

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
ЗАТО ПЕРВОМАЙСКИЙ КИРОВСКОЙ ОБЛАСТИ

«Согласовано»

Зам. директора по ВР
_____ Коробейникова Е.В.
«___» _____ 2023г.

«Утверждаю»

Директор МКОУ СОШ
_____ Чашина Н.А.
«___» _____ 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПО ОРГАНИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧЕНИЧЕСКИХ
СООБЩЕСТВ, ОБЪЕДИНЕНИЙ ПО ИНТЕРЕСАМ, КЛУБОВ,
ОБЩЕСТВЕННЫХ ОБЪЕДИНЕНИЙ, ОРГАНИЗАЦИЙ

КЛУБ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР (КИНИ)
«ЛАБИРИНТ»

Возраст детей: 11-12 лет
Срок реализации: 1 год

Автор программы: Коток Лариса Николаевна,
руководитель КИНИ «Лабиринт»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Клуб интеллектуальных настольных игр – это клуб для думающих и готовых к саморазвитию подростков, который позволит развивать интеллектуальные и творческие способности, коммуникативные навыки, логическое мышление, актерское и ораторское мастерство. При этом в наше время компьютерных технологий и виртуального общения молодым людям становится все сложнее знакомиться и общаться в реальном мире. Живое общение все чаще заменяется социальными сетями. Клуб поможет расширить круг интересов и знакомых.

КИНИ – это новая ступень в развитии интеллектуального движения в ЗАТО Первомайский, которая позволит привлечь больше подростков к интеллектуальной деятельности и организовать интересный досуг, так как интеллектуальные игры – это логические либо стратегические игры, в которых успех игрока напрямую зависит от умений, навыков и способностей делать верные ходы согласно правилам. Интеллектуальные игры учат играть, думать и размышлять как детей, так и взрослых.

Цель КИНИ – создание условий для интеллектуального и творческого развития подростков.

Задачи КИНИ:

- создать среду интеллектуального досуга путем организации Клуба интеллектуальных игр и вовлечь в нее школьников;
- повысить культурный, образовательный уровень подростков, воспитать интерес к интеллектуальным видам деятельности и живому общению через деятельность Клуба интеллектуальных игр и проведение мероприятий интеллектуальной направленности;
- обеспечить межведомственное взаимодействие при организации деятельности Клуба.

Методические принципы работы КИНИ:

- самоуправление как способ организации образовательного процесса,
 - самоопределение ребёнка в выборе видов, целей и содержания деятельности,
 - осознанность целей деятельности ребёнка как субъекта собственного развития,
 - единство учебно-воспитательного процесса и образа жизни, традиций объединения,
 - восхождение от простого к сложному на разных годах занятий, преемственность и последовательность содержания занятий,
- разнообразие форм и методов работы, тем и областей знаний для игр, чередование направлений в тренировке различных характеристик интеллекта

Методическое обеспечение

1. Методические разработки интеллектуальных программ, сценарии игр (заложенных в программу).
2. Настольные игры.
3. Дидактический материал по разделам «Тесты», «Ребусы», «Конкурсы», «Занимательные задачи и головоломки», «Викторины», «Кроссовки», «Кроссворды», «Сценарии», «Загадки, скороговорки», «Заметки», «Интеллектуальные игры», «Банк вопросов», «Игры, общение, отдых», «Своя игра», «Счастливый случай»
4. Реквизит к занятиям: игровые снаряды, игровой стол, табло, фишки, игры, гонг, музыкальное сопровождение.
5. Технические средства: компьютер, диапроектор, экран, микрофоны, усилитель.

Формы организации учебно-воспитательного процесса:

- групповые;
- коллективно-групповые (общие для 2-3 групп);
- индивидуальные.

Основной проблемой в организации занятий клуба является такое их построение, которое было бы отлично от школьных занятий, позволяло бы ребятам отдохнуть, пообщаться, расширить кругозор по различным областям знаний, проявить себя. С этой целью широко используются всевозможные игры различного назначения, содержания, формы: тесты, психологический тренинг, игры на общение, на развитие речи, мышления, памяти, внимания, логики, познавательные-обучающие игры и т.д. Особое внимание уделяется развитию речевых навыков, применяются упражнения по риторике, умению логически мыслить, аргументировано спорить, излагать свои мысли последовательно. Наряду с этим ведется тренинг на развитие всех видов памяти, на её объем и готовность. Часть занятий проводится в форме «заметок» - обмена познавательными сведениями, в котором участвуют и педагог, и дети. Часть занятий проводится в форме подготовки к играм, анализа игровых программ. Есть также занятия - отдых - это клубные дни, дни именинников. В их программах сочетаются как познавательные, так и коммуникативные цели.

Показатели качества выполнения программы.

Воспитанники клуба должны знать:

- различные виды интеллектуальных игр, процесс их создания, игры различных народов, времён;
- дополнительные сведения по различным областям знаний и учебных дисциплин;
 - способы и методы тренировки памяти и внимания.

Воспитанники должны уметь:

- разрабатывать и вести игровые программы;
- подбирать интересный и необычный материал к играм, составлять вопросы к играм, викторинам, конкурсам;
- правильно ориентироваться в обширном объеме спец. литературы, чтобы находить выход из возникших ситуаций ;
- организовывать интересный и полезный досуг;
- играть в различные виды игр: интеллектуальные, коммуникативные, логические, со словами и буквами;
- анализировать игровые программы и свои творческие работы;
- правильно строить свою мысль в выступлении, грамотно спорить, находить истину, убеждать;
- оформлять различные игры, головоломки, задачи.

Механизм оценки уровня освоения программы

Включает в себя упорядоченную последовательную систему индивидуального рейтинга каждого учащегося, который складывается из следующих составляющих:

1 .Успешность выступления команды, в состав которой он входит (на клубных, товарищеских и муниципальных состязаниях)

2.Качество и количество представленных вопросов или игровых программ (оценивается коллективным способом)

3. Успешность в роли ведущего (организатора, ассистента, эксперта, члена жюри) игровых программ.

4.Результативность участия в конкурсах на индивидуальное первенство (чемпионаты по логическим играм)

5.Результаты тестирования характеристик интеллекта (памяти, внимания, логики, эрудиции, скорости мыслительных реакций, коэффициента интеллектуальности)

Часть этих составляющих имеют эквивалент в баллах и заносятся в журнал занятий.

Результаты рейтинга доступны только педагогу. Часть этих результатов оглашается при необходимости отбора в сборную команду лучших игроков клуба.

К концу года воспитанники КИНИ «Лабиринт» должны **знать:**

- классификацию интеллектуальных игр;
- принципы и алгоритмы построения вопросов;
- методики составления и требования к игровым программам;
- информацию к программным играм.
- правила ряда настольных интеллектуальных игр;

- составлять всевозможные интеллектуально-игровые программы с применением современных технологий;
- вести игровые программы;
- пользоваться справочной литературой, самостоятельно отбирать необходимый материал к играм.

Уметь:

- использовать на практике в процессе игры полученные знания;
- разгадывать загадки, ребусы, кроссворды, шарады, анаграммы, палиндромы;
- решать задачи на смекалку;
- составлять слова из набора букв;
- отвечать на вопросы викторин, опросников;
- пользоваться литературой в подготовке к игровым программам, запоминать и воспроизводить информацию;
- подбирать материал к простейшим игровым программам;
- составлять различные вопросы, кроссворды, ребусы;
- разрабатывать простейшие интеллектуальные программы;
- самостоятельно готовиться к интеллектуальным играм;
- проводить несложные тестовые программы для оценки своих способностей и оценки своих товарищей;
- выполнять упражнения для развития характеристик интеллекта в форме мини-игр;
- участвовать в разработке общеклубных игровых программ;
- разрабатывать сценарии игр, системы оценки участия в играх;
- изготавливать реквизит;
- реализовывать свои способности в игровых программах в роли игроков, судей, экспертов, ведущих.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

(младшая группа)

34 часа (1 час в неделю)

№ п/п	Темы	Теоретич.	Практич.
1.	Введение в программу.	1	1
2.	Теория интеллектуальных игр.	2	0
3.	Игры на развитие интеллекта и его составляющих.	1	4
4.	Игры-стратегии	2	4
5.	Игры на расширение и углубление объема информации.	1	2
6.	Досуговые программы.	0	6
7.	Практические занятия, самостоятельная и творческая работа учащихся: - разработка игровых программ; - подготовка к участию в игровых программах; - подготовка и проведение игровых программ.	0	7
8.	Турниры по настольным интеллектуальным играм	0	5
	ИТОГО	5	29

Литература для учителя

1. Богданов, Н.Г. Справочник игромана [Текст]/ Н.Г. Богданов, Б.А. Вяземский. - Д.: Лениздат, 1971.
2. Ворошилов, В.В. История игр в России [Текст]: конспекты лекций/ В.В. Ворошилов. - СПб., 2000.
3. Журбина, Е.И. Теория и практика игры[Текст]/ Е.И. Журбина, - М., 1969.
4. Справочник. Игры в стране и за рубежом. Е.И. Журбина, - М., 1991.
5. Попов, А.А. Производство и оформление игр [Текст]/ А.А. Попов, П.С. Гуревич. - М., 1986.
6. Стилистика игр [Текст]/ под ред. Д.Э. Розенталя. - М., 1981.
7. Шостак, М.И. Интервью. Метод и жанр игры [Текст]/ М.И. Шостак. - М., 1997

Литература для учащихся

1. Головин, Б.Н. Основы культуры игры. - М., 1980
4. Соколова, В.В. Культура речи и культура общения. М., Просвещение, 1995.
5. Формановская, Н.И. Речевой этикет и культура общения. - М.: Высшая школа, 1989.

Интернет-ресурсы

- <http://www.magicportal.ru/board-games/Strategicheskie/>
<http://https://ru.wikipedia.org/>
<http://https://ru.wikipedia.org/wiki/>
http://www.magicportal.ru/ekonomicheskie_igry/
<http://www.magicportal.ru/board-games/Voennye/>