

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
"Онохойская средняя общеобразовательная школа № 1"

РАССМОТРЕНО
на заседании МО учителей

естественно-математического цикла
Руководитель МО _____ / Перелыгина АВ./

от «29» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР

_____ Пронина И.А.
от 30 августа 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
клуба «Эрудит»

Количество часов: 17 часов
Учитель географии: Маслова С.В.

Онохой
2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по внеурочной деятельности клуба интеллектуальных игр «Эрудит» составлена на уровне среднего общего образования на основе характеристики планируемых результатов духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся, представленных в федеральной рабочей программе воспитания, а также следующих нормативно-правовых документов:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20», Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и СанПиН 1.2.3685-21»;

- Устав МБОУ «Онохойская средняя общеобразовательная школа № 1»;

- Основная образовательная программа среднего общего образования МБОУ «Онохойская СОШ № 1». Учебный план является частью образовательной программы Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Онохойская средняя общеобразовательная школа № 1»

Срок реализации 2023-2024 учебный год, 1 полугодие (17 недель). Программа рассчитана на обучение и воспитание детей от 15 до 16 лет.

Программа имеет социально-педагогическую направленность.

Педагогическая целесообразность обучения по программе «Клуб интеллектуальных игр» состоит в том, что программа ориентируется на следующие принципы:

Учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано именно на обучающихся 14-16 лет. Работа в группе позволяет реализовать стремление к общению, присущее детям этого возраста, а игровые формы делают процесс обучения увлекательным.

Принцип связи теории с практикой: применяя полученные навыки коллективной работы на практике (в том числе и в школе), обучающиеся добиваются больших успехов.

Принцип индивидуализации программы: для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей, и ведется индивидуальная работа.

Принцип межпредметности: все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира.

Цель программы: развитие интеллектуального потенциала и повышение эрудиции одаренных детей.

Задачи обучения:

1. Воспитательные задачи:

формирование навыков коллективного принятия решений;

формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

2. Развивающие задачи:

развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;

формирование межпредметных связей;

развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

3. Обучающие задачи:

знакомство с методом «мозгового штурма»;

обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

Ожидаемые результаты:

1. знание правил интеллектуальных игр;

- знание особенностей применения метода «мозгового штурма»;
- знание особенностей распределения ролей в команде;
- умение самостоятельно принимать игровые решения;
- умение принимать решения в условиях командной работы

Программа направлена на раскрытие и развитие отдельной личности, одной из главных задач программы становится объединение уже сложившейся команды. Немалая часть занятий в программе обучения посвящена написанию вопросов «Что? Где? Когда?». Эта форма работы не только помогает лучше понять специфику игры и вследствие этого улучшить результаты, но и позволяет развить навыки научной аргументации и грамотной критики.

Обучение по программе должно дать следующие **результаты**:

Овладение предметными компетенциями:

- знание правил и особенностей интеллектуальных игр;
- знание особенностей движения интеллектуальных игр в России;
- владение методом «мозгового штурма»;
- умение организовать и провести интеллектуальное мероприятие.

Формирование социальных компетенций:

- умение работать в команде;
- умение вести научную дискуссию;
- знание особенностей распределения ролей и игровых функций в команде;
- умение принимать командные и индивидуальные решения.

Формой контроля и способом определения результативности обучения является участие в интеллектуальных мероприятиях школьного, районного, городского уровней. При этом в течение обучения отслеживается результативность участия на разных уровнях.

Возраст обучающихся по программе: дети и подростки 14–17 лет (учащиеся 9–11 классов) с повышенным интеллектуальным развитием и склонностью к интеллектуальным видам деятельности. Широкий охват возрастов обусловлен спецификой клубной деятельности: направленностью на личный опыт обучающихся, возможностью объединять разновозрастных детей в одну группу, а также повышенным интеллектуальным развитием обучающихся клуба.

Формы и режим занятий:

Занятия проводятся один раз в неделю

В программу входит проведение консультаций при работе над индивидуальной или групповой проектной деятельностью, подготовке капитанов команд и организаторов игр. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях. При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) методы обучения.

Формы проведения занятий:

лекция; беседа; тренировочные упражнения; игра; конкурс; сообщения; мультимедийный час; видеоурок; презентация.

Основной **формой проведения занятий** является игра.

Новизна программы заключается в том, что Клуб интеллектуальных игр предлагает детям много форм игровой деятельности помимо «Что? Где? Когда?» и «Своей игры», таких как «Травести», «Ассоциации», «Словарь», каждая из которых помогает в развитии

логического, творческого и абстрактного мышления, повышает общую эрудицию обучающихся.

В процессе реализации образовательной программы предусматриваются изменения в тематическом планировании, т.е. увеличение или сокращение количества часов или перестановка тем, в связи с участием в мероприятиях как школьного и районного уровня.

Ожидаемые результаты реализации программы

В процессе обучения происходит интеллектуальное и нравственное развитие детей:

Воспитательный результат:

1. Обучающиеся приобретают социальные знания о нормах поведения в группе, о понятии «команда» и т.д. Формируется первичное понимание социальной реальности и повседневной жизни через познание социального мира, познание жизни людей и общества через материалы интеллектуальных игр.

2. Происходит формирование позитивных отношений детей к базовым ценностям общества через организацию групповых дискуссий на занятиях.

Метапредметный результат:

Познавательные УУД: формируются логические и общеучебные УУД, а именно действие структурирования информации, выбор эффективного способа решения ребуса, задачи, поиск информации, анализ и синтез информации.

Регулятивные УУД: планирование деятельности, понимание заданий, контроль и оценка своей деятельности.

Коммуникативные УУД: обучающиеся учатся взаимодействовать в группе, слушать и слышать других, точно выражать свои мысли, спрашивать, интересоваться чужим мнением, участвовать в диалоге.

Личностные УУД: обучающиеся должны уметь адекватно оценивать себя, других, осознают необходимость получения знаний.

А также в результате обучающиеся знают особенности, правила, стратегию и тактику таких интеллектуальных игр как «Что? Где? Когда?», «Десятка», «Пентагон», «Брейн-ринг», игры с вопросами на перечисление, правила составления ребусов; умеют - работать в группе; выслушивать версии товарищей по команде, из нескольких версий выбрать главную; за короткое время выполнить разные виды заданий

Содержание тем заседания кружка

1. **Что такое интеллект. Виды интеллектуальных игр и их польза.** Теоретическая часть. Знакомство с коллективом. Обсуждение плана работы на год. История интеллектуальных игр и команд. Виды, типы, формы интеллектуальных игр. Техника безопасности.

2. **Игры с вопросами на перечисление.** Теоретическая часть. Правила игр. Практическая часть. Тактика игры.

3. **Игра «Что? Где? Когда?».** Знакомство с правилами игры, с тактикой, с видами заданий происходит на теоретической части занятий. На практике отрабатываются вопросы, стратегия и тактика игры.

4. **Игра «Десятка»** - знакомство с видами заданий, вырабатываются практические навыки игры в парах и в группах.

5. **Игра «Пентагон»** - знакомство с правилами игры, отработка практических навыков по разным темам.

6. **Игра «Брейн – ринг»** - знакомство с особенностями игры, отработка практических навыков.

7. **Мир ребусов** – знакомство с правилами составления ребусов, решение различных

ребусов.

8. Кроссвордомания – знакомство с разными видами кроссвордов на теоретическом занятии, отработка навыков отгадывания кроссвордов происходит на практических занятиях.

9. Забавы со словами – изучение различных игр со словами.

10. «Интеллектуальный волейбол» - знакомство с правилами игры, выполнение практических заданий обучающимися.

11. Игра «Перевертыши» - разгадывание самых различных перевертышей (по сказкам, фильмам, песням, пословицам о поговоркам...)

12. Загадки про слова – разгадывание шуточных словесных загадок.

13. Товарищеской встреча с интеллектуальными командами и проводится 1 раз в полугодие. Участники встречи играют в игры «Что? Где? Когда», «Брейн-ринг», «Интеллектуальное многоборье» и т.д.

14. «Великолепная пятёрка»

15. Итоговое занятие. Поощрение лучших команд, предполагаемый план на следующее полугодие.

Календарно-тематическое планирование

№	Тема занятий	Количество часов
1	Что такое интеллект. Виды интеллектуальных игр и их польза.	1
2	Решение олимпиадных, чемпионатных заданий по русскому языку и литературе	1
3	«Что? Где? Когда?»	1
4	«Десятка»	1
5	«Пентагон»	1
6	«Брейн – ринг»	1
7	Мир ребусов	1
8	Кроссвордомания	1
9	Забавы со словами	1
10	Перевертыши	1
11	Криптограммы	1
12	Верификатор	1
13	"Великолепная Пятёрка"	1
14	Викторина "Мир, в котором мы живём"	1
15	Турнир "Юных эрудитов"	1
16	Игра-соревнование "Умники и умницы"	1

17	Итоговое занятие	1
	Итого	17

Список литературы

- С.Е.Гаврина «100 кроссвордов по любимым сказкам»
 Е. Копейко «Мои вопросы» том 1, том 2
 А.Г. Лидерс «Психологический тренинг с подростками»;
 Е.М. Минский «От игры к знаниям»;
 В.Нестеров «Зоовикторина»
 М.А.Нянковский «Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников»
 Г.В. Панскова «Проверь себя» - интеллектуальные игры для учащихся начальных классов;
 И.А.Федорчук «История. Интеллектуальные игры для школьников»
 «Своя игра» Выпуск 1 Сборник вопросов
 Серия вопросов «500 вопросов армянских клубов»
 Журналы «Последний звонок»; «Педсовет»; «ШИК»; «Педагогическое творчество» 2006 – 2012
 «Интеллектуальные игры. Вопросы и задания» п. Куеда; 2001 – 2003
 «Школьный чемпионат интеллектуальных игр» Вопросы и задания
 «500 вопросов разных клубов» выпуск 2. выпуск 3
- Литература, рекомендуемая для детей**
 Детская энциклопедия;
 «Все обо всем»
 Журнал «АБВГД»
 Журнал «Эрудит»
 «Я познаю мир»