

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
Копкульская средняя общеобразовательная школа  
Купинского района

РАССМОТРЕНО  
на методическом объединении  
учителей-предметников  
протокол № 1  
от 30.08.2017г.

СОГЛАСОВАНО  
зам. директора по УВР

---

А.С. Молотивская

Рабочая программа

Элективного курса «Логические игры»

для основного общего образования  
Срок освоения программы: 1 год (5 класс)

Составитель:  
Барбусова Татьяна Васильевна  
учитель информатики

2017 год

## **Пояснительная записка.**

Программа разработана и рассчитана на учащихся 5 класса (детей 11-12 лет) и направлена на развитие их умственных способностей, расширение кругозора в различных областях знаний: истории, географии, литературе и других.

**Цель программы** - создание условий развития умственных способностей учащихся. Формирование устойчивого интереса к интеллектуальным и логическим играм, как к форме полноценного досуга

### **Дидактические задачи.**

- ❖ Познакомить ребят с различными интеллектуальными играми, способами тренировки памяти, внимания, интеллектуальными играми и занятиями различных времен и народов.
- ❖ Способствовать развитию речевых навыков:
  - умение правильно формулировать и излагать свои мысли,
  - отстаивать свою точку зрения,
  - находить аргументы и контраргументы в диалогах и спорах,
- ❖ Развивать умение логически мыслить и решать различные проблемы и задачи.
- ❖ Пополнить знания ребёнка более широкими и углубленными сведениями из различных областей знаний.

### **Воспитательные задачи.**

- Создать для ребёнка интеллектуальную развивающую среду, способствующую всестороннему развитию его личности.
- Сформировать у ребёнка потребность к пополнению своего кругозора новой информацией.
- Развитие коммуникативных навыков.
- Стимулировать субъективное осмысление каждым ребёнком реальной действительности и своей сопричастности с окружающим миром.
- Организовать коллективную творческую деятельность на основе взаимной поддержки, дружелюбия, умения договариваться и находить общий язык и интересы.
- Стимулировать развитие рефлексивных способностей детей, их отношение к себе, как к субъекту общества.

### **Формы организации учебно-воспитательного процесса:**

- групповые;
- пары

Занимаясь по данной программе, ребята развивают свои интеллектуальные способности, коммуникативные навыки, знакомятся с различными интеллектуальными упражнениями, формирующими и

развивающими такие характеристики интеллекта, как память, внимание, эрудиция и т.д.

Основной особенностью обучения ребят 10 - 12 лет является использование интеллектуальных игр, предполагающих совмещение элементов умственной и физической активности, частую смену деятельности, большое количество упражнений и игр на развитие коммуникативных навыков, на сплочение коллектива. Обучающиеся по этой программе знакомятся с новыми формами интеллектуальных игр, а также осваивают уже известные им простые формы (загадки, ребусы и т.д.).

#### **Показатели качества выполнения программы:**

- повышенный интерес к интеллектуальным играм;
- знание правил и условий основных интеллектуальных игр;
- умение работать с литературой, находить ответы на интересующие вопросы;
- более широкий кругозор в областях знаний (география, литература, история);
- достаточно развитый словарный запас и другие характеристики интеллекта (определяется по системе тестов):
- умение играть в команде, сплоченность, дисциплина, уважение к товарищам.

Диагностика осуществляется по тестам на определение словарного запаса, эрудиции, объема памяти, коэффициента IQ.

#### **Планируемые результаты:**

*должны знать:*

- заложенную программой информацию исторического, географического, литературного и других направлений (более углубленного по сравнению со школьной программой);
- правила основных интеллектуальных игр.

*должны уметь:*

- работать с викторинами и тестами;
- пользоваться литературой для поиска ответов;
- применять полученные знания в игровых соревновательных ситуациях.

## ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Темы	Кол-во час.
<b>1</b>	<b>Введение в программу</b>	<b>1ч</b>
	Знакомство с понятием «интеллектуальные и логические игры»	1
<b>2</b>	<b>Малые формы интеллектуальных игр</b>	<b>5 ч</b>
	Игры с буквами и словами. Шарады	1
	Игры с буквами и словами. Палиндромы	1
	Что такое загадки, ребусы?	1
	Разработка сканвордов	1
	Разработка кроссвордов	1
<b>3</b>	<b>Психологический тренинг, тестирование</b>	<b>5 ч.</b>
	Тестирование «Сова и жаворонок», «Знакомство».	1
	Подвижные игры «Термометр»	1
	Подвижные игры «Путешествие»	1
	Подвижные игры «Цветоскоп»	1
	Игра «Счастливый случай»	1
<b>4</b>	<b>Игры на развитие различных характеристик интеллекта</b>	<b>5 ч.</b>
	«Сообщение по алгоритму».	1

	Игра «Вопрошайка»,	1
	«Кто быстрее»	1
	«Сходство-различие»,	1
	«Заметки». Игры с буквами и словами	1
<b>5</b>	<b>Игры на углубление и расширение информации</b>	<b>2 ч.</b>
	«Листопад», «Открытый мир»	1
	Игра «Древний мир»	1
	Итого: 18 часов	
<i>Примечание:</i> темы могут меняться, количество часов по темам может варьироваться.		

### Содержание программы по разделам:

#### 1. Введение в программу.

Предполагает знакомство с понятием «интеллектуальные и логические игры» (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, шарады, ребусы и т.д.), что позволяет уже с первых занятий привить интерес к знаниям, учитывая постоянное желание ребенка играть.

**3. Психологический тренинг, тестирование** - наиболее приемлемая форма для снятия напряжения, релаксации. Для первого года эти упражнения проводятся с элементами подвижных игр и направлены не только на отдых, но и на сплочение команд, на тренировку коммуникативных навыков: «Термометр», «Путешествие», «Цветоскоп» и др. Тестирование в основном не сложное, в форме игр, шуток, хотя и предполагающее выявление уровня развития интеллекта, эрудиции, черт характера: «Сова и жаворонок», «Ты не верблюд?», «Знакомство».

**4. Игры на развитие различных характеристик интеллекта:** всех видов памяти, внимания, быстроты реакции, логического и ассоциативного мышления также предполагают большее количество игровых моментов, разнообразие и частую смену форм упражнений, их сравнительно небольшую длительность: «Кто быстрее», «Вопрошайка», «Сходство-различие», «Сообщение по алгоритму».

**5. Игры на углубление и расширение информации** планируются с опорой на уже имеющиеся знания, на углубление учебного материала, школьных программ по различным учебным дисциплинам (география, литература, история). По разделам: «История древнего мира», «Физическая география», «Природоведение» и т.д. Темы игр: «Листопад», «Открытый мир» и т.п.

## **Методическое обеспечение программы.**

1. Методические разработки и сценарии игр (заложенных в программу).
2. Дидактический материал по разделам «Тесты», «Ребусы», «Конкурсы», «Занимательные задачи и головоломки», «Викторины», «Кроссовки», «Кроссворды», «Загадки, скороговорки», «Интеллектуальные игры», «Банк вопросов», «Игры, общение, отдых».
3. Набор брошюр из серии «АМКИР», периодические издания: «Веселый затейник», «Сканворд», «Абазур», «Игротека».