

Аннотация к программе внеурочной деятельности

Клуб интеллектуальных игр «РИТМ» (Развитие. Интеллект. Творчество. Мысль)

Полное название программы	Клуб интеллектуальных игр «РИТМ» (Развитие. Интеллект. Творчество. Мысль)
Направление деятельности	Общеинтеллектуальное
Адресат деятельности, возраст	Программа предназначена для обучающихся в возрасте 14-18 лет
Сроки реализации программы	1 год
Форма организации	Клуб по интересам
Количество часов	68 часов
Цели и задачи	<p><b>Основная цель:</b> интеллектуальное и общекультурное развитие учащихся, удовлетворение их особых познавательных, культурных, оздоровительных потребностей и интересов.</p> <p><b>Основная задача:</b> формирование ценностного отношения учащихся к знаниям, как залогом их собственного будущего, и к культуре в целом, как к духовному богатству общества, сохраняющему национальную самобытность народов России.</p>
Планируемые результаты	<p><b>Овладение предметными компетенциями:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– знание правил и особенностей интеллектуальных игр;</li> <li>– знание особенностей движения интеллектуальных игр в России;</li> <li>– владение методом «мозгового штурма»;</li> <li>– расширение кругозора;</li> <li>– развитие творческих и интеллектуальных способностей;</li> <li>– умение организовать и провести интеллектуальное мероприятие.</li> </ul> <p><b>Формирование социальных компетенций:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– умение работать в команде;</li> <li>– умение вести научную дискуссию;</li> <li>– знание особенностей распределения ролей и игровых функций в команде;</li> <li>– умение принимать командные и индивидуальные решения.</li> </ul> <p><b>Обучающиеся должны знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- правила составления вопросов;</li> <li>- алгоритмы решения задач, рассуждения;</li> <li>- типы вопросов интеллектуальных игр;</li> <li>- правила интеллектуальных игр.</li> </ul> <p><b>Обучающиеся должны уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;</li> <li>- извлекать необходимые знания из литературы;</li> <li>- работать со словарями и энциклопедиями;</li> <li>- применять полученные знания, эрудицию в нестандартных ситуациях;</li> <li>- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;</li> <li>- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;</li> <li>- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;</li> </ul>

	<p>- самостоятельно оценивать процесс;</p> <p>- регулировать своим эмоции, поведение</p>
Оценка достижений обучающихся	<p>Оценка достижений обучающихся осуществляется посредством технологии портфолио по результатам участия в викторинах, интеллектуальных играх-конкурсах и блиц-турнирах школьного, городского, муниципального, регионального, всероссийского и международного уровня в дистанционном и очном форматах.</p>
Содержание курса	<p>В основу тематического планирования программы положены следующие темы:</p> <p>«Организация и проведение интеллектуальных игр»,</p> <p>«Разновидности и особенности интеллектуально-познавательных игр»,</p> <p>«Игровая практика».</p>
Структура программы	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Пояснительная записка.</li> <li>2. Результаты освоения курса внеурочной деятельности с указанием форм организации занятий.</li> <li>3. Методическое обеспечение программы.</li> <li>4. Содержание курса внеурочной деятельности.</li> <li>5. Тематическое планирование.</li> </ol>