

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «СОШ №30»

 Л.Е. Лехтина

Приказ № 220 от 01.09.2020 г.

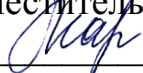


РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности
«Интеллектуальный клуб «Поиск»

11 класс

Составитель
Щерба Н.А., учитель обществознания

Согласовано
заместитель директора по ВР
 А.П. Маркова

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

- развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- повышение познавательной активности,
- реализация интеллектуально-творческого потенциала посредством участия в интеллектуальных состязаниях разных уровней;
- развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.

Метапредметные результаты:

- *Сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат – ответ на вопрос с заданным условием,
- *Анализировать* предложенные возможные варианты верного ответа.
- *Осуществлять* развернутые действия контроля и самоконтроля

Универсальные учебные действия:

- *Сравнивать* разные приемы действий, *выбирать* удобные способы для выполнения конкретного задания.
- *Моделировать* в процессе совместного обсуждения алгоритм решения; *использовать* его в ходе самостоятельной работы.
- *Применять* изученные способы учебной работы и приёмы решений для работы с различными заданиями.
- *Включаться* в групповую командную работу высказывать собственное мнение и аргументировать его.
- *Аргументировать* свою позицию в коммуникации, *учитывать* разные мнения, *использовать* критерии для обоснования своего суждения.
- *Контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

Содержание курса

Наименование раздела	Количество часов	Основные виды деятельности
Введение в игру	2	Нормы поведения в интеллектуальном клубе. Знакомство с видами интеллектуальных игр
Решение нестандартных, комбинаторных задач на общую эрудицию и логику	12	Пословицы, разгадывание и создание перевертышей пословиц и крылатых фраз. Игра «Ассоциации», правила. Игра «Шляпа», правила игры. Правила разработки кроссвордов и сканвордов. Отгадывание и составление кроссвордов. Головоломки. Ребусы.
Командные интеллектуальные игры	20	Знакомство с правилами и тактиками кнопочных игр «Брейн-ринг», «Интеллектастрелок», «Своя игра». Тренировки по вопросам по темам. Анализ поведения игрока и тактики команды. Спортивный вариант игры «Что? Где? Когда?» Правила игры. Приемы «раскручивания» вопроса. Основные принципы разработки вопросов ЧГК.

Тематическое планирование

№	Тема	Количество часов
1-2	Знакомство с понятием интеллектуальной игры. Виды игр	2
3-4	Поиск аналогий. Игры с пословицами	2
5-6	Игра «Ассоциации»	2
7-8	Кроссворды. Сканворды	2
9-10	Логические задачи на упорядочение некоторых множеств	2
11-12	Игровые головоломки. Головоломки-лабиринты	2
13-14	Разгадывание ребусов – предложений	2
15-16	Игры на эрудицию и знание	2
17-18	Игра «Интеллект - стрелок»	2
19-20	«Своя игра»	2
21-22	«Своя игра»	2
23-24	Игра «Брейн-ринг»	2
25-26	Игра «Поиск закономерностей»	2
27-28	«Что? Где? Когда?»	2
29-30	Спортивный вариант игры «Что? Где? Когда?»	2
31-32	Фестиваль интеллектуальных игр	2
33-34	Фестиваль интеллектуальных игр	2