

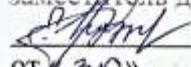
Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Основная общеобразовательная школа», с. Попелёво
Козельского района Калужской области

Принято на педагогическом
совете

Протокол № 1
от « 30 » 08 2022 г.

«Согласовано»

заместитель директора по УВР

 Муромова Е. В.
от « 30 » 08 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

УРОВЕНЬ ОБРАЗОВАНИЯ: начальное общее образование

СРОК ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ: 1 год (2 класс)

Составитель:

Чурилина Е. В.,
учитель начальных классов

с. Попелёво
2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры»	3-4
2. Содержание курса внеурочной деятельности	4-5
3. Тематическое планирование.....	5-6

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

Личностные универсальные учебные действия:

- положительное отношение к исследовательской деятельности;
- широкая мотивационная основа исследовательской деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- ориентация на понимание причин успеха в исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;
- способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности.

Регулятивные УУД:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действий;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;
- оценивать свои действия на уровне ретро-оценки;
- вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.

Познавательные УУД:

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в том числе контролируемом пространстве интернета;
- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;
- высказываться в устной и письменной формах;
- ориентироваться на разные способы решения познавательных исследовательских задач;
- владеть основами смыслового чтения текста;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения об объекте;
- обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку);
- подводить под понятие;
- устанавливать аналогии;
- оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и т. п.;
- видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т. п.

Коммуникативные:

- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации;

- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;
- владеть монологической и диалогической формами речи.

Прогнозируемые воспитательные результаты и эффект от деятельности обучающихся

Первый уровень результатов – приобретение обучающимся первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни во взаимодействии обучающегося со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов – получение обучающимся опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом при взаимодействии обучающихся между собой на уровне класса, образовательного учреждения, то есть в защищенной, дружественной просоциальной среде.

Третий уровень результатов – получение обучающимся опыта самостоятельного общественного действия во взаимодействии обучающегося с представителями различных социальных субъектов за пределами образовательного учреждения, в открытой общественной среде.

2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1. Введение в игру (1 ч).

Нормы поведения в игре. Особенности интеллектуальной игры. Правила игры. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

2. Компоненты успешной игры (2 ч).

Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

3. Техника мозгового штурма (5 ч).

Правила мозгового штурма. ТРИЗ. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях: практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий школьника во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого школьника работать в команде. Игровые пробы.

4. Интеллектуальные игры (23 ч).

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры.

5. Социальные пробы (3 ч).

Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин. Самостоятельная подготовка, организация, проведение интеллектуальной игры.

3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА ЧАСОВ, ОТВОДИМЫХ НА ОСВОЕНИЕ КАЖДОЙ ТЕМЫ

2 класс 34 ч.

№	Тема раздела	Количество часов	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Раздел 1. Введение в игру (1 ч). <i>(1 час)</i>			
1	Введение в игру (1 ч).	1	
Раздел 2. Компоненты успешной игры (2 ч)			
2	Компоненты успешной игры	1	
3	Компоненты успешной игры	1	
Раздел 3. Техника мозгового штурма (5 ч)			
4	Техника мозгового штурма	1	
5	Игра «Да-нетка» Интересные факты из жизни К. Э. Циолковского	1	
6	Решение ТРИЗ задач	1	
7	Решение ТРИЗ задач	1	
8	Решение ТРИЗ задач	1	
Раздел 4. Интеллектуальные игры (23 ч)			
9	Интеллектуальная игра «Морской бой» Профессии наших родителей	1	
10	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» Моя Россия	1	
11	КВИЗ «Мы разные, мы вместе»	1	
12	Интеллектуальная игра «Наши мамы могут всё»	1	
13	Интеллектуальная игра «Здоровье»	1	https://uchi.ru/activities/teacher/games/health
14	Интеллектуальная игра «День героев отечества»	1	
15	Интеллектуальная игра «Основной закон государства»	1	

16	Интеллектуальная игра «Новогодние традиции»	1	
17	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» Самый умный	1	
18	Интеллектуальная игра «Морской бой»	1	
19	Интеллектуальная игра «Знания. Мышление. Внимание»	1	
20	Интеллектуальная игра «Морской бой» В гостях у сказки	1	
21	КВИЗ «Эрудит»	1	
22	Интеллектуальная игра «Морской бой» Сильные. Смелые. Ловкие. Умелые	1	
23	Интеллектуальная игра «Будь здоров»	1	
24	Интеллектуальная игра «Город цветов»	1	https://uchi.ru/activities/teacher/games/city-of-flowers
25	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» Финансовая грамотность	1	
26	Интеллектуальная игра «Наши пернатые друзья»	1	
27	КВИЗ «Самый умный»	1	
28	Интеллектуальная игра «Космос»	1	https://uchi.ru/activities/teacher/games/space-adventures
29	Интеллектуальная игра «Города-герои»	1	https://uchi.ru/activities/teacher/games/victory-day
30	Интеллектуальная игра «Здоровье»	1	https://uchi.ru/activities/teacher/games/health
31	Интеллектуальная игра «День знаний»	1	https://uchi.ru/activities/teacher/games/day-of-knowledge
Раздел 5. Социальные пробы			
32	Самостоятельная подготовка, организация, проведение интеллектуальной игры.	1	
33	Самостоятельная подготовка, организация, проведение интеллектуальной игры.	1	
34	Самостоятельная подготовка, организация, проведение интеллектуальной игры.	1	