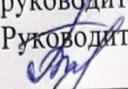
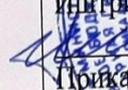


Рассмотрено и принято на заседании
методического объединения классных
руководителей
Руководитель МО
 /Бурова Т. Л.
Протокол №1
«28» августа 2023 г.

«Утверждено»
Директор ГБОУ Республики Марий Эл
«Гуманитарная гимназия «Синяя птица» им.
Индриковой Т.В.»
 /Индриков С. В.
Приказ №117/1 А.Д. от
«28» августа 2023 г.



**Рабочая программа
внеурочной деятельности
«Клуб интеллектуальных игр»**

Класс - 5 - 9

Количество часов по учебному плану 1 час в неделю(34 часа в год)

2023 г.

Пояснительная записка

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

Программа составлена в соответствии с документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 №287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 16 ноября 2022 года №993 «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования»;
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 05.07.2022 г. №ТВ–1290/03 «О направлении методических рекомендаций» (Информационно-методическое письмо об организации внеурочной деятельности в рамках реализации обновленные федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования);
- Санитарные правила СП2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28(далее– СП2.4.3648-20);
- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативыи требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 (далее – СанПиН 1.2.3685-21).

Программа играет большую воспитательную роль: учит работать в команде, дискутировать, прививает любовь к интеллектуальному и творческому труду.

Планируемые результаты программы Личностные результаты:

- 1) Формирование устойчивой установки на наличие мотивации к творческому и интеллектуальному 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 интеллектуальных игр» реализуется в рамках общеинтеллектуального направления (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 форм 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 реализуется через подготовку и проведение серии интеллектуальных командных игр в форме КВИЗ - игры или КВЕСТОВ. Правила игр определяются соответствующим Положением.

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.

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

Форма итогового контроля - игра.

Тематическое планирование

5 класс

	Тема	Содержание
1-4	Введение в игру	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.
5-8	Техника мозгового штурма	Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма – практические занятия.
9-12	Квест «Древний Египет»	Подготовка к квесту. Квест.
13-16	Квиз «Древняя Греция»	Подготовка к квизу. Квиз.
17-20	Квест «Мир природы»	Подготовка к квесту. Квест.
21-24	Квиз «Мир науки»	Подготовка к игре. Квиз.
25-28	Квест «Мир искусств»	Подготовка к квесту. Квест.
29-32	Квиз «Великие имена»	Подготовка к игре. Квиз.
33-34	Итоговая игра «Что? Где? Когда?»	Игра. Подведение итогов.

Тематическое планирование

6 класс

	Тема	Содержание
1-4	Введение в игру	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.
5-8	Техника мозгового штурма	Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма – практические занятия.
9-12	Квест «Страны и народы»	Подготовка к квесту. Квест.
13-16	Квиз «Мифы и легенды»	Подготовка к квизу. Квиз.
17-20	Квест «Мир природы»	Подготовка к квесту. Квест.
21-24	Квиз «Мир науки»	Подготовка к игре. Квиз.
25-28	Квест «Мир искусств»	Подготовка к квесту. Квест.
29-32	Квиз «Великие имена»	Подготовка к игре. Квиз.
33-34	Итоговая игра «Что? Где? Когда?»	Игра. Подведение итогов.

Тематическое планирование

7 класс

	Тема	Содержание
1-4	Введение в игру	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.
5-8	Техника мозгового штурма	Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма – практические занятия.
9-12	Квест «Страны и континенты»	Подготовка к квесту. Квест.
13-16	«Что? Где? Когда?» («Открытия и изобретения»)	Подготовка к квизу. Квиз.
17-20	Квиз «Великие имена»	Подготовка к квизу. Квиз.
21-24	«Что? Где? Когда?» («Историческая мозаика»)	Подготовка к игре. Квиз.
25-28	Квест «Мир книг»	Подготовка к квесту. Квест.
29-32	Квиз «Древние цивилизации»	Подготовка к игре. Квиз.
33-34	Итоговая игра «Что? Где? Когда?»	Игра. Подведение итогов.

Тематическое планирование

8 класс

	Тема	Содержание
1-4	Введение в игру	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.
5-8	Техника мозгового штурма	Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма – практические занятия.

9-12	Квест «В мире книг»	Подготовка к квесту. Квест.
13-16	«Что? Где? Когда?» («Открытия и изобретения»)	Подготовка к квизу. Квиз.
17-20	Квиз «Великие имена»	Подготовка к квизу. Квиз.
21-24	«Что? Где? Когда?» («Историческая мозаика»)	Подготовка к игре. Квиз.
25-28	Квест «В гостях у писателя»	Подготовка к квесту. Квест.
29-32	Квиз «Мир природы»	Подготовка к игре. Квиз.
33-34	Итоговая игра «Что? Где? Когда?»	Игра. Подведение итогов.

Тематическое планирование

9 класс

	Тема	Содержание
1-4	Введение в игру	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.
5-8	Техника мозгового штурма	Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма – практические занятия.
9-12	Квест «В мире книг»	Подготовка к квесту. Квест.

13-16	«Что? Где? Когда?» («Открытия и изобретения»)	Подготовка к квизу. Квиз.
17-20	Квиз «Великие имена»	Подготовка к к квизу. Квиз.
21-24	«Что? Где? Когда?» («Историческая мозаика»)	Подготовка к игре. Квиз.
25-28	Квест «В гостях у писателя»	Подготовка к к квесту. Квест.
29-32	Квиз «Мир природы»	Подготовка к игре. Квиз.
33-34	Итоговая игра «Что? Где? Когда?»	Игра. Подведение итогов.