Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №4 с. Даниловка»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| «Рассмотрено»на заседании МО \_\_\_\_\_\_Иванченко И. Б.Протоколот 28 августа 2020г. | «Согласовано»Заместитель директора по ВР\_\_\_\_\_\_\_\_Голубь Т.АОт 28 августа 2020г. | «Утверждено»Директор МБОУ «СОШ №4»\_\_\_\_\_\_Спирина Т. А.Приказ № 56/02От 31 августа 2020г |

**ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Игры разума»

2020 - 2021 учебный год

|  |
| --- |
| Составитель: Калабина Т. А. учитель-логопед. Программа разработана в соответствии с ФГОС НОО на основе примерной программы по внеурочной деятельности под редакцией В.А. Горского, Москва: Просвещение, 2011 г. |

с.Даниловка

**Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

**Метапредметными результатами***является формирование универсальных учебных действий (УУД):*

 - умение высказывать свое предположение;

- умение работать по предложенному плану;

-решать нестандартные и логические задачи.

**Личностные** **УУД :**

**-** умение обмениваться друг с другом информацией;

- выражать личное мнение;

- приобретение навыков позитивного общения;

- умение свободного высказывания и отстаивания своей точки зрения;

- эффективно взаимодействовать друг с другом для выработки общего решения.

**Регулятивные УУД:**

**-** определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного

результата;

**-** составление плана и последовательности действий;

**Познавательные УУД:**

 - добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя

 учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную в

 дополнительной литературе;

 - делать предварительный отбор источников информации;

   - перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате

 совместной работы, сравнивать и группировать предметы и их образы.

**Коммуникативные УУД:**

- совершенствование речевых навыков ( логически выстроить свою речь);

 - умение отстаивать свою позицию;

 - вырабатывать общее решение;

- совместно договариваться о правилах общения и поведения во время

 игры и следовать им.

- интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное

 взаимодействие со сверстниками и взрослыми;

- понимание значимости коллектива и своей ответственности перед ним.

**Содержание курса внеурочной деятельности**

***Организационное ( вводное )занятие.***

История и принципы игры «ЧГК». Правила игры .Тестирование учащихся с помощью простых игр («Кораблик», «Верю - не верю», «Очередь», «Кроссворд», «Золотая цепь»).

***Первичное формирование команд.***

Формирование команд.

Психологическая и игровая совместимость. Определение игрового уровня обучающихся. Распределение игровых ролей в команде. Выбор капитана в команде. В течение сезона состав команд может корректироваться.

Практика. С помощью различных игровых технологий (беседы, тренинги, игры) выясняется круг интересов и знаний учащихся; формируются команды по желанию игроков.

***Основы работы над вопросами.***

Вопрос — основа игры. Требования к вопросам: интересная информация, лаконичная формулировка, логический путь к ответу, однозначность ответа, четкий источник информации. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Теоретические основы: виды вопросов, вопросы «викторинного» плана, вопросы для разных игр; одноходовые вопросы, вопросы на простую логику, на знание, на командную игру; «технические» вопросы и способы работы с ними.

**Приемы поиска решений.** Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

*Практика.* Определение вида вопроса и способы поиска правильного ответа на основе тренировочных игр.

***Эрудиция как ключ к успеху.***

 Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки». Как составлять вопросы для разминки. Принцип разносторонности знаний.

 *Информация. Умения .* Основные приемы работы с книгой. Специфические приемы для составления вопросов.

***Разновидности интеллектуальных игр.***

Теоретические основы проведения «разминочных» игр (игры для круговой тренировки): игры с выбором варианта, игры на информационное взаимодействие, игры на двоичную логику, игры на взаимопонимание.

**Практика.** Формы нетрадиционных логических игр.

«Да-нетки», «Эрудит-лото», «Контакт», «Да-нет», «Пойми меня», «Чайнворд», «Перевертыши»,

 «Бескрылки», Ассоциации», «Анаграммы»,«Полиндромы», «Эрудит-лото», «Иносказания», «Интеллектуальный биатлон», «Шапка», «Шарады», «Омонины», «Веришь - не Веришь», «Чеширский кот», «Интеллектуальный пинг-понг», «Марафон Знатоков», «Выбывалочка», «Надуваловка», и другие.

***Принципы командной игры.***

Команда — единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.

*Распределение командных ролей.* Функции капитана. генератора идей, критика. Другие возможные роли.

***Отработка игры в тройках.***

Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка — еще не команда. Примечание: тройки — промежуточный этап для притирания игроков друг к другу

***Отработка игры в шестерках.***

Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.

**Нетрадиционные формы интеллектуальных игр.**

Пентагон, Тригон.

***Три основные формы игры в «ЧГК».***

**Основные особенности «Брейн-ринга».** Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг». Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга». Командная «Своя игра», « Что? Где? Когда?».

***Развитие индивидуальных игровых качеств.***

Концентрация внимания. Понятие концентрации внимания.

Игры: «Контакт», «Пойми меня», создание проблемных ситуаций. Упражнения «Гонка за лидером», «Интеллектуальный покер», «Ты – мне, я – тебе».

Теоретические основы проведения информационно-развлекательных игр на примере телевизионных игр. Игры «Поле чудес», «Один против всех», «Своя игра».

***Практика.******Анализ игр.***

Игры «Что? Где? Когда?», «Брейн - ринг», «Эрудит-квартет», «Тройка», командная и индивидуальная «Своя игра». Развитие навыков внутри командного взаимодействия. Тренировка реакции у капитанов. Работа на «кнопке». Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды (после каждой игры).

***Игровые занятия.***

Организация и проведение совместных игр всех команд и игроков клуба. Тренировочные игры и товарищеские встречи команд клуба с командами разного уровня подготовки. Ежемесячное проведение турнира «Чемпион месяца».

***Итоговое занятие.***

Подведение итогов сезона, тестовые игры (индивидуальная и командная «Своя игра», «Брэйн ринг», «Что? Где? Когда?»)

**Тематический план**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№****занятия** | **Название тем занятий** | **Кол-во****часов** | **Дата** |
| 1 | Вводное занятие. Открытие игрового сезона. | 1 |  |
| 2 |  Виды вопросов и способы работы с ними. | 1 |  |
| 3 | Разминочное занятие для учащихся с помощью простых игр («Кораблик», «Верю - не верю», «Очередь», «Кроссворд», «Золотая цепь»). | 2 |  |
| 4 | Тестирование игроков и первичное формирование команд. | 1 |  |
| 5 | Эрудиция — ключ к успеху. Принципы интеллектуальной разминки. | 1 |  |
| 6 | Как работать с книгой. Принципы игры в команде. | 1 |  |
| 7 | Разновидности интеллектуальных игр. | 2 |  |
| 8 | Тренировочные игры «Эрудит-лото», «Контакт», «Да-нетки», «Пойми меня». | 3 |  |
| 9 | Развитие индивидуальных игровых качеств. | 1 |  |
| 10 | Основы работы над вопросами. Вопросы «викторинного» плана, одноходовые вопросы | 2 |  |
| 11 | Вопросы на простую логику, на знание, на командную игру. | 2 |  |
| 12 |  «Технические» вопросы и способы работы с ними. | 2 |  |
| 13 | Определение вида вопроса и способы поиска правильного ответа на основе тренировочных игр. | 1 |  |
| 14 | Командные роли. Отработка игры в тройках. | 2 |  |
| 15 | Отработка игры в шестерках. | 2 |  |
| 16 | Знакомство с интеллектуальными играми: «Откажись или удвой»; «Травести»;«Реалии»; «Надуваловка»; «Медиа - алгебра»; | 3 |  |
| 17 | Перевертыши, шароиды, кубраечки, бескрылки, Чеширский кот;  | 3 |  |
| 18 | Теоретические основы проведения «спортивных» (или «турнирных») вариантов интеллектуальных игр. | 2 |  |
| 19 | Мульти- медиа игры «Ассорти (калейдоскоп)», интеллект-марафон. | 2 |  |
| 20 | «Тройка», «Эрудит-квартет», | 3 |  |
| 21 | Игры «Что? Где? Когда?» | 4 |  |
| 22 |  Знакомство с командной «Своей игрой». | 2 |  |
| 23 | Индивидуальная «Своя игра». | 2 |  |
| 24 | Игровые занятия по командной «Своей игре».  | 2 |  |
| 25 | Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». | 2 |  |
| 26 | Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». | 2 |  |
| 27 | Практика . Играем в «Брэйн - ринг» | 4 |  |
| 28 | Тренировка реакции у капитанов. | 2 |  |
| 29 | Развитие навыков внутри командного взаимодействия. | 2 |  |
| 30 | «Пентагон» и «Тригон»  | 3 |  |
| 31 | Практика. Играем в «Пентагон» | 3 |  |
| 32 | Тренировка командных действий. | 1 |  |
| 33 | «Кубок» | 2 |  |
| 34 | Основные технические приемы организации обсуждения | 1 |  |