**Аннотация к программе**

**краткосрочного курса по выбору**

**«Интеллектуальные игры»**

для учащихся 5-6 классов

Рабочая программа краткосрочного курса по выбору «Интеллектуальные игры» для 5/6 классов разработана для реализации проекта «Основная школа – пространство выбора».

* **Цель реализации учебного курса:** создание условий для формирования интереса и положительной мотивации к интеллектуальным играм и интеллектуальному творчеству.
* **Задачи реализации учебного курса:**

1. Способствовать усвоению обучающимися информации о различных видах интеллектуальных игр и правилах игры в них.

2. Формировать коммуникативные навыки обучающихся, необходимые для работы в команде.

2. Способствовать формированию информационных компетенций обучающихся.

* **Общая характеристика учебного курса:**

Краткосрочный курс по выбору «Интеллектуальный игры» для 5/6 классов – это учебный курс, ориентированный на развитие познавательных, коммуникативных и метапредметных компетенций обучающихся.

Интеллектуальная игра – индивидуальное или коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности – они развивают теоретическое мышление и, в целом, основные мыслительные операции (классификация, анализ, синтез и т.п.).

Интеллектуальные игры достаточно популярны среди подростков. Корни привлекательности игр можно найти в **особенностях подросткового возраста:** стремление к познанию мира, интерес к собственной личности, установка на расширение общения и выход его за рамки ученических дел, стремление к волевым напряжениям и к проверке себя, интеллектуальное соперничество.

Следовательно, интеллектуальные игры – это возможность реализовать важную потребность подросткового возраста: признание со стороны других, заявление и подтверждение своей социальной значимости.

Реализация рабочей программы краткосрочного курса по выбору «Интеллектуальные игры» рассчитана на 10 часов.

* **Требования к результатам обучения:**

Рабочая программа предполагает к окончанию изучения краткосрочного курса достижение учащимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

В **личностных результатах** сформированность:

* готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию на основе мотивации к обучению и познанию.
* коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе обучения и игры.
* представления о социальных нормах, правилах поведения, ролях и формах социальной жизни.
* В **метапредметных результатах**сформированность:
* умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.
* умения организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; играть индивидуально и в команде: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов.
* умения формулировать и аргументировать свое мнение.
* В **предметных результатах** сформированность:
* представления о различных видах интеллектуальных игр.
* умения играть в интеллектуальные игра как индивидуально, так и в команде.
* теоретических знаний и опыта применения полученных знаний и умений для определения собственной активной позиции в общественной жизни.

**Планируемые результаты обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Название раздела | Обучающиеся должны иметь представление | Обучающиеся должны знать | Обучающиеся должны уметь |
| **1. Интеллектуальные игры с индивидуальным участием** | * Об основных разновидностях интеллектуальных игр индивидуального участия | * Правила игры в «Свою игру», «Пентагон», «Травести» | * Играть в игры согласно правилам * Работать индивидуально над познавательной задачей * Составлять план ответа, игры |
| **1. Интеллектуальные игры с командным участием** | * Об основных разновидностях интеллектуальных игр командного участия. * О специфике работы брейн-системы. | * Правила игры в «Что? Где? Когда?», «Азбуку», «Десятку», «Брейн-ринг». | * Играть в игры согласно правилам * Работать в команде над познавательной задачей * Составлять план ответа, игры * Решать конфликты и спорные вопросы сообща в коанде. |
| **Итог обучения:** | Итогом реализации краткосрочного курса по выбору «Интеллектуальные игры» для 5/6 классов станет образовательный продукт деятельности обучающихся – **проект интеллектуальной игры индивидуального или командного участия.** | | |