют в дискуссии по результатам знакомства с разными видами игр	Дискуссия	Развитие умения общаться и взаимодействовать с другими людьми
----	--	--	-----------	--	-----------	---

## РАЗДЕЛ 2. ТИПЫ КОМАНДНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)

### Изучение командных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» (3ч)

13			Правила и законы простейших интеллектуальных игр.	Знакомятся с правилами игр, формируют команды, распределяют роли, участвуют в игровой деятельности	Практикум	Формирование общественной активность путем участия в подготовке и проведении интеллектуальных турниров.
14			Что? Где? Когда?		Игровая деятельность	
15			Брейн-ринг		Игровая деятельность	

### Вопрос – основа игры (5ч)

16			Особенности вопросов для интеллектуальных игр	Знакомятся с правилами составления вопросов и технологией поиска ответов	Познавательная деятельность	Формирование умений работать с различными источниками информации, задавать вопросы и находить ответы
17			Технологии поиска ответа на вопросы		Познавательная деятельность	
18			Правила составления вопросов	Самостоятельная работа по составлению вопросов. Работают со словарями,	Познавательная деятельность	

19		Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?».	энциклопедиями, ресурсами Интернет в группах, составляют вопросы на заданную тему, обсуждают	Познавательная деятельность	
20		Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?».	Защита вопросов, оценка качества выполненной работы.	Познавательная деятельность	
<b>РАЗДЕЛ 3. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ МНОГОБОРЬЕ (13 ЧАСОВ)</b>					
<b>Проведение смешанных тренировок (7ч)</b>					
21		Кроссворд	Участвуют в игровой деятельности, обсуждают	Досугово-развлекательная	Развитие коммуникативных навыков, умения слушать и
22		Брейн-ринг			

23			Брейн-ринг	итоги игр, работают в	деятельность	отстаивать свою точку зрения при работе в команде, относиться с уважением к интересам других команд и людям в своей команде, соблюдая правила этикета
24		Что? Где? Когда?	командах сменного состава, вступают в обсуждения,			
25		Что? Где? Когда?	учатся организовывать свою			
26		Эрудит-лото	деятельность			
27		Эрудит-лото				
<b>Игры индивидуально-командного зачета (6ч)</b>						
28			Есть контакт	решают задачи различного	Досугово-	Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию
29			Эрудит-квартет	уровня, используя	развлекательная	
30				собственные и общие знания	деятельность	
31			Своя игра	и умения, в ограниченные промежутки времени; учатся формулировать свои мысли		
32			Своя игра	коротко и понятно		
33			О, счастливчик	для окружающих		
34			Итоговое занятие			

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

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.

Для занимающихся предусматриваются теоретические, практические занятия. Теоретическая подготовка проходит в форме лекций и бесед, сообщений, практическая подготовка – в форме тренингов, тренировочных упражнений, интеллектуальных игр.

Структура занятий:

1. Тренировка памяти, логического мышления.
2. Игра.
3. Новые знания.
4. Обсуждение итогов.

В качестве методов стимулирования и мотивации используются словесные оценки; самооценка деятельности как способ отслеживания динамики образовательных результатов. Каждая оценка комментируется с целью поддержки его стремления к новым успехам.

Условиями реализации программы являются:

- помещение для занятий,
- учебные принадлежности,
- учебная литература (словари, энциклопедии и пр.),
- наглядные пособия для проведения игр,
- участие в районных турнирах,
- изучение литературы дома.

Материально-техническое обеспечение

- компьютер подключенный к сети интернет;

- мультимедийный проектор; принтер для распечатывания нот;
- аудиопроигрыватель;
- дидактические материалы;
- таблицы, схемы;
- раздаточные материалы.