

Починковский муниципальный район Нижегородской области
(территориальный, административный округ (город, район, поселок))

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Байковская основная школа
(полное наименование образовательной организации)

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
протокол от 16.06.2016 №8

УТВЕРЖДЕНО
приказом МБ ОУ Байковской ОШ
№143 от 17.06.2016

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления «Игры разума»
(указать направление, название)

Уровень образования (класс) основное общее образование 5-6 класс
(начальное общее, основное общее образование с указанием классов)

Количество часов 34

Составитель: Шабарова Людмила Ивановна, учитель

Комплексная образовательная модульная программа 5-11 классы, автор-
составитель: М.А.Тыртышная, -Волгоград: Учитель, 2015г.
(указать примерную или авторскую программу/программы, издательство, год издания при наличии)

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

Результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням:

- 1) приобретение социальных знаний;
- 2) получения опыта с помощью игр,
- 3) практическое применение в жизни изученного цикла игр.

Содержание курса внеурочной деятельности

с указанием форм организации и видов деятельности

Введение в игру (1 ч)

Правила проведения геймов. Система баллов. Способы поиска ответов. Работа с информацией.

Викторины и конкурсы программы (33ч)

- Гейм «Ералашки» (общие знания) (2ч)
Гейм «Из прошлого в настоящее» (конференция) (2ч)
Гейм «Естественный отбор» (естественно-научные знания) (2ч)
Гейм «Укротители животных» (2ч)
Гейм «Афоризм +» (2ч)
Гейм « Не ВЕРЮ!» (2ч)
Гейм « Катюшка Мебиуса» (2ч)
Гейм «Лаборатория профессора Пуговкина» (2ч)
Гейм «На все сто!» (2ч)
Гейм «На одну букву» (2ч)
Гейм «Вслед за куком» (2ч)
Гейм «Интеллектуальные пазлы» (2ч)
Гейм «Музыкальная шкатулка» (2ч)
Гейм «Угадай мелодию» (1ч)
Гейм «Открытая читальня» (2ч)
Гейм «Печатник» (1ч)
Гейм «Правовой зачет» (1ч)
Гейм « Интеллектуальный детектив» (2ч)

Формы контроля достижений учащихся

- Умение самостоятельно находить информацию в разных источниках.
- Исследования.
- Умение составлять связный рассказ из афоризмов.
- Развитие творческих способностей, эрудиции.
- Анализ проблемных ситуаций.
- Эссе (интеллектуальный детектив)

Тематическое планирование

Содержание	Количество часов
Введение в игру	1
Гейм «Ералашки»	2
Гейм «Из прошлого в настоящее»	2
Гейм «Естественный отбор»	2
Гейм «Укротители животных»	2
Гейм «Афоризм +»	2
Гейм « Не ВЕРЮ!»	2
Гейм « Катюшка Мебиуса»	2
Гейм «Лаборатория профессора Пуговкина»	2
Гейм «На все сто!»	2
Гейм «На одну букву»	2

Гейм «Вслед за куком»	2
Гейм «Интеллектуальные пазлы»	2
Гейм «Музыкальная шкатулка»	2
Гейм «Угадай мелодию»	1
Гейм «Открытая читальня»	2
Гейм «Печатник»	1
Гейм «Правовой зачет»	1
Гейм « Интеллектуальный детектив»	2

