**Приложение №2 к ООП ООО**

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа с. Орлик Чернянского района Белгородской области»**

**Рабочая программа**

**«Клуб интеллектуальных игр»**

Название курса внеурочной деятельности

**Класс 11**

**Срок реализации – 1 год**

**Разработал:** старший вожатый, Емельяненко Александра Павловна

Должность, ФИО

2021 год

**Рабочая программа**

**Курса внеурочной деятельности «Клуб интеллектуальных игр»**

**(общеинтеллектуальное направление развитие личности)**

* 1. **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)

**Учащиеся научатся:** играть в «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Свою игру»

* 1. **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Введение в игру. (4 Ч)**

Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры

«Что? Где? Когда?». 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.

**Компоненты успешной игры. (4 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.

**Техника мозгового штурма. (6 ч)**

Правила мозгового штурма. Проведение и анализ мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма. Игровые пробы.

**Составление вопросов к играм. (6 ч)**

Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Подбор заданий к игре. Использование Интернета. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

**Игры и турниры. (12 ч)**

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

Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

**Другие интеллектуальные викторины. (6 ч)**

«Перевертыши», «Игры разума», «Счастливый случай», «Своя игра».

**Виды деятельности:** практические работы по решение учебных кейсов.

**Тематическое планирование курса внеурочной деятельности**

**«Клуб интеллектуальных игр»**

Тематическое планирование для уровня среднего общего образования составлено из расчета общей учебной нагрузки 34 часа 1 ч. в неделю в 11 классе.

**Тема 1. Введение в игру (4 ч)**

**Тема 2. Компоненты успешной игры (4 ч)**

**Тема 3. Техника мозгового штурма (6 ч)**

**Тема 4. Составление вопросов к играм (6 ч)**

**Тема 5. Игры и турниры (12 ч)**

**Тема 6. Другие интеллектуальные викторины (6 ч)**