

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
"Средняя общеобразовательная школа № 7"

«Согласовано»

Заместитель директора по в/р

Прядко Л.И.

Ф.И.О.

« 30 » августа 2022 года

«Утверждено»

Директор МКОУ «СОШ № 7»

Мананников Е.В.

Ф.И.О.

« 30 » августа 2022 года

Приказ № 196 -од

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО ВНЕУРОЧНОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«Интеллектуальный клуб от А до Я»**

**10 классы**  
(класс)

**2022-2023 учебный год**  
(период реализации программы)

Разработчик программы:  
Каюпова Г.С.

## **Пояснительная записка**

Внеурочная деятельность является составной частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени обучающихся, организуемая во внеурочное время для удовлетворения потребностей обучающихся в содержательном досуге.

Цель организации внеурочной деятельности – обеспечение достижения планируемых результатов Стандарта: создание условий для становления и развития личности обучающихся, формирования их общей культуры, духовно-нравственного, гражданского, социального, интеллектуального развития, самосовершенствования, обеспечивающего их социальную успешность, развития творческих способностей, сохранения и укрепления здоровья. Внеурочная деятельность направлена на:

- создание условий для развития личности ребёнка, развитие его мотивации к познанию и творчеству;
- профилактику асоциального поведения;
- создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения,
- творческой самореализации школьника, его интеграции в систему отечественной и мировой культуры;
- обеспечение целостности процесса психического и физического, умственного и духовного развития личности обучающегося;
- развитие взаимодействия педагогов с семьями обучающихся.

### **Общая характеристика программы**

Настоящая программа курса внеурочной деятельности клуба интеллектуалов “от А до Я” относится к общеинтеллектуальному направлению и предназначена для обучающихся 10 класса МКОУ СОШ №7. Целесообразность названного направления заключается в обеспечении достижения планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования. Данное направление реализуется как метапредметное.

Программа составлена на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта и с учетом учебного плана МКОУ СОШ №7. Программа курса внеурочной деятельности является линейной и рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов 34, занятия проводятся 1 раз в неделю. Продолжительность занятия 40 минут.

**Обучение по программе актуально** для интеллектуально одаренных детей и подростков, так как игры, предусмотренные деятельностью кружка, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, быстроте принятия решений. Элементы проектной и организаторской деятельности способствуют развитию навыков самостоятельной работы. Одним из важных воспитательных моментов является командный характер игры. Чтобы добиться результата, надо уметь слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение. Навыки коллективной работы, полученные в игре, находят применение, как в школьной, так и во внеучебной деятельности обучающихся.

Отличительной особенностью программы является то, что для большей заинтересованности, доступности на занятиях присутствует элемент игры. Структура игры вовлекает участников во взаимодействие, способствуя самоорганизации и самостоятельности, то есть развитию регулятивных компетентностей по собственной инициативе подростка, а также формирует положительный эмоциональный настрой со сверстниками. Регулярно используются на занятиях подвижные игры, настольные игры, развивающие внимание и память.

Программа имеет социально-педагогическую направленность.

**Педагогическая целесообразность** обучения по программедополнительного образования объединения интеллектуалов «От А до Я» состоит в том, что программа ориентируется на следующие принципы:

- Учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано именно на обучающихся 10 классов. 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 и задачи программы

**Цель** – создание условий для становления и развития личности обучающихся, удовлетворение интеллектуальных и коммуникативных потребностей обучающихся через организацию школьного интеллектуального клуба.

### Задачи

#### **Мотивационные:**

Создание условий для развития личности ребёнка, развитие его мотивации к познанию и творчеству;

#### **Познавательные:**

Формирование познавательного интереса и навыков научно-интеллектуального труда;

Развитие культуры логического и алгоритмического мышления, воображения;

#### **Развивающие:**

Развитие самостоятельности и стремления к самообразованию и саморазвитию;

Формирование коммуникативных навыков, умение общаться и взаимодействовать с другими людьми;

#### **Социально-педагогические:**

Формирование общественной активности путем участия в подготовке и проведении интеллектуальных игр.

#### **Эстетические:**

Формирование аккуратности, опрятности, культуры поведения, умения ценить красоту

#### **Воспитательные:**

Формирование умения организовать сотрудничество при работе в группах;

Развитие коммуникативных навыков, правильного слушания, понимания элементов невербального общения (жесты, мимика);

Развитие умения осознанно использовать речевые средства для выражения своих чувств и мыслей.

### Условия реализации программы

Срок реализации: 1 год (34 учебных недели), продолжительность занятия – 40 минут,

периодичность – 1 раз в неделю.

Формы организации занятий:

- Занятие-практикум;
- Занятие-исследование;

- Турнир;
- Открытые мероприятия;
- Игровая деятельность;
- Познавательная деятельность;
- Досугово-развлекательная деятельность (досуговое общение)

Основной акцент делается на работу в группах по 4-6 человек, перемещение участников из команды в команду допустимо на теоретических занятиях; на подготовке к турнирам и в дни турниров состав должен быть стабильным, сыгранным.

Индивидуальный подход характерен только для «Своей игры». При проведении занятий учитываются межпредметные связи, используются музыкальные, изобразительные и литературные произведения.

### **РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Результат внеурочной деятельности - развитие на основе освоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира – личности обучающегося, его активной учебно-познавательной деятельности, формирование его готовности к саморазвитию и непрерывному образованию. В период реализации программы учащиеся знакомятся с различными видами интеллектуальных игр, типами заданий, осваивают правила проведения различных турниров. У них формируются индивидуальные предпочтения. Программа курса внеурочной деятельности направлена на достижение следующих образовательных результатов:

#### **Личностные результаты**

➤ формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию

#### **Метапредметные результаты**

➤ освоение обучающимися универсальных учебных действий (познавательных, регулятивных и коммуникативных), составляющих основу умения учиться, и межпредметных понятий.

➤ владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

➤ умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с

➤ учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов;

➤ формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

➤ умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей

коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей;

➤ формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции)

### **Учащиеся научатся:**

играть в «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Свою игру»

### **Учащиеся получают возможность научиться:**

1. Решать задачи, основанные на игре слов и их частей:

➤ Перевертыши;

➤ Шарады;

➤ Анаграммы;

➤ Палиндромы;

2. Решать логические задачи:

➤ Исключение лишнего и обобщение;

➤ Производить анализ прочитанного, выявлять ключевые моменты и строить цепочку размышлений.

3. Устанавливать в импровизированной команде контакт для оптимального режима игры и поддерживать его в течение всех соревнований.

4. Объяснить новому игроку правила словесной, логической или командной игры в кратчайшие сроки (не более 15 минут).

5. Подобрать состав команды, включая запасных игроков, с расчетом на работу с ним в течение всего учебного года (игрового сезона).

6. Проявить быструю реакцию при игре в «Брейн-ринг» и «Свою игру» при использовании сигнальной системы.

### **Методическое обеспечение программы**

Программа «От А до Я» рассчитана на развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся, а также на подготовку школьников к районным турнирам по интеллектуальным играм, марафонам знаний. Правильно поставленная, организованно проводимая учебно-тренировочная работа в группах способствует успешной подготовке занимающихся и хорошему выступлению на турнирах.

Для занимающихся предусматриваются теоретические, практические занятия. Теоретическая подготовка проходит в форме лекций и бесед, сообщений, практическая подготовка – в форме тренингов, тренировочных упражнений, интеллектуальных игр.

### **Структура занятий:**

1. Тренировка памяти, логического мышления.
2. Игра.
3. Новые знания.
4. Обсуждение итогов.

В качестве методов стимулирования и мотивации используются словесные оценки; самооценка деятельности как способ отслеживания динамики образовательных результатов. Каждая оценка комментируется с целью поддержки его стремления к новым успехам.

#### **Условиями реализации программы являются:**

- помещение для занятий,
- учебные принадлежности,
- учебная литература (словари, энциклопедии и пр.),
- наглядные пособия для проведения игр,
- участие в школьных и районных турнирах,
- изучение литературы дома.

#### **Материально-техническое обеспечение**

- компьютер подключенный к сети интернет;
- мультимедийный проектор.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

### **ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ**

Учащиеся заполняют анкеты, проходят инструктаж по технике безопасности, выполняют задания на креативное мышление индивидуально и в группах.

### **РАЗДЕЛ 1. ТИПЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)**

#### **1.1 . Классификация игр со словами.**

Разбор следующих типов заданий: Путаница, Буквомесы, Загадки слов В.И.Даля, Палиндромы.

#### **1.2. Классификация игр на логические операции**

Разбор следующих типов заданий: Эрудит-лото, Гуггенхейм, Пентагон.

Учащиеся различают разные типы заданий, умеют решать на простом уровне. Учащиеся имеют представление о принципе построения игры, умеет формулировать определение, владеет ассоциативным мышлением.

#### **1.3. Игры, основанные на анализе и перестройке слов**

Шарады, Перевертыши. Учащиеся знакомы с принципом построения и решения шарад, учатся

выполнять задание на переверот слов на основе синонимичности, антонимичности.

#### **1.4. Стихотворные игры со словами**

Буриме. Знакомство с игрой, участие в игровой деятельности.

### **РАЗДЕЛ 2. ТИПЫ КОМАНДНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)**

#### **2.1. Изучение командных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг»**

Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Алгоритм построения интеллектуальной игры, викторины. Знакомство с правилами игры в «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» Учащийся знает правила игры, в команде делятся роли, определяется 2 человека с быстрой реакцией от каждой команды.

#### **2.2. Вопрос –основа игры**

Особенности вопросов для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов. Технологии поиска ответа на вопросы. Вопрос, содержащий ответ. Догадка, ассоциация, анализ. Работа со словарями, энциклопедиями, ресурсами Интернет. Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?». Самостоятельная работа по составлению вопросов. Защита вопросов, оценка качества выполненной работы.

### **РАЗДЕЛ 3. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ МНОГОБОРЬЕ (13 ЧАСОВ)**

#### **3.1. Проведение смешанных тренировок**

Подготовка к турниру. Учащиеся изучают типы интеллектуальных игр, которые входят в многоборье, формируют команды сменного состава, учатся работать в команде на общий результат, слышать друг друга. Игры: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Эрудит-лото», «Кроссворд-шоу»

#### **3.2. Игры индивидуально-командного зачета**

Игры индивидуально-командного зачёта: «Своя игра», «Есть контакт», «О, счастливчик», «Эрудит-квартет».

#### **Участие в соревнованиях (резерв 4)**

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Дата		Тема	Виды внеурочной деятельности	Формы организации внеурочной деятельности	Учебно-познавательные и учебно-практические задачи	Воспитательная работа
	п/п	п/ф					
1 1ч			Вводное занятие	Заполняют анкеты, выполняют задания на креативное мышление индивидуально и в группах.	Интерактивное занятие	Определение круга интересов учащихся	Формирование умений общаться и работать в команде
<b>РАЗДЕЛ 1. ТИПЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)</b>							
<b>Классификация игр со словами (2ч)</b>							
2			Путаница, Буквомесы	Знакомятся с правилами игр, участвуют в играх	Игровая деятельность	Активизация познавательного интереса и познавательной деятельности	Формирование умений общаться и работать в команде
3			Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы		Игровая деятельность		
<b>Классификация игр на логические операции (2ч)</b>							
4			Эрудит-лото Гуггенхейм,	Знакомятся с принципами	Практикум	Формирование навыков научно	Формирование умений общаться и работать в

			Пентагон.	построения игр,		интеллектуального	команде
5			Определение тематического направления деятельности по возрастным категориям	решают разные типы на простом уровне.	Практикум	труда; развитие культуры логического и алгоритмического мышления, воображения	
<b>Игры, основанные на анализе и перестройке слов (2)</b>							
6			Шарады Перевертыши	Учащиеся знакомы с принципом построения и решения шарад,	Игровая деятельность	Формирование навыков научно интеллектуального труда; развитие культуры логического и алгоритмического мышления, воображения	Формирование умений общаться и работать в команде
7			Работа МО по разработке предлагаемых тем	учатся выполнять задание на переворот слов			
<b>Стихотворные игры со словами (2)</b>							
8			Буриме	Знакомятся с правилами игр,	Игровая деятельность	Развитие самостоятельности и	Формирование умений общаться и работать в команде

				Участвуют в играх		стремления к самообразованию и саморазвитию	
9			Рефлексия	Участвуют в дискуссии по результатам знакомства с разными видами игр	Дискуссия	Развитие умения общаться и взаимодействовать с другими людьми	Формирование умений общаться и работать в команде, формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.
<b>РАЗДЕЛ 2. ТИПЫ КОМАНДНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)</b>							
<b>Изучение командных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» (3ч)</b>							
10 2ч			Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Определение тематического направления деятельности по возрастным категориям	Знакомятся с правилами игр, формируют команды, распределяют роли, участвуют в игровой деятельности	Практикум	Формирование общественной активность путем участия в подготовке и проведении интеллектуальных турниров.	Формирование умений общаться и работать в команде, формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.
11			Что? Где? Когда? Работа МО по разработке		Игровая деятельность		Воспитание познавательной активности, интереса и

			предлагаемых тем Подготовка команд к участию в итоговом мероприятии.				инициативы
12			Организация и проведение интеллектуальных мероприятий на различных уровнях. Викторина “Нюрбергский процесс” (11 классы)		Игровая деятельность		
<b>Вопрос – основа игры (5ч)</b>							
13			Особенности вопросов для интеллектуальных игр Проведение итогового мероприятия	Знакомятся с правилами составления вопросов и технологией поиска ответов	Познавательная деятельность	Формирование умений работать с различными источниками информации, задавать вопросы и находить ответы	Формирование умений общаться и работать в команде, формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

14			Технологии поиска ответа на вопросы		Познавательная деятельность		Воспитание познавательной активности, интереса и инициативы
15			Правила составления вопросов	Самостоятельная работа по составлению вопросов. Работают со словарями, энциклопедиями, ресурсами Интернет в группах, составляют вопросы на заданную тему, обсуждают	Познавательная деятельность		Формирование умений общаться и работать в команде, формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.
16			Типы вопросов для игры «Что? Где? Когда?».	Познавательная деятельность			Воспитание познавательной активности, интереса и инициативы
<b>РАЗДЕЛ 3. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ МНОГОБОРЬЕ (13 ЧАСОВ)</b>							
<b>Проведение смешанных тренировок (7ч)</b>							
17 3ч			Кроссворд-Шоу Работа МО по разработке предлагаемых тем	Участвуют в игровой деятельности, обсуждают	Досугово развлекательная деятельность	Развитие коммуникативных навыков, умения слушать и отстаивать свою точку зрения при	Формирование умений общаться и работать в команде, формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.
18			Брейн-ринг Выбор команд в классах (по 6 человек)	итоги игр, работают в			

			Подготовка команд к участию в итоговом мероприятии.	командах сменного состава, вступают в обсуждения, учатся организовывать свою деятельность		работе в команде, относиться с уважением к интересам других команд и людям в своей команде, соблюдая правила этикета	
19			Брейн-ринг Организация и проведение интеллектуальных мероприятий на различных уровнях				
20			Что? Где? Когда? Проведение итогового мероприятия				
21			Что? Где? Когда?				
22			Эрудит-лото				
23			Эрудит-лото				
<b>Игры индивидуально-командного зачета (6ч)</b>							
24			Есть контакт	решают задачи различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени; учатся	Досугово развлекательная деятельность	Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к	Воспитание познавательной активности, интереса и инициативы.  Формирование умений общаться и работать в команде, формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.
25			Эрудит-квартет				
26			Своя игра				
27			Своя игра				
28 4ч			О, счастливчик Определение тематического направления деятельности по возрастным категориям				

				<p>формулировать свои мысли коротко и понятно для окружающих</p>		<p>обучению и познанию</p>	
29			Итоговое занятие				<p>Формирование умений общаться и работать в команде, формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.</p>
<p><b>Резерв. Участие в соревнованиях. (5 ч.) – участие в интеллектуальных играх на муниципальном уровне «Что, где, когда?»</b></p>							