

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МР «УДОРСКИЙ»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«КОСЛАНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»**

Принята
педагогическим советом
Протокол №8
от 15 мая 2024 г

Утверждена приказом
От 18 июня 2024 г.
№ 01-10/371

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Интеллектуальный клуб от А до Я»

Возраст обучающихся - 11 класс
Срок реализации - 34 недели

Автор-составитель:
Политов Л.С.,
учитель истории

Оглавление

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....	6
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....	7
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	9
ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ	11
УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	20
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	21

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая программа курса внеурочной деятельности относится к общеинтеллектуальному направлению и предназначена для обучающихся 10 класса МОУ Косланская СОШ и составлена на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р.
- Постановление от 28 сентября 2020 г. n 28 об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Постановление Правительства Российской Федерации от 11 октября 2023 г. N 1678 «Об утверждении правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- Приказ Минпросвещения России от 27 июля 2022 года N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Письмо Минпросвещения России от 07.05.2020 N ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий» (вместе с «Рекомендациями по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»).
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 14 декабря 2015 г. № 09-3564 “О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ”
- Приказ Министерства образования, науки и молодежной политики РК от 01.06.2018 г № 214-п.
- Постановление администрации МР «Удорский» от 08 декабря 2023 г. № 1197 «Об организации оказания муниципальных услуг в социальной сфере на территории МО МР «Удорский».
- Постановление администрации МР «Удорский» от 08 декабря 2023 г. № 1198 «О порядке формирования муниципальных социальных заказов на оказание муниципальных услуг в социальной сфере, отнесенных к полномочиям органов местного самоуправления МО МР Удорский», о форме и сроках формирования отчета об их исполнении».

- Постановление администрации МР «Удорский» от 08 декабря 2023 г. № 1199 «О внесении изменений в постановление администрации муниципального района «Удорский» от 29 июня 2020 года № 575 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании детей».

- Приказ Управления образования АМР «Удорский» от 02 августа 2018 года №01-06/598 «Об организации предоставления сертификатов дополнительного образования для детей, проживающих на территории МО МР «Удорский».

- Приказ Управления образования АМР «Удорский» от 30 мая 2023 года №01-06/485 «Об утверждении Положения об организации предоставления дополнительного образования детей в муниципальных образовательных организациях на территории МО МР «Удорский».

- Приказ Управления образования АМР «Удорский» от 13 декабря 2023 г. № 1114 «Об утверждении требований к условиям и порядку оказания муниципальных услуг в социальной сфере по реализации дополнительных общеразвивающих программ в МО МР «Удорский».

- Приказ Управления образования АМР «Удорский» от 26 декабря 2023 г. № 1157 «об утверждении муниципального социального заказа на оказание муниципальных услуг в социальной сфере на 2024 год и на плановый период 2025 - 2028 годов в МО МР «Удорский».

- Устава МОУ «Косланская СОШ»
- Положение об организации внеурочной деятельности в МОУ «Косланская СОШ»
- Рабочая программа воспитания МОУ «Косланская СОШ»

Целесообразность названного направления заключается в обеспечении достижения планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования. Данное направление реализуется как метапредметное.

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 программе дополнительного 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.

Формы организации занятий:

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

Основной акцент делает 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.

Рабочая программа рассчитана на обучающихся **11 класс.**

Количество занятий - 34 (1 час в неделю) – **34 недели продолжительность.**

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.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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 получат 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.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

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, антономичности.

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», «Эрудитквартет».

Участие в соревнованиях (резерв 4)

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Дата		Тема	Виды внеурочной деятельности	Формы организации внеурочной деятельности	Учебнопознавательные 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
РАЗДЕЛ 1. ТИПЫ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)							
Классификация игр со словами (2ч)							
2			Путаница, Буквомесы	Знакомятся с правилами игр,	Игровая деятельность	Активизация познавательного интереса и познавательной деятельности	Формирование умений общаться и работать в команде
3			Загадки слов В.И. Даля, Палиндромы	участвуют в играх	Игровая деятельность		
Классификация игр на логические операции (2ч)							
4			Эрудит-лото	Знакомятся с	Практикум	Формирование	Формирование умений

5			Гуггенхейм,	принципами	Практикум	навыков научно	общаться и работать в
			Пентагон.	построения игр, решают разные типы на простом уровне.		интеллектуального труда; развитие культуры логического и алгоритмического мышления, воображения	команде
Игры, основанные на анализе и перестройке слов (2)							
6			Шарады	Учащиеся знакомы с принципом	Игровая деятельность	Формирование навыков научно интеллектуального труда; развитие культуры логического и алгоритмического мышления, воображения	Формирование умений общаться и работать в команде
7			Перевертыши	построения и решения шарад, учатся выполнять задание на переворот слов			

Стихотворные игры со словами (2)							
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.
РАЗДЕЛ 2. ТИПЫ КОМАНДНЫХ ИГР (8 ЧАСОВ)							
Изучение командных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» (3ч)							

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 активности 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		Игровая		

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

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
РАЗДЕЛ 3. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ МНОГОБОРЬЕ (13 ЧАСОВ)							
Проведение смешанных тренировок (7ч)							
17 3ч			Кроссворд-Шоу Работа МО по разработке предлагаемых тем	Участвуют в игровой деятельности,	Досугово развлекательная деятельность	Развитие коммуникативных навыков, умения	Формирование умений общаться и работать в команде,

18		Брейн-ринг Выбор команд в классах (по 6 человек)	обсуждают итоги игр, работают в		слушать и отстаивать свою точку зрения при	формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.
----	--	--	---------------------------------	--	--	--

		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				
Игры индивидуально-командного зачета (6ч)						
24		Есть контакт	решают задачи различного	Досугово развлекательная деятельность	Формирование ответственного отношения к	Воспитание познавательной активности, интереса и
25		Эрудит-квартет	уровня, используя			
26		Своя игра				

27			Своя игра	собственные и		учению,	инициативы.
28 4ч			О, счастливчик Определение тематического направления деятельности по возрастным категориям	общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени; учатся		готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к	Формирование умений общаться и работать в команде, формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.
				формулировать свои мысли коротко и понятно для окружающих		обучению и познанию	
29			Итоговое занятие Работа МО по разработке предлагаемых тем				Формирование умений общаться и работать в команде, формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

Резерв. Участие в соревнованиях. (5 ч.)	
--	--

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса учебное оборудование

Рабочее место учителя (компьютер, подключенный к сети Интернет)

Проекционное оборудование (проектор)

Индивидуальные компьютеры учащихся

Множительная техника

Стенды для постоянных и временных экспозиций

учебная литература (словари, энциклопедии и пр.),

наглядные пособия для проведения игр

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, организовано проводимая учебно-тренировочная работа в группах способствует успешной подготовке занимающихся и хорошему выступлению на турнирах.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Учебные материалы для ученика и учителя

1. Андросов А., Клейн А. Играем в «Что? Где? Когда?» / - Одесса: НВО ХПА, 1998.
2. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказками для остальных) / Москва: РИПОЛ КЛАССИК
3. Белкин, В.А. Клуб интеллектуальных игр: методика тренировок / Москва, 2002.
4. Ворошилов, В.Я. Феномен игры / Москва, ЭКСМО, 2002.
5. Главная книга умных и веселых / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1998.
6. Кто хочет стать миллионером? / Ред. А.Кочаров. – Москва: Эгмонт Россия Лтд., 2000.
7. Климович, Л.В. Играем в «знатоков»! / Минск: Беларусківерасень, 2005.
8. Климович, Л.В. Нам нужны сообразительные / Минск: Зорныверасень, 2007.
9. Левин, Б.Е. «Что? Где? Когда?» для «чайников» / Донецк: Сталкер, 1999.
10. Настольная книга умных и веселых / Сост. Ю.Д.Хайчин. – Донецк: Сталкер, 1997.
11. Своя Игра / Сост. И.К. Тюрикова. – Москва: ТЕРРА, тт 1-10
12. Хайчин, Ю.Д. Твоя игра / – Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2000.
13. Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова. «Что? Где? Когда?»: Рольф; Москва; 2000.

