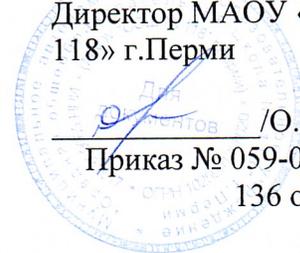


**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и науки Пермского края**  
**Департамент образования администрации г. Перми**  
**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «СОШ № 118»**  
**г.Перми**

РАССМОТРЕНО  
Педагогическим советом  
МАОУ «СОШ № 118»  
г.Перми  
Протокол №1  
от 31 августа 2023 года

УТВЕРЖДЕНО  
Директор МАОУ «СОШ №  
118» г.Перми



/О.И.Ляшенко./  
Приказ № 059-08/110-01-08/4-  
136 от 31.08.2023 г.

**Рабочая программа**  
**детского объединения**  
**«Интеллектуальные игры**  
**для обучающихся начальных классов»**

Пермь, 2023

## Пояснительная записка

Программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

### **Актуальность программы**

Данный курс направлен на формирование целостной картины мира. Содержание программы является межпредметным, дополняет и расширяет содержание учебного материала. Основная идея состоит в том, что большую часть материала дети не просто учат и запоминают, а фактически сами же и открывают: разгадывают, расшифровывают, составляют. При этом идёт развитие основных интеллектуальных качеств: умения анализировать, синтезировать, обобщать, конкретизировать, а также развиваются все виды памяти, внимания, воображение, речь, расширяется словарный запас.

### **Педагогическая целесообразность**

Занятия опираются на положения развивающего обучения. Развивающее обучение – это обучение при котором учащиеся не только запоминают факты, усваивают правила, но и обучаются рациональным приемам применения знаний на практике, переносу своих знаний и умений в измененные условия.

**Цель программы:** интеллектуальное и социальное развитие личности ребенка через организацию интеллектуальных игр.

### **Особенности программы**

Видами познавательной деятельности на занятиях избраны игровые модели. Программа составлена по принципу имитации разнообразных интеллектуальных игр, направленных на развитие личностных и метапредметных результатов у учащихся начальной школы.  
**Привлечение к созданию игр самих обучающихся, их родителей и старшеклассников.**

**Возраст обучающихся:** 7-11 лет.

**Срок реализации программы:** 1 год.

### **Форма и режим занятий**

1, 2, 4 четверти – 1 раз, 3 четверть – 2 раза

### **Ожидаемые результаты**

#### ***Личностные результаты***

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
- воспитание чувства ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- интерес к новому содержанию и новым способам познания.

#### ***Метапредметные результаты***

##### ***Коммуникативные универсальные действия***

Обучающийся научится:

- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;

- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- определять роли в команде;

Обучающийся получит возможность научиться:

- учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;
- распределять и выполнять роли в команде,
- аргументировать свою позицию и координировать ее с позицией партнеров при выработке общего решения в совместной деятельности;
- соблюдать правила работы в команде.

### ***Познавательные универсальные учебные действия***

Обучающийся научится:

- осуществлять поиск нужной информации с использованием учебной и дополнительной литературы для ответа;
- использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;
- формулировать гипотезы при поиске ответа на вопрос;
- высказываться в устной и письменной формах;
- ориентироваться на разные способы решения познавательных задач;
- анализировать объекты, выделять главное;
- способам и алгоритмам действий в рамках интеллектуальных игр различных видов

Обучающийся получит возможность научиться:

- осуществлять поиск нужной информации с использованием учебной и дополнительной литературы для самостоятельного составления вопросов;
- осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме;
- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей.

### ***Регулятивные универсальные учебные действия***

Обучающийся научится:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- адекватно воспринимать оценку своей работы;

Обучающийся получит возможность научиться:

- проявлять познавательную инициативу;
- самостоятельно находить варианты решения познавательной задачи.

## Календарно - тематическое планирование

№	Дата	Тема занятий
1	сентябрь	Составление программы, создание игры-презентации, поиск вопросов с помощью учителей школы
2	октябрь	Интеллектуальная игра, приуроченная к дню Учителя для команд 4-х классов
3	ноябрь	Поиск вопросов с помощью самих обучающихся и их родителей, создание игры-презентации
4	декабрь	Интеллектуальная игра «Фильм, фильм, фильм...», посвященная всемирному дню телевидения (21.11) и международному дню кино (28.12) для 1-х, 2-х классов
5	январь	Поиск вопросов с помощью самих обучающихся и их родителей, создание игр-презентаций
6	февраль	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?», приуроченная к дню Российской науки (8.02) для 3, 4-х классов
7	март	Интеллектуальная игра «Земля – наш общий дом», посвященная всемирному дню Земли (21.03) для 1, 2-х классов
8	апрель	Поиск вопросов с помощью самих обучающихся и их родителей, создание игры-презентации  Интеллектуальная игра «Есть ли жизнь на Марсе?», приуроченная дню Космонавтики (12.04) и всемирному дню науки (21.04) для 3, 4-х классов
9	май	Проведение игры с приглашением родителей обучающихся

### Содержание программы

#### 1. Введение в программу.

Предполагает формирование понятия «интеллектуальные игры», «команда» (в виде практических заданий и упражнений)

#### 2. Малые формы интеллектуальных игр.

Занятия представляют собой знакомство и выполнение различных упражнений, развивающих характеристики интеллекта в несложных игровых формах (загадки, палиндромы, дуплеты, шарады, ребусы и т. д.) на уроках, переменах.

#### 3. Игры на развитие различных характеристик интеллекта: всех видов памяти, внимания, быстроты реакции, логического и ассоциативного мышления.

#### 4. Досуговые программы. Проведение игр с приглашением родителей обучающихся

## **Методическое обеспечение**

В учебном процессе используются методические разработки автора и педагогический опыт других учителей, самих обучающихся и их родителей. Основной дидактический материал взят из действующих учебных и дидактических пособий, а также из интернета. Распределение учебного времени в программе является ориентировочным. Учителю дается право корректировать его в зависимости от конкретной учебной ситуации.

## **Список литературы**

- Артюхова И.С. Развитие мышления, внимания, памяти, саморегуляции у младших школьников. – М.: Чистые пруды, 2008.
- Бабакина И. В. Программа занятий по развитию познавательной деятельности младших школьников. – М.: Аркти, 2002.
- Зак. А. Познавать играя. – М.: НПО «Перспектива», 1993.
- Куликов А. Н. Лучшие логические игры и головоломки. Талантливому педагогу – заботливому родителю – М.: Улисс XXI, 2005
- Ляшко. Т. В., Сеницына Е. И. Через игру к творчеству. – Об.: Интерколледж, 1994.
- Тихомирова Л. Ф., Басов А. В. «Развитие логического мышления детей» Популярное пособие для родителей и педагогов. – Москва, 2000.
- Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника. – Ярославль, «Академия развития», 1996.