

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Самарской области гимназия города Сызрани  
городского округа Сызрань Самарской области**

Рассмотрена:  
на заседании  
кафедры гуманитарных  
дисциплин  
от «31» 08. 2022 г.

Проверена:  
заместитель директора  
по УВР

---

Каменская О.Н.  
«31» 08. 2022 г.

Утверждено:  
Приказом № 454-од  
от 31.08. 2022 г.  
Директор  
ГБОУ гимназии г.  
Сызрани

---

Ж.И. Назаренко

Рабочая программа  
курса внеурочной деятельности

**«ИГРЫ РАЗУМА»**

Класс: 10

Срок реализации: 1 год

Составители:

Герасимова Марина Георгиевна,  
учитель истории и обществознания  
Калютин Елена Григорьевна,  
учитель русского языка и  
литературы  
ГБОУ гимназия г. Сызрани

Сызрань, 2022

### **Пояснительная записка**

Программа внеурочной деятельности по направлению «Познавательная и интеллектуально-творческая деятельность» «Игры разума» составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта общего образования, в соответствии с целями и задачами основной образовательной программы общеобразовательного учреждения, примерной программы по внеурочной деятельности.

При составлении программы учтены запросы и интересы участников образовательного процесса.

#### **Актуальность программы.**

Актуальность программы. Обучение пятиклассников в средней школе — вторая и очень значительная ступень в их школьной жизни. От степени освоения ими новой учебной деятельности, приобретения умения учиться во многом зависит дальнейшее обучение ребенка, развитие его как субъекта учебного процесса и формирование его отношения к школе.

Огромное значение для развития интеллектуальных способностей является уровень развития памяти, внимания, воображения, мышления, восприятия, речи. Именно эти качества являются основой продуктивного мышления и творческих способностей учащихся

Развивая интеллект, мы можем дать ребёнку мощный толчок для познания окружающего мира. Личность с развитым интеллектом гораздо активнее использует полученную сумму знаний не только на уроке, но и за его пределами. Такие дети легче адаптируются к внешним воздействиям, менее подвержены стрессам, устойчивы к психофизическим нагрузкам, обладают навыками саморазвития и логического мышления. Развитием интеллектуальных способностей необходимо заниматься и во внеурочное время.

Новизна. Основной формой работы на занятии является игровая деятельность, как наиболее эффективный способ развития интеллекта, творческих способностей, обогащения внутреннего самочувствия и переживания, широко используются задания занимательного характера, головоломки, ребусы, а также задания, требующие рассуждений, нестандартных решений.

Организация внеурочной деятельности является неотъемлемой частью образовательного процесса. Она позволяет выявить индивидуальные особенности каждого ученика, проводить работу с максимальной заинтересованностью детей.

**Цель данной программы:** развитие интеллектуальных способностей подростков (развитие памяти, мышления, восприятия, внимания, и др.).

**Задачи:**

1. способствовать развитию познавательной сферы детей;
2. ориентировать детей на развитие творческих способностей и воображения;
3. способствовать развитию логического мышления, внимания, смысловой памяти, рефлексии.
4. учить методам и приемам познания себя и одноклассников;
5. формировать у учащихся психологическую основу обучения, повысить уровень их общего психологического, и в частности умственного, развития;
6. развивать самостоятельность детей.

**Принципы,** которые позволяют достичь решения вышеуказанных задач:

1. Принцип системной дифференциации. Когнитивно - личностные структуры обладают внутренним потенциалом развития, так как: 1) имеют разноуровневую и иерархическую организацию, что позволяет репрезентировать в них знания от конкретных до обобщенно-абстрактных (Н.И. Чуприкова, 2003); 2) формирование обобщенных знаний о способах интеллектуальных действий стимулирует потребность в их использовании

для получения новых конкретных впечатлений, фактов, знаний. Полученные же конкретные сведения активизируют процесс их обобщения, который в свою очередь порождает потребность в новых конкретных впечатлениях.

2. Принцип развития. Подразумевает не только учет уровня актуального развития самосознания детей и создание оптимальной зоны ближайшего его развития, но и необходимость единого (одновременного, слитого) процесса развития самосознания и учителя, и учеников.
3. Принцип субъектности. Ориентация на этот принцип определяет построение особого рода взаимодействия между детьми и ведущим занятия психологом – полисубъектного взаимодействия, подразумевающего рассмотрение всех участников как субъектов, придание ими друг другу субъектной ценности и оказание помощи всем в расширении их возможностей в мире.
4. Принцип психологизации. Связан с использованием научных психологических знаний, преподнесенных через систему образных представлений, в качестве средства анализа собственного опыта детей, оценки себя и своих возможностей, углубления самопонимания, оптимизации самоотношения, формирования эффективной саморегуляции.
5. Принцип событийности. Суть этого принципа заключается в следующем: при проведении занятий психолог должен обеспечить их превращение в цепь связанных между собой событий, которые будут переживаться всеми участниками полисубъектного взаимодействия как целостность, единство, неразрывность изменений, происходящих в них и в окружающем мире. Только в том случае, когда каждое занятие станет событием и для каждого ребенка, и для психолога, оно реализует свой развивающий и психокоррекционный потенциал.
6. Принцип системности. Высоких результатов работы по этой программе можно добиться только при условии реализации ее как целостной системы, сложно структурированной и четко иерархизированной.

7. Принцип психологической безопасности. Проводя работу по оказанию помощи детям в лучшем понимании себя, психолог должен позаботиться о том, чтобы «боль самопознания» не оказалась для них разрушительной, травмирующей. Переживания должны оказаться продуктивными, стимулирующими саморазвитие.

**Режим занятий:** программа подразумевает одно занятие в неделю. Длительность занятия - 40 минут. Программа рассчитана на учебный год и состоит из 34 занятий для 10-х классов.

**Формы занятий:** групповые

**Оборудование:** компьютер и мультимедийная установка, стол и стул на каждого ученика, доска, стенд для вывешивания плакатов, цветные карандаши (или фломастеры), краски, листы, листы плотной бумаги в достаточном количестве (формата А-4 и А-3).

В соответствии с ФГОС **планируемые результаты** представляют собой систему обобщенных личностно ориентированных целей образования, которая дает представление о том, какими именно действиями – познавательными, личностными, регулятивными, коммуникативными,

проблемными через специфику содержания того или иного предмета, - овладевают учащиеся в ходе образовательного процесса.

Процесс воспитания имеет несколько взаимосвязанных стадий:

- овладение воспитанниками знаниями требуемых норм и правил поведения;
- формирование убеждений;
- формирование чувств;

Формирование устойчивого социально-позитивного поведения.

**Ожидаемые результаты реализации программы.**

1. Результаты первого уровня (приобретение школьником социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни):

1. приобретение школьниками социальных знаний о ситуации межличностного взаимодействия, её структуре, пространстве взаимодействия, способах управления социокультурным пространством;
2. овладение способами самопознания, рефлексии;
3. усвоение представлений о самопрезентации в различных ситуациях взаимодействия, об организации собственной частной жизни и быта;
4. освоение способов исследования нюансов поведения человека в различных ситуациях, способов типизации взаимодействия, инструментов воздействия, понимания партнёра.

2. Результаты второго уровня (формирование позитивных отношений школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом):

1. развитие ценностных отношений школьника к труду, к другим людям, к своему здоровью и внутреннему миру;
2. получение школьного опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества.

3. Результаты третьего уровня (приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия): школьник может приобрести опыт самоорганизации, организации совместной деятельности с другими детьми и работы в команде; опыт взятия на себя ответственности за других людей; опыт эффективного взаимодействия в общении и простейших способов разрешения конфликтов; опыт взаимодействия и сотрудничества, опыт в распознавании собственных и чужих эмоций, осознанию их значения и смысла.

**Учащиеся должны получить знания:**

1. о значимости для человека внимания, ощущения, памяти, мышления, эмоций;
2. иметь представление о том, что такое память, мышление, воображение;
3. об особенностях эмоциональной памяти;
4. о способах эффективного запоминания»;
5. о способах развития мышления, внимания, памяти;
6. о способах выражения эмоций.

**умения:**

1. устанавливать закономерности;
2. уметь выделять существенные признаки и несущественные;
3. уметь анализировать, обобщать, сравнивать, классифицировать;
4. распознавать анаграммы и самим их составлять;
5. уметь задавать вопросы, видеть ситуацию глазами собеседника, понимать других;
6. осознавать у себя ведущие каналы восприятия информации и ориентировать их на целенаправленное развитие всей системы восприятия окружающего мира;
7. осознавать и называть собственные переживания;
8. осознавать в себе задатки и способности;
9. выражать эмоции через рисование;
10. вести исследовательскую деятельность в рамках разработки творческих проектов;

**Используемые технологии:**

1. Проектное обучение (организация самостоятельной познавательной и практической деятельности; формирование широкого спектра УУД, личностных результатов)
2. Личностно-ориентированное обучение (развитие индивидуальности, становление предметных, метапредметных и личностных способностей и

качеств в процессе органического слияния воспитания и обучения, формирование познавательной мотивации, жизненного и личностного самоопределения)

3. Развивающее обучение (формирование системы научных понятий, мышления, способов умственных действий)
4. Проблемное обучение (создание в сознании учащихся под руководством учителя проблемных ситуаций, организация активной самостоятельной деятельности по выходу из проблемных ситуаций)
5. Игровые технологии - создание учебных ситуаций, имитирующих систему общественных отношений и способствующих усвоению общественного опыта, социализации и самореализации учащихся в игре. При этом дидактическая цель представляется учащимися как игровая задача, реализуемая в рамках определенных правил, в отведенные временные сроки. Учитель устанавливает ситуацию, носящую импровизационный характер, для творческого деятельностного развития обучающихся, создает положительный эмоциональный фон для усвоения учебной информации. Ученик участвует в установлении правил решения предметной задачи, временных границ ее решения.

*Результат использованной технологии* – формирование стойкого познавательного интереса, умения работать в коллективе, проявлять инициативу, принимать решения; формирование волевой регуляции, самокоррекции, рефлексии, личностного самоопределения.

### **Календарно - тематическое планирование**

«Игры разума» (познавательная и интеллектуально-творческая деятельность»)

Дата	Тема	ЦОР/ЭОР	Количество часов
сентябрь	Правила проведения индивидуальных и групповых турниров в классе. Система баллов проекта		1
сентябрь	Способы поиска ответов на		1

	вопросы турнира. Работа с информацией.		
сентябрь	Гейм «Ералашки» (общие знания)	<a href="https://kopilkaurokov.ru/vn/eurochka/presentation/ighry_razuma_intellektualnaia_ighra_dlja_podrostkov">https://kopilkaurokov.ru/vn/eurochka/presentation/ighry_razuma_intellektualnaia_ighra_dlja_podrostkov</a>	2
октябрь	Игра гейма «Из прошлого в настоящее»		1
октябрь	Гейм «Естественный отбор» (естественнонаучные знания)		2
октябрь	Игра гейма «Укротители животных»	<a href="https://znanio.ru/media/intellektualnaya-igra-igry-razuma-2632945">https://znanio.ru/media/intellektualnaya-igra-igry-razuma-2632945</a>	1
ноябрь	Гейм «Афоризм +»		2
ноябрь	Игра гейма «Эмоциональный афоризм или «НЕ ВЕРЮ»		1
ноябрь	Гейм «Катушка Мебиуса»		2
декабрь	Игра гейма «Лаборатория профессора Пуговкина»		1
декабрь	Гейм «На все сто»		3
январь	Игра гейма «На одну букву»		1
январь	Гейм «Вслед за Куком»		3
Январь-февраль	Игра гейма «Интеллектуальные пазлы»	<a href="https://kopilkaurokov.ru/vn/eurochka/presentation/ighry_razuma_intellektualnaia_ighra_dlja_podrostkov">https://kopilkaurokov.ru/vn/eurochka/presentation/ighry_razuma_intellektualnaia_ighra_dlja_podrostkov</a>	1
Февраль-март	Гейм «Музыкальная шкатулка»		3
март	Игра гейма «Угадай мелодию»		1
Март-апрель	Гейм «Открытая читальня»	<a href="https://znanio.ru/media/intellektualnaya-igra-igry-razuma-2632945">https://znanio.ru/media/intellektualnaya-igra-igry-razuma-2632945</a>	4
апрель	Игра гейма «Печатник»		1
май	Гейм «Правовой зачет»		2
май	Игра гейма «Интеллектуальный детектив»		1

--	--	--	--