

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа № 19 им. Героя
России Алексея Кириллина города Сызрани городского округа Сызрань
Самарской области**

РАССМОТРЕНО

Методическим объединением учителей
эстетического цикла

Руководитель МО

_____ Клетнова Е.А.

Протокол № 5

от "15" 06.2022 г.

ПРОВЕРЕНО

Заместитель директора по УВР

_____ Ковальчук О.М.

17.06.2022 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор

_____ Максименкова Н.В.

Приказ № 271/1

от "18" 06.2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

«Интеллектуальные марафоны в школе»

для 5 класса основного общего образования

Составитель: Горшкова Анастасия Сергеевна
учитель музыки

Сызрань 2022

1. Пояснительная записка

Формирование культуры интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений. Развитый интеллект отличает активное отношение к окружающему миру, стремление выйти за пределы известного, наблюдательность, способность выделять в явлениях и фактах их существенные стороны и взаимосвязи. Именно поэтому внеурочная деятельность в общеинтеллектуальном направлении становится важнейшим аспектом эффективной реализации ФГОС.

Программа «Интеллектуальный марафон» учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности школьников, является основой для внеурочной деятельности учащихся 5 классов по общеинтеллектуальному направлению. С учётом возрастных и индивидуальных особенностей подростков программа предусматривает переход от простых к более сложным формам работы. Воспитательные методы строятся на основе изучения личности воспитанника, изучение детского коллектива, интересов и способностей детей, диагностики эмоционально-ценностного отношения к обучению.

Цель программы: создание условий для расширения кругозора и эрудиции обучающихся и формирования метапредметных универсальных учебных действий.

Задачи программы:

- способствовать формированию коммуникативных умений с применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения;
- мотивировать школьников к использованию энциклопедического материала;
- формировать и развивать различные виды памяти, внимания, воображения, а также логического мышления;
- формировать и развивать метапредметные умения и навыки;
- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- воспитывать уважение к сверстникам в процессе общения;
- воспитывать интерес к таким предметам, как: история, биология, литература, искусство, математика, музыка и т.д.

Программа рассчитана на 1 год. Занятия проводятся 1 час в неделю (34 часа в год).

Ведущей формой организации занятий является групповая. Наряду с групповой формой работы во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям. Каждое занятие состоит из двух частей – теоретической и практической. Теоретическую часть педагог планирует с учётом возрастных, психологических и

индивидуальных особенностей обучающихся. Практическая часть состоит из заданий разной содержательной направленности, групповых или индивидуальных.

Предполагается проведение различных интеллектуальных игр, викторин, боев. Помимо традиционных методов обучения используются методы обучения в группе. Предусмотрены разные формы организации интеллектуальных игр: «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Блиц турниры» и т.д.

2. Планируемые результаты освоения программы

- совершенствование и повышение качества знаний и умений воспитанников, умений применять их в нестандартных ситуациях;
- призовые места или дипломы в городских интеллектуальных играх;
- развитие общей эрудиции детей, расширение их кругозора;
- развитие творческого и логического мышления учащихся.

После изучения курса программы учащиеся должны уметь:

- воспринимать и осмысливать полученную информацию, владеть способами обработки данной информации;
- определять учебную задачу;
- владеть своим вниманием;
- владеть навыками поисковой деятельности;
- самостоятельно мыслить и творчески работать;
- владеть нормами нравственных и межличностных отношений.

Личностными результатами изучения данного курса являются:

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты:

- сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания;
- применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками;
- анализировать правила игры;
- действовать в соответствии с заданными правилами;
- включаться в групповую работу;

- участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- аргументировать свою позицию в коммуникации;
- учитывать разные мнения;
- сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат заданным условием;
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки;
- уметь работать индивидуально и в группе;
- строить позитивные отношения в процессе познавательной деятельности;
- организовывать учебное взаимодействие в группе.

3. Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов
1	Введение в игру	1
2	Интеллектуальные игры	16
3	Викторины	10
4	Интеллектуальное многоборье	3
5	Интерактивные экскурсии	2
6	Составление вопросов к играм	2

4. Тематическое планирование

№ п/п	Раздел	Тема занятий
1	Введение в игру (1 час)	Компоненты успешной игры
2	Интеллектуальные игры (16 часов)	Игра Что? Где? Когда? (по истории)
3		Интеллектуальная игра «Словознайки»
4		Командная игра «Счастливый остров»
5		Игра «Сказки зарубежных писателей»

6		Морской бой на тему «Страны мира»
7		Брейн-ринг по теме «Отечественные и зарубежные кинофильмы»
8		Своя игра «Обычаи мира»
9		Битва Эрудитов
10		Интеллектуальный калейдоскоп
11		Своя игра «В мире животных»
12		Что? Где? Когда? (по литературе)
13		Игра «Великолепная семерка»
14		Интеллектуальная игра «Эти удивительные птицы»
15		Индивидуальная игра «Самый умный»
16		Игра «Сказочный сундучок»
17		Игра «Я всё знаю»
18	Викторины (10 часов)	Викторина «Про все на свете»
19		Викторина по краеведению
20		Викторина «Вопрос-ответ»
21		Викторина «Русские сказки»
22		Интеллектуальная викторина «Знатоки родного слова»
23		Викторина «Первые в космосе».
24		Викторина «Русский народ»
25		Математическая викторина
26		Викторина «Олимпийские знатоки»

27		Викторина «Пословицы и поговорки»
28	Интеллектуальное многоборье (3 часа)	Понятие многоборья. Особенности заданий.
29		Игра «Интеллектуальное многоборье»
30		Игра «Интеллектуальное многоборье»
31	Интерактивные экскурсии (2 часа)	Знаменитые картины и их авторы
32		Музеи мира
33	Составление вопросов к играм (2 часа)	Составление вопросов к интеллектуальным играм
34		Составление вопросов к викторинам

6. Содержание курса

Введение в игру. (1 час)

Компоненты успешной игры

Особенности различных видов игры. Правила игр. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

Интеллектуальные игры (16 ч).

Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».

Тематические игры: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п.

Викторины (10ч).

Викторины по различным областям знаний. Различные варианты викторин. Групповые и индивидуальные викторины.

Интеллектуальное многоборье (3 ч).

Введение понятия «интеллектуальное многоборье». Возможные разделы многоборья. Особенности вопросов такой викторины. Игровые пробы.

Интерактивные экскурсии (2ч).

Понятие интерактивной экскурсии. Методика поиска информации в интернете. Работа с разными форматами информации. Анализ, синтез, выделение главного в потоке информации. Систематизация полученных знаний по конкретной теме. Великие картины и художники. Самые знаменитые музеи мира.

Составление вопросов к играм (2 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. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

7. 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>



DN: C=RU, O=ГБОУ СОШ №19
г. Сызрани, CN=Максименкова
Наталья Владимировна, E=
school19_szr@samara.edu.ru
Расположение:
00e8127c408939e0ef
Дата: 2022.11.10 11:10:27+04'00'