

**БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ УДМУРТСКОЙ РЕСПУБЛИКИ
«СТОЛИЧНЫЙ ЛИЦЕЙ ИМЕНИ Е.М. КУНГУРЦЕВА»
«Е.М. КУНГУРЦЕВ НИМО ШОРКАР ЛИЦЕЙ»
УДМУРТ ЭЛЬКУНЫСЬ КОНЬДЭТЭН ВОЗИСЬКИСЬ
ОГЪЯДЫШЕТОНЪЯ УЖЬЮРТ**



**Рабочая программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному
направлению для обучающихся 10-11 классов среднего общего образования
«BrainPlay» на 2022-2023 учебный год**

**Составитель:
Красноперова Анна Олеговна**

**Уровень образования (класс): среднее общее образование
10-11 класс**

2022 г.

Рабочая программа по внеурочной деятельности «BrainPlay» составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего общего образования

Составитель:

Красноперова Анна Олеговна, учитель английского языка

Рецензенты:

Боровикова Надежда Владимировна – учитель иностранного языка, высшая квалификационная категория

Чазова Юлия Сергеевна – учитель географии, высшая квалификационная категория.

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Brainplay» (мозговой штурм) составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, утвержденного приказом Минобрнауки РФ № 373 от 06.10.2009 г., концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина РФ и разработана в соответствии с нормативными правовыми документами федерального уровня:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» (п. 22 ст. 2; ч. 1, 5 ст. 12; ч. 7 ст. 28; ст. 30; п. 5 ч. 3 ст. 47; п. 1 ч. 1 ст. 48);
- Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, Приказ МО и Н РФ от 06.10.2009 № 373 (п. 19.5);
- Приказами МО и Н РФ № 1576 от 31.12.2015 г. «О внесении изменений в ФГОС НОО, утвержденный приказом МО и Н РФ от 06.10.2009 г. № 373», от 26.11.2010 №124, от 22.09.2011 №2357, от 18.12.12 №1060, от 29.12.14 №1643, от 18.05.2015 №507;
- СП 2.4.3648-20;
- СанПиН 1.2.3685-21;

Нормативными правовыми документами локального уровня:

- Уставом БОУ УР «Столичный лицей»;
- ООП СОО БОУ УР «Столичный лицей»;
- Учебным планом БОУ УР «Столичный лицей»
- Положением о рабочей программе по внеурочной деятельности в соответствии с ФГОС НОО, ФГОС ООО, ФГОС СОО БОУ УР «Столичный лицей», утвержденным приказом директора № 57 от 28.08.2019

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.

Все эти возможности предоставляют интеллектуальные игры и, прежде всего, конечно, «Что? Где? Когда?». Обучение по программе актуально для интеллектуально одаренных детей и подростков, так как игры, предусмотренные деятельностью кружка, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, быстроте принятия решений. Элементы проектной и организаторской деятельности способствуют развитию навыков самостоятельной работы. Одним из важных воспитательных моментов является командный характер игры. Чтобы добиться результата, надо уметь слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение. Навыки коллективной работы, полученные в игре, находят применение, как в школьной, так и во внеучебной деятельности обучающихся. Занятия по программе кружка способствуют воспитанию нравственных и моральных качеств детей и подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов деятельности кружка. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера в кружке позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим. «Что? Где? Когда?» не только игра, но и спорт. А для спорта важно постоянное самосовершенствование, работа над собой. Ни один спортсмен не добьется успеха без волевых качеств, самообладания и стремления к победе – то же касается и участника интеллектуальной игры.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни, – не обратить внимания на неудачу, не бросить начатое дело. Но еще сложнее адекватно воспринять свою собственную победу. Тренировки в кружке делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

Программа имеет общеинтеллектуальную направленность.

Педагогическая целесообразность обучения по программе «Клуб интеллектуальных игр» состоит в том, что программа ориентируется на следующие принципы:

- Учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано на обучающихся 10-11 классов. Работа в группе позволяет реализовать стремление к общению, присущее детям этого возраста, а игровые формы делают процесс обучения увлекательным.

- Принцип связи теории с практикой: применяя полученные навыки коллективной работы на практике (в том числе и в школе), обучающиеся добиваются больших успехов.

- Принцип индивидуализации программы: для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей, и ведется индивидуальная работа.

- Принцип межпредметности: все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира.

Цель программы: развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции одаренных детей.

Задачи обучения:

1. Воспитательные задачи:

- формирование навыков коллективного принятия решений;
- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

2. Развивающие задачи:

- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;
- формирование межпредметных связей;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

3. Обучающие задачи:

- знакомство с методом «мозгового штурма»;
- обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

Ожидаемые результаты:

1. знание правил интеллектуальных игр;
2. знание особенностей применения метода «мозгового штурма»;
3. знание особенностей распределения ролей в команде;
4. умение самостоятельно принимать игровые решения;
5. умение принимать решения в условиях командной работы

Программа направлена на раскрытие и развитие отдельной личности, одной из главных задач программы становится объединение уже сложившейся команды. Немалая часть занятий в программе обучения посвящена написанию вопросов «Что? Где? Когда?». Эта форма работы не только помогает лучше понять специфику игры и вследствие этого улучшить результаты, но и позволяет развить навыки научной аргументации и грамотной критики.

Обучение по программе должно дать следующие **результаты:**

Личностные результаты

- положительное отношение к интеллектуальной 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.

- в предложенных ситуациях, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, какой поступок совершать;
- умение обмениваться друг с другом информацией и выражать личное мнение

Метапредметными результатами является формирование следующих УУД:
Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности;
- учиться высказывать свое предположение;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- учитывать выделенные учителем ориентиры действия;
- планировать свои действия;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;
- оценивать свои действия;
- 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 т.ч. контролируемом пространстве Интернет;

• 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 УУД:

• донести свою позицию до других: оформлять свою мысль, в устной и письменной речи;

- слушать и понимать речь других;
- вырабатывать общее решение;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения во время игры и следовать им

Предметными результатами является сформированность следующих умений:

- анализировать и решать задачи повышенной трудности;
- решать нестандартные и логические задачи;
- решать ребусы и кроссворды
- 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.

Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

10 класс

Особенности игры «Что?Где?Когда?»(5ч). Анализ вопросов игры, выявление основных моментов в вопросах. Определение состава команд, распределение ролей в команде.

Отработка командных действий в игре «Что? Где? Когда?» (9 ч). Игры с вопросами разного уровня. Игра с блиц-вопросами. Игры «Что? Где? Когда?» на различные темы, заранее озвученных учащимся. Темы для игр: Серебряный век в контексте русской культуры конца XIX – начала XX века.

Игра «Где логика?» (4 часа) Правила игры. Составление заданий к игре. Игра «Серебряная». Составление и проведение игр по темам школьного курса на выбор учащихся.

Коммуникативные бои. (5 часов). Правила коммуникативных боев. Отработка аргументаций. Тренировочные игры и соревнования.

Викторины. (3 часа) 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. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов. Тренировочные игры

Итоговые командные игры (5ч). Межпредметный брейн-ринг «Идущий в гору – проиграл, тот, кто обходит – победит». Межпредметная игра «Средневековье». Блиц-опрос «Аврора». Итоговое занятие

11 класс

Интеллектуальные игры различных турниров (17 ч). Правила и особенности игр «Виктория», «Мы побеждаем по-королевски!», «Наполеон», «Камелот», «Здесь

собрались эрудиты». Тренировочные игры.

Анализ различных типов вопросов (4 ч). Индивидуальный и командный анализ вопросов с известным ответом и без заранее известного ответа.

Построение логических цепочек (3 ч). Построение логической цепочки с известными первым и конечным звеньями. Построение логической цепочки только с первым звеном. Построение логической цепочки путем анализа вопросов.

Тренировочные игры (5 ч). Интеллектуальное многоборье. Игра для всех. Эрудит-шоу «Четверо на диване». Интеллектуальная игра "Мозаика".

Коммуникативные бои (3 ч) Правила коммуникативных боев. Отработка аргументаций. Тренировочные игры и соревнования

«Черный ящик» (2 часа) Подготовка и участие в игре «Черный ящик».

Тематическое планирование 10 класс

№ урока	Тема занятия
Особенности игры «Что?Где?Когда?» (5 часов)	
1.	Анализ вопросов с заранее известными ответами
2.	Выявление основных моментов в вопросах
3.	Выявление основных моментов в вопросах
4.	Определение составов команд
5.	Распределение ролей в командах
Отработка командных действий в игре «Что? Где? Когда?»	
6.	Игра с облегченными вопросами
7.	Игра с облегченными вопросами
8.	Игра с вопросами среднего уровня сложности
9.	Игра с вопросами среднего уровня сложности
10.	Игра с вопросами повышенного уровня сложности
11.	Игра с вопросами повышенного уровня сложности
12.	Игра с блиц-вопросами
13.	Игра с блиц-вопросами
14.	Игра «Что? Где? Когда» между классами
Игра «Где логика?»	
15.	Правила игры «Где логика?»
16.	Составление заданий к игре «Где логика?»
17.	«Где логика? Серебряная»
18.	Составление и проведение игр «Где логика?» по учебным предметам
Коммуникативные бои	
19.	Правила коммуникативных боев.
20-24	Тренировочные коммуникативные бои
25.	Коммуникативные бои между классами
26.	Участие в соревнованиях по коммуникативным боям
Викторины	
27.	Определение тематики викторин. Составление заданий для викторин разного типа

28.	Своя игра «Поэты и писатели»
29.	Викторина «История»
	Итоговые командные игры
30-31.	Межпредметный брейн-ринг «Идущий в гору – проиграет, тот, кто обходит – победит»
32.	«Средневековье» (межпредметные задания)
33.	Блиц-опрос «Аврора»
34.	Итоговое занятие

11 класс

№ урока	Тема занятия
Интеллектуальные игры различных турниров (17 часов)	
1	Инструктаж по технике безопасности, задания на креативное мышление индивидуально и в группах
2.	«Виктория». Правила, особенности игры.
3.	«Виктория». Тренировочные игры.
4.	«Виктория». Тренировочные игры.
5.	«Мы побеждаем по-королевски!». Правила, особенности игры.
6.	«Мы побеждаем по-королевски!». Правила, особенности игры.
7.	«Мы побеждаем по-королевски!». Тренировочные игры.
8.	«Мы побеждаем по-королевски!». Тренировочные игры.
9.	«Наполеон». Правила и особенности игры.
10.	«Наполеон». Тренировочные игры.
11.	«Камелот». Правила и особенности игры.
12.	«Камелот». Тренировочные игры.
13.	«Камелот». Тренировочные игры.
14.	«Здесь собрались эрудиты». Правила и особенности игры.
15.	«Здесь собрались эрудиты». Тренировочные игры.
16.	«Здесь собрались эрудиты». Тренировочные игры.
17.	«Где логика? Серебряная»
Анализ различных типов вопросов (4 часов)	
18.	Индивидуальный анализ вопросов без заранее известного ответа
19.	Командный анализ вопросов без заранее известного ответа
20.	Командный анализ вопросов с известным ответом
21.	Командный анализ вопросов с известным ответом
Построение логических цепочек (3 часа)	
22.	Построение логической цепочки с известными первым и конечным звеньями
23.	Построение логической цепочки только с первым звеном
24.	Построение логической цепочки путем анализа вопросов
Тренировочные игры (5 часов)	

25.	Интеллектуальное многоборье
26.	Интеллектуальное многоборье
27.	Игра для всех.
28.	Эрудит-шоу «Четверо на диване»
29.	Интеллектуальная игра "Мозаика"
	Коммуникативные бои
30-31	Тренировочные коммуникативные бои
32	Коммуникативные бои между классами
33	Подготовка к игре «Черный ящик»
34	Игра «Черный ящик»

Электронные образовательные ресурсы:

1. <http://www.bibliotekar.ru>
2. <http://nashol.com>
3. <http://dic.academic.ru>
4. <https://ru.wikipedia.org>
5. <http://www.big-big.ru>
6. <http://www.museum-online.ru>

