

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА
М.А.ВЕСЕЛОВА С. СПИРИДОНОВКА
446527 Самарская область, Волжский район, с. Спиридоновка,
ул. Школьная, 1 тел.: 996 – 76 – 36**

«Утверждаю»
директор ГБОУ ООШ
с. Спиридоновка
_____ Е.С.Саковец
«25» 08.2023 г.

«Согласовано»
Зам. директора по ВР
_____ С.А.Жирникова

Рассмотрено
на заседании ШМО

«25» 08.20 23 г.

Протокол № 1 от 25» 08.2023 г.

**Рабочая программа
внеурочной деятельности**

«технологическое направление»

**Курс «Умники и умницы» для 5-7 класса
для 5-9 классов**

Срок реализации программы: 2023-2024г

Составитель рабочей программы: - Федорова С.Ю.

2023г

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

- 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;
- ясно и последовательно излагать свои мысли, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- владеть своим вниманием;
- сознательно управлять своей памятью и регулировать ее проявления, владеть рациональными приемами запоминания;
- владеть навыками поисковой деятельности;
- использовать основные приемы мыслительной 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 приемы 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;
- *выполнять* пробное учебное действие;
- *фиксировать* индивидуальное затруднение в пробном действии;
- *аргументировать* свою позицию в коммуникации;
- *учитывать* разные мнения;
- *использовать* критерии для обоснования своего суждения;
- *сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- *уметь работать* индивидуально и в группе;
- *находить* решение проблемы на основе согласования позиций и учета интересов;
- *определять* возможные роли в совместной деятельности;
- *строить* позитивные отношения в процессе познавательной деятельности;
- *организовывать* учебное взаимодействие в группе.

Содержание курса с указанием формы проведения занятий

5 класс (34 часа)

Введение в игру. Компоненты успешной игры (1 ч) Нормы поведения в интеллектуальном клубе. 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 (14 ч). Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».

Тематические игры:

«Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

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.

Городская интеллектуальная игра для 5-6 классов «Сказочный сундучок» (2 ч)

6 класс (34 часа)

Открытие клуба (1 ч) Нормы поведения в интеллектуальном клубе. Особенности различных видов игры. Правила игр. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.

Интеллектуальные игры (14 ч). Тренировочные игры «Что? Где? Когда?».

Тематические игры:

«Сказка - ложь, да в ней намек...»; «Такие разные слова»;

«Быстрее, выше, сильнее!» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

Викторины (10ч). Викторины по различным областям знаний. Различные варианты викторин. Групповые и индивидуальные викторины.

Интеллектуальное многоборье (3 ч). Совершенствование умений игры в многоборье. Пробы составления вопросов к этой игре.

Интерактивные экскурсии (2ч). Необычные памятники. Удивительные места планеты. Составление буклета на основе полученной информации.

Составление вопросов к играм (2 ч). 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.

Городская интеллектуальная игра для 5-6 классов «Сказочный сундучок» (2 ч)

7 класс (34 часа)

Введение (2 часа). Обсуждение результатов работы клуба за прошлый год. Постановка целей, задач на учебный год. Правила работы в команде. Правила различных игр.

Стихотворные игры со словами (2 часа). Особенности игр со словами. Бескрылки. Шарады.

Проведение смешанных тренировок (15 часов). Правила интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Эрудит-лото», «Брейн-ринг» и др. Тренировочные игры «Что? Где? Когда?», «Эрудит-лото», «Брейн-ринг», «Интеллект-ассорти».

Участие в соревнованиях (3 часа)

Игры типа «Своя игра»(8 часов). Принцип интеллектуальной игры «Своя игра», составление вопросов к игре. «Своя игра» по темам: животные, сказки, спорт и др.

Интеллектуальное многоборье (3 часа). Совершенствование умений игры в многоборье. Пробы составления вопросов к этой игре. Медиа-азбука. Медиа-пентагон.

Итоговое занятие. Анализ работы клуба за год. Подведение итогов.

**Тематическое планирование с указанием часов, отводимых на усвоение каждой
темы**

№	Название раздела	Количество часов
<i>5 класс</i>		
1.	Введение в игру. Компоненты успешной игры	1
2.	Интеллектуальные игры	14
3.	Викторины	10
4.	Интеллектуальное многоборье	3
5.	Интерактивные экскурсии	2
6.	Составление вопросов к играм	2
7.	Городские интеллектуальные игры	2
<i>6 класс</i>		
1.	Открытие клуба	1
2.	Интеллектуальные игры	14
3.	Викторины	10
4.	Интеллектуальное многоборье	3
5.	Интерактивные экскурсии	2
6.	Составление вопросов к играм	2
7.	Городские интеллектуальные игры	2
<i>7 класс</i>		
8.	Введение	2
9.	Стихотворные игры со словами	2
10.	Проведение смешанных тренировок	15
11.	Участие в соревнованиях	3
12.	Игры типа «Своя игра»	8
13.	Интеллектуальное многоборье	3
14.	Итоговое занятие	1

**Материально-техническое обеспечение и информационно-техническое
обеспечение программы**

№ п/п	Наименование
1	МФУ (Принтер, Сканер. Копир)
2	ПК
3	Мультимедийный проектор
4	Мультидатчик Point Физ-5.
5	Датчик давления
6	Датчик температуры жидкости и газа
7	Датчик атмосферного давления (барометр).
8	Датчик относительной влажности.
9	Датчик температуры окружающей среды.
10	Датчик магнитного поля.
11	Двухканальная приставка осциллограф.