

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 47»
г. Минусинска Красноярского края

СОГЛАСОВАНА
Педагогическим советом
МОБУ «СОШ №47»
протокол №1 от 29.08.2023г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказом директора МОБУ «СОШ №47»
№ 03-02-258 от 29.08.2023г.

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
общеинтеллектуального направления
«Интеллект – клуб «Шоковая терапия»»
для обучающихся 5-9 классов
на 2023-2024 учебный год
количество часов - 34

Составил: учитель
Савельев Алексей Николаевич

Содержание

Раздел № 1

1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цели, задачи, планируемые результаты.....	4
1.3. Содержание программы.....	4
1.3.1. Учебный план.....	4
1.3.2. Содержание учебного плана.....	5

Раздел № 2

2.1. Календарно-тематическое планирование.....	6
2.2. Условия реализации программы.....	14
2.2.1. Материально-техническое, информационное, кадровое обеспечение.....	14
2.2.2. Оценочные материалы.....	14
2.2.3. Методические материалы.....	14
2.2.4. Список литературы.....	15

Раздел № 1

1.1. Пояснительная записка

Направления (профиль) программы	Общеинтеллектуальное
Актуальность программы	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 функции: объединение людей, познание, возможность совершить открытие. Необходимость в данной программе объясняется участием команды школы «Шоковая терапия» в муниципальных интеллектуальных играх.
Отличительные особенности программы	Особенность программы состоит в обобщении и развитии интеллектуальных, коммуникативных, организаторских способностей обучающихся через включение их в деятельность клуба не только как пассивных участников, но и как активных организаторов интеллектуальной творческой деятельности. Обучающийся проходит путь от простого увлечения интеллектуальной игрой к активному самообразованию и собственному интеллектуально-игровому творчеству.
Виды деятельности	Участие в играх, дискуссиях по итогам игры, в тестированиях и тренингах на развитие интеллекта; работа с интернет – источниками информации и энциклопедической литературой в ходе составления вопросов для интеллектуальных игр; участие в онлайн – мероприятиях, муниципальных интеллектуальных играх «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Южный ветер» и т.д. Члены команды «Шоковая терапия» являются организаторами школьных интеллектуальных марафонов, многоборий. Данная деятельность позволяет выявить обучающихся (в том числе и из детей инофонов) с особым логическим мышлением.
Адресат программы	Программа предназначена для обучающихся 11 – 16 лет
Объем и срок освоения программы	Срок реализации программы: 1 год Количество часов – 34
Формы обучения	Очная с использованием электронного обучения и дистанционных технологий
Особенности организации образовательного процесса	Форма объединения – клуб. Структура клуба подразумевает наличие команд с постоянно-переменным составом. Команда составляется из обучающихся одного класса. Состав каждой команды: 6 человек, один из игроков является капитаном, который избирается командой. В командах возможно наличие запасных игроков. Перед каждой командой на каждый игровой сезон ставятся определенные (с учетом уровня, состава и готовности команды) задачи, которые могут корректироваться в течение сезона. С учётом игровых показателей команд и игровой полезности игроков состав команд может корректироваться, а игроки менять команду, или игровой статус. Из наиболее подготовленных участников составляется команда для представления школы на интеллектуальных турнирах городского уровня.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий	Занятия организуются 1 раз в неделю, продолжительность одного занятия - 40 минут. Место проведения - кабинет № 310 каждый понедельник Время занятий: 13.55-14.35
Промежуточная аттестация	Участие команд, составленных из обучающихся интеллектуального клуба, в школьном турнире по правилам игры «Что? Где? Когда?». Оценивается: зачёт/незачёт

1.2. Цели, задачи, планируемые результаты

Цель: развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции одаренных детей.

Задачи	Планируемые результаты
<p>Поиск обучающихся с логическим мышлением</p> <p>Формировать навыки коллективного принятия решений;</p> <p>Знакомить школьников со способами самостоятельной организации учебной деятельности: мотивации, планированию, самоконтролю, рефлексии при выполнении тренировочных игр</p>	<p>Личностные: развиты любознательность, сообразительность при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера.</p> <p>Метапредметные: - мыслительные операции: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, приемы доказательства -включаются в групповую работу; -участвуют в обсуждении проблемных вопросов.</p> <p>Предметные: умеют решать задачи различного уровня сложности, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени</p>
<p>Познакомить обучающихся с типами интеллектуальных игр, видами стандартных и нестандартных вопросов</p>	<p>Личностные: – способны к самооценке и самоконтролю; – владеют познавательной и личностной рефлексией.</p> <p>Метапредметные: – научились высказывать свое предположение; – находят ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную в дополнительной литературе; – слышат и понимают речь других.</p> <p>Предметные: знают типы интеллектуальных игр, виды стандартных и нестандартных вопросов</p>
<p>Прививать навык интеграции содержания смежных дисциплин и систему метапредметных умений при решении проблемных задач;</p> <p>Обучать работе с различными источниками информации, включая электронные образовательные ресурсы;</p> <p>Воспитывать культуру интеллектуального труда и рефлексивную культуру школьников.</p>	<p>Личностные: относятся положительно к интеллектуальной деятельности.</p> <p>Метапредметные: – научились высказывать свое предположение; – находят ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную в дополнительной литературе; – слышат и понимают речь других.</p> <p>Предметные: сформированы разносторонние знания в рамках дисциплин гуманитарного цикла</p>

1.3 Содержание программы

1.3.1 Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1.	Введение	2	1	1	В качестве аттестации на каждом разделе учебного плана используется участие в интеллектуальных играх: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Южный ветер», «Шрек» на школьном и муниципальном уровне.
2.	Общение в игре: формы и методы	2	1	1	
3.	Мышление: формы и виды	2	1	1	
4.	Принципы игры в команде	2	1	1	
5.	Формы и методы поведения в группе	4	2	2	
6.	Формы и виды памяти	3	2	1	
7.	Логика: формы и виды	3	2	1	
8.	Интеллектуальный кругозор, эрудиция, интеллект	4	2	2	
9.	Психологический климат в команде	4	2	2	
10.	Формы интеллектуальных игр	3	2	1	
11.	Школьный турнир по игре «Что?Где?Когда?»	5	0	5	
	Итого:	34	16	18	

1.3.2. Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение

Теория: Знакомство с программой. Техника безопасности при проведении занятий. Правила интеллектуальных игр.

Практика: проведение игр открытия сезона

Раздел 2. Общение в игре: формы и методы.

Теория: Общение: формы и методы. Общение в постоянной группе. Общение во временной группе. Ролевая организация группы. Мимика и жесты. Выявление лидера. Целенаправленность общения.

Практика: Проведение 3 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

Раздел 3. Мышление: формы и виды.

Теория: Формы мышления, виды мышления. Общие понятия. Методы коллективного мышления. Мозговой штурм. Ассоциирование. Принудительное ассоциирование.

Практика: Проведение 3 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

Раздел 4. Принципы игры в команде.

Теория: основополагающие принципы игры в команде. Распределение командных ролей.

Практика: Проведение 3 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

Раздел 5. Формы и методы поведения в группе

Теория: Формы и методы поведения в группе. Психологический климат в группе. Коммуникативные задачи, их формы и виды.

Практика: Проведение 3 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

Раздел 6. Формы и виды памяти.

Теория: Формы и виды памяти. Методы развития памяти.

Практика: Проведение 3 интеллектуальных игр - отработка полученных знаний на практике.

Тренинг «Развитие памяти».

Раздел 7. Логика: формы и виды.

Теория: Логика: формы и виды. Методы логического мышления. Развитие логического мышления.

Практика: Проведение 3 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

Раздел 8. Интеллектуальный кругозор, эрудиция, интеллект

Теория: Интеллектуальный кругозор, эрудиция, интеллект. Основные понятия и термины.

Развитие интеллекта. Познавательная деятельность. Как работать с книгой.

Практика: Проведение 3 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

Раздел 9. Психологический климат в группе.

Теория: Понятие психологический климат. Познавательная деятельность.

Коммуникативные задачи, их формы и виды.

Практика: Проведение 3 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

Раздел 10. Формы интеллектуальных игр.

Теория: Понятие нетрадиционные интеллектуальные игры. Виды игр.

Практика: Проведение 3 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

Раздел 11. Школьный турнир по игре «Что? Где? Когда?».

Практика: Проведение 9 интеллектуальных игр – отработка полученных знаний на практике.

Участвуют команды от каждого школьного класса на уровне основного общего и среднего общего образования

Раздел № 2

2.1 Календарно-тематическое планирование

2.1 Календарно-тематическое планирование

№п/п	Тема занятия	Количество часов	Форма занятия/ Форма контроля	Вид деятельности	ЦОР/ ЭОР	Деятельность учителя в области воспитания
1	Введение: знакомство с программой	1	Тестирование	Дискуссия - пожелания	https://potashev.ru/	Знают требования
2	Тренировочная игра по правилам «Что? Где? Когда?». Команда 1 -команда 2	1	Практическая работа	Тренировочная игра	«Логозаврия: сайт детских компьютерных игр» Адрес:	Знание правил игры
3	Общение в игре: формы.	1	Тренинг	Обсуждение	http://www.logozavr.ru/	Знаний правил общения
4	Общение в игре: методы.	1	Практическая работа	Просмотр видеоматериала	"Методическая копилка" Адрес:	
5	Тренировочная игра по правилам «Что? Где? Когда?». Команда 3 -команда 4	1	Практическая работа	Тренировочная игра	http://zanimatika.narod.ru/index.htm	Знают правила
6	Мышление: виды.	1	Тестирование	Рассуждение	https://www.youtube.com/playlist?list=PL3Knp6ICeb4Nf5McQ1tJu5rO2RmF8T75q	Знают виды мышления и приемы, виды
7	Тренировочная игра по правилам «Что? Где? Когда?». Команда 1,2,3,4	1	Практическая работа	Тренировочные игры, обсуждение	«Учительский портал» Адрес: http://www.uchportal.ru/	Коммуникация в группе, значимость каждого игрока
8	Тренировочная игра по правилам «Что? Где? Когда?». Команда победитель – сборная школы	1				
9	Принципы игры в команде: непрерывность обсуждения	1	Практическая работа	Просмотр видеоматериала игр, обсуждение, составление вопросов	«Реальная школа» Адрес: http://www.realschool.ru/	Знают принципы игры в группе, версии ответов
10	Принципы игры в команде: как выстроить логическую цепочку	1				
11	Тренировочная игра по правилам «Что? Где? Когда?». Школьный марафон 5-9 классы	1	Практическая работа	Тренировочные игры	https://m.fishki.net/2326623-roigraem-publikuem-interesnye-voprosy-otvety-dlja-cto-gde-	Умение слушать и слышать других игроков, отстаивание своей версии

12	Тренировочная игра по правилам «Что? Где? Когда?». Команда состоит из сборной команды - команда «Шоковая терапия».	1			kogda.html	
13	Формы и методы поведения в группе: психологическое поведение в группе.	1	Тренинг, практическая работа	Видеоматериал игр, обсуждение	База вопросов «Что? Где? Когда?» https://db.chgk.info/	Культура поведения в группе, распределение ролей в команде
14	Формы и методы поведения в группе: распределение ролевой нагрузки в команде.	1				
15	Коммуникативные задачи: формы.	1	Практическая работа	Решение задач, составление вопросов	«Умники и умницы» Адрес: http://www.umniki.ru/	Умение работать в команде
16	Коммуникативные задачи: виды.	1				
17	Формы и виды памяти	1				
18	Упражнения и тесты на развитие памяти, внимания, мышления, восприятия.	1	Практическая работа	Практикум - анализ	Сервисы для создания инт. игр http://wiki-sibiriada.ru/Сервисы_для_создания_интеллектуальных_игр_/Мастер-класс_Интеллектуальные_игры	Умение составлять вопросы, видеть подсказки
19	Тренировочная игра по правилам «Южный ветер» Команда желающих - команда «Шоковая терапия».	1	Практическая работа	Практикум - анализ	http://wiki-sibiriada.ru/Сервисы_для_создания_интеллектуальных_игр_/Мастер-класс_Интеллектуальные_игры	Знание правил, построение вопросов
20	Тренировочная игра по правилам «Южный ветер»	1	Практическая работа	Практикум - анализ	Сайт с тренажёрами https://infourok.ru/saytov-s-interaktivnymi-zadaniyami-trenazherami-dlya-uchitelya-roditelya-uchenika-3312999.html	
21	Логика: формы и виды.	1	Практика	Пробы	Сайт с тренажёрами https://infourok.ru/saytov-s-interaktivnymi-zadaniyami-trenazherami-dlya-uchitelya-uchenika-3312999.html	Приемы тренировки, поведение
22	Метод «мозгового штурма»	1				
23	Участие в туре городского интеллектуального клуба по игре «Что? Где? Когда?»	1	Игра	Игра в мун. туре		Внешний вид, работа в группе, капитан
24	Тренировочная игра по правилам «ШРЕК» Команда 1 -команда 2	1	Практическая работа	Практикум - анализ		Знание правил, построение вопросов
25	Тренировочная игра по правилам «ШРЕК». Команда 1 -команда 2	1				
26	Интеллектуальный кругозор.	1	Беседа	Пробы		Знание игроков (игроки Что? Где? Когда?)

27	Эрудиция и интеллект: основные понятия и термины	1	Беседа - встреча	Встреча и интересным и людьми	«Битва эрудитов» https://kopilkaurokov.ru/vneurochka/prochee/baza_voprosov_dlia_ighry_bitva_eruditov_v_formatie_tielieighry_chno_gdie_kogda	Получили опыт общения, советы
28	Развитие интеллекта. Познавательная деятельность.	1				
29	Как работать с книгой.	1				
30	Промежуточная аттестация: контрольная игра по правилам «Что? Где? Когда?»	1	Практическая работа	Тренировочная игра		Знают правила
31	Психологический климат в команде	1	Тренинг Практикум	Занятие-консультация	Материалы к тренировочным играм https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2014/04/07/materialy-dlya-trenirovochnykh-igr-chno-gde-kogda	Знают приемы психологического регулирования
32	Выработка делового психологического климата в команде	1				
33	Познавательная деятельность	1	Тренинг	Встреча с психологом		Готовность участников команды
34	Формы интеллектуальных игр: «разминочные» игры, информационно – развлекательные игры.	1	Практическая работа	Тренировочная игра		Знают правила

№ п/п	Дата		Тема занятия
	План	Факт	
1.			Введение: знакомство программой
2.			Тренировочная игра по правилам «Что? Где? Когда?». Команда 1 -команда 2
3.			Общение в игре: формы.
4.			Общение в игре: методы.
5.			Тренировочная игра по правилам «Что? Где? Когда?». Команда 3 -команда 4
6.			Мышление: виды.
7.			Тренировочная игра по правилам «Что? Где? Когда?». Команда 1,2,3,4
8.			Тренировочная игра по правилам «Что? Где? Когда?». Команда победитель – сборная школы
9.			Принципы игры в команде: непрерывность обсуждения
10.			Принципы игры в команде: как выстроить логическую цепочку

11.			Тренировочная игра по правилам «Что? Где? Когда?». Школьный марафон 5-9 классы
12.			Тренировочная игра по правилам «Что? Где? Когда?». Команда состоит из сборной команды -команда «Шоковая терапия».
13.			Формы и методы поведения в группе: психологическое поведение в группе.
14.			Формы и методы поведения в группе: распределение ролевой нагрузки в команде.
15.			Коммуникативные задачи: формы.
16.			Коммуникативные задачи: виды.
17.			Формы и виды памяти
18.			Упражнения и тесты на развитие памяти, внимания, мышления, восприятия.
19.			Тренировочная игра по правилам «Южный ветер» Команда желающих -команда «Шоковая терапия».
20.			Тренировочная игра по правилам «Южный ветер»
21.			Логика: формы и виды.
22.			Метод «мозгового штурма»
23.			Участие в туре городского интеллектуального клуба по игре «Что? Где? Когда?»
24.			Тренировочная игра по правилам «ШРЕК» Команда 1 -команда 2
25.			Тренировочная игра по правилам «ШРЕК». Команда 1 -команда 2
26.			Интеллектуальный кругозор.
27.			Эрудиция и интеллект: основные понятия и термины
28.			Развитие интеллекта. Познавательная деятельность.
29.			Как работать с книгой.
30.			Промежуточная аттестация: контрольная игра по правилам «Что? Где? Когда?»
31.			Психологический климат в команде
32.			Выработка делового психологического климата в команде
33.			Познавательная деятельность
34.			Формы интеллектуальных игр: «разминочные» игры, информационно –развлекательные игры.

2.2. Условия реализации программы

2.2.1 Материально-техническое, информационное, кадровое обеспечение

Материально-техническое обеспечение	Помещение, укомплектованное стандартным учебным оборудованием и мебелью (доска, парты, стулья, шкафы). Мультимедийное оборудование: - Компьютер. - Проектор. - Средства телекоммуникации (локальные школьные сети, выход в интернет).
Информационное обеспечение	- методические разработки к занятиям; - раздаточный и демонстрационный материал, для проведения игр.
Кадровое обеспечение	Образовательный процесс обеспечивает учитель МОБУ «СОШ № 47»

2.2.2. Оценочные материалы

1. Лист учета участия в интеллектуальных играх школьного клуба и городских играх.
2. Тесты по теоретическим темам курса.

2.2.3. Методические материалы

Педагогические технологии	- технология группового обучения; - технология коллективного взаимообучения; - технология игровой деятельности;
Методы обучения	1. Словесные (устное объяснение, беседа) 2. Наглядные (показ иллюстраций) 3. Практические (тренировочные игры)
Алгоритм учебного занятия	Игровое занятие. 1. Подготовка игры Определить цель игры, для чего её проводить; условия: реквизит, место проведения, возраст и количество участников игры, сколько у них свободного времени для проведения игры; 2. Ввод в игру Эмоциональная установка на игру и восприятие игровых задач. Объяснения игровых правил и действий, распределение ролей, формирование игровых групп 3. Проведение игры Поддержка свободной творческой атмосферы, соревновательности, занимательности. Коррекция действия игроков 4. Определение итогов игры Констатация достигнутых результатов. Формулировка окончательного итога игры

Дидактические материалы (к занятиям на формирование компетенции)	- развивающие игры; - информационные базы данных; - электронные (и иные) энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.
---	---

2.2.4. Список литературы

Список литературы для педагога

1. Алексеев Е.В., Белкин В.Г., Курмашева Н.А., Поташев М.О., Тюрикова И.К. Что? Где? Когда?– Рольф; Москва; 2000.
2. Белкин В.Г. «Клуб интеллектуальных игр: 33 тренировки». М.2003 г.
3. Коллективная учебно-познавательная деятельность школьников. Под ред. Первина И.Б.,- М.: Педагогика, 1985.
4. Коняхин А. Тренинг интеллектуальных способностей: задачи и упражнения. – Спб.: Питер,2007. - 128с.: ил. - (Серия «Практикум»).

Список литературы для обучающихся и их родителей

1. 1000 заданий для умников и умниц. - М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА. - 336 с.: ил. – (1000 советов от газеты Комсомольская правда).
2. Всё обо всём в 10-ти томах. – М. 1994 г.
3. Деркач О.А. , Быков В.В. 1000 заданий на смекалку. – М.: АСТ-ПРЕСС СКД, 2006. - 304 с. -(1000 советов от газеты Комсомольская правда).
4. Никитин Ю. Занимательные игры для детей: В стране Викторинии. – М.: ООО «Издательство АСТ»; Донецк: «Сталкер», 2003. - 286с.:ил. - (Школа затейных наук).
5. Новый иллюстрированный энциклопедический словарь / под ред. А.П. Горкина. – М., 2000.
6. Рассел К. Хитроумные головоломки. [пер. с англ. В. Штаерман]. – М.: Эксмо, 2007. - 224 с.: ил.
7. Справочник необходимых знаний – М.2001 г