министерство просвещения российской федерации

ГБОУ СОШ пос. Новоспасский

РАССМОТРЕНО: МО учителей гуманитарных наук

Кузнецова Т.А от «29» августа 2025г ПРОВЕРЕНО:

И.о. заместителя директора по УР

Володкина С.В. от «29» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО:

Директор ГБОУ СОШ п. Новоспасский

Воронина О.П.

Приказ № 85 от «29» августа 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности «Интеллектуальный клуб «СОКРАТ»

пос. Новоспасский 2025

Пояснительная записка

Система дополнительного образования даёт возможность учащимся выбрать индивидуальную стратегию интеллектуального и личностного развития, способствует развитию познавательных, коммуникативных и личностных компетентностей. Выбор учащимся программы интеллектуального развития гарантирует расширение кругозора, обретение навыков логического и творческого мышления.

Актуальность. Новые социальные условия требуют значительного переосмысления теории и методики социализации личности. В связи с этим совершенствуются содержание, формы и методы работы с подростками. Это: развивающие занятия, участие в интеллектуальных турнирах, программах, работа с компьютерной техникой, Интернетом. Для развития коммуникативных компетентностей учащихся педагог привлекает их к межклубным городским турнирам, выездным турнирам.

Новизна. Формы и методы, применяемые в образовательном процессе Интеллект-клуба «Эрудит" воспитанниками зависят ОТ ИХ подготовки, интеллектуального уровня, уровня осведомлённости, заинтересованности, целей и задач проводимых мероприятий. С учётом возрастных и индивидуальных особенностей подростков, программа предусматривает переход от простых к более сложным формам работы. Воспитательные методы строятся на основе изучения воспитанника, изучение детского коллектива, интересов и способностей детей, диагностики эмоционально-ценностного отношения к обучению.

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.

Материалы для тренировок и турниров подготавливаются с учётом пройденной школьной программы и «зоны ближайшего развития» (на 1-2 года вперёд).

Цели и задачи.

Цель: формирование команд, обладающих на высоком уровне познавательными, коммуникативными, регулятивными компетентностями, достаточном для успешного представления школы на районном и городском уровне турниров по интеллектуальным играм.

Задачи:

Обучающие. Научить школьников решать задачи различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени; формулировать свои мысли коротко и понятно для окружающих.

Воспитательные. Обучить коммуникативным навыкам, методикам правильного слушания, понимания элементов невербального общения (жесты, мимика); научить относиться с уважением к интересам других команд и людям в своей команде, соблюдая правила этикета и регламент турнира.

Развивающие. Сформировать у учащихся привычку находить ответ на любые нерешенные вопросы не откладывая на потом; формировать духовнонравственные качества воспитанников.

Деятельность педагога, работающего по программе, опирается на следующие принципы:

- Принцип научности (содержание обучения знакомит детей с объективными научными фактами, теориями, законами, а также обучает элементами научного поиска;
- Принцип связи обучения с практикой (на практических занятиях и турнирах умения закрепляются, формируются навыки решения различных заданий);
- Принцип систематичности и последовательности (усвоение знаний в порядке, предусмотренном учебно-тематическим планом.
- Принцип доступности (учет возрастных особенностей учащихся, анализ материала с точки зрения их возможностей, расчет нагрузок соответственно возможностям);
- Принцип наглядности (привлечение органов чувств к переработке и восприятию материала);
- Принцип сознательности и активности воспитанников (система обучения опирается на активность учащихся при руководящей роли педагога).

Методы:

- 1. Проблемно-поисковый;
- 2. Объяснительно-иллюстрированный;
- 3. Эвристический;
- 4. Модульный.

Технологии:

- 1. Технологии работы в сотрудничестве (метод проектов);
- 2. Викторины;
- 3. Тренинги на развитие познавательных способностей;
- 4. Тренинги на развитие коммуникативных компетентностей;

Формы подведения итогов и контроля.

Программа предусматривает контроль усвоения материала в следующих формах: внутришкольные турниры, городские турниры, всероссийские синхронные турниры.

Ожидаемые результаты.

В период реализации программы учащиеся знакомятся с различными видами интеллектуальных игр, типами заданий, осваивают правила проведения различных турниров. У них формируются индивидуальные предпочтения.

Модель выпускника:

Учащиеся должны знать:

• правила игры в «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?», «Свою игру», «Рюхи», «Песневед», «Спортивно-интеллектуальный марафон»;

<u>Должны уметь:</u>

- 1. Решать задачи, основанные на игре слов и их частей:
 - Перевертыши;
 - Шарады;
 - «Гуггенхейм»;
 - Анаграммы;
 - «Буквомесы»;
 - Палиндромы;
 - «Буриме»;
 - «Пойми меня»;
 - «Эрудит-лото»;
 - «Верю не верю»;
 - «Азбука»;
 - «Вживание»;

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 электрической системы. Тренировать скорость реакции при работе с системой.

Система контроля

Диагностическая работа по выявлению индивидуальных способностей и резервов развития учащихся проводится в форме мини-соревнования с использованием типов заданий, применяемых в пакетах турниров по многоборью.

Целью промежуточной аттестации является выявление уровня развития навыков и его соответствие прогнозируемому результату. Для этого используются внутришкольные турниры.

- 1 уровень высокий полное освоение программы, высокие достижения на уровне города.
- 2 уровень средний полное освоение программы, средние результаты по городу.
- 3 уровень низкий не полностью освоил программу, не участвовал в турнирах.

Условия реализации программы.

Срок реализации: 1 год (34 учебных недели), продолжительность занятия – 40 минут, периодичность – 2 раза в неделю.

Количество детей: в каждой группе предусмотрено 10-12 человек.

Возраст детей: 14-16 лет. **Формы организации занятий**:

- Занятие-практикум;
- Занятие-исследование;
- Турнир;
- Открытые мероприятия.

Показатели	Криз	PONIAN	Степ	OHL
	Кри	герии		
(оцениваемые			выраже	
параметры)			оценива	
	1 Toon omyyyy o		каче	тва
1 1		кая подготовка	D	
1.1. Теоретические	Соответствие	-	Высокий уро	
знания.	знаний	программным	Учащийся	полностью
	требованиям.		овладел	знаниями,
			умениями и	
			заложенным	И В
			программе.	
			Средний уро	вень.
			Объём	усвоенных
			знаний	составляет
			более 50%.	
			Низкий уров	
			Освоено м	енее 50%
			материала.	
	2. Практичес	кая подготовка		
2.1. Практические	Соответствие	практических	Высокий уро	овень.
навыки,	навыков	программным	Команда/уча	щийся
предусмотренные	требованиям.		имеет	высокие
программой.			достижения	(дипломы,
			грамоты п	о итогам
			турниров)	
			Средний уро	вень.
			Объем	освоенных
			умений	составляет
			более 50%.	
			Низкий урог	вень.
			Объем	освоенных
			умений	составляет
			менее 50%.	
2.2. Владение	Отсутствие з	атруднений в	Высокий уро	овень.

оборудованием,	использовании оборудования.	Не испытывает
необходимым для		затруднений в
проведения турниров.		использовании
		оргтехники и
		специального
		оборудования.
		Средний уровень.
		Умеет пользоваться
		специальным
		оборудованием.
2.3. Развитие		Высокий уровень.
креативного		Легко выполняет все
мышления.		творческие задания.
		Способен придумать сам
		подобные задания.
		Средний уровень.
		Выполняет задания на
		креативность в 50%
		случаев.
		Низкий уровень.
		Не справляется с
		заданиями.
	3. Общеучебные знания и навык	и
3.1. Учебно-	Адекватность восприятия	Высокий уровень.
коммуникативные	информации	Команда работает
умения: слушать и		продуктивно, учитывая
слышать педагога и		мнения всех участников.
товарищей по команде.		Средний уровень.
		Команда работает на
		занятиях, но
		испытывает
		затруднения из-за
		непунктуальности и
		неорганизованности.
		Низкий уровень.
		Команда существует
		лишь формально.
0 0	онт ледает на работу в гру	A . C

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».

Организационно-методическое обеспечение.

Для работы клуба необходимы:

- 1. Персональный компьютер с выходом в Интернет, колонками и принтером;
- 2. Учебный кабинет, снабженный ПК, проектором, колонками;
- 3. Актовый зал для проведения турниров с вышеуказанным оборудованием;
- 4. Канцелярские товары (ручки, бумага, ножницы, карандаши, скрепки);
- 5. Библиотека:
- 6. Кнопочная система для игры в «Брейн-ринг» и «Свою игру».
- 7. Информационный стенд.

Методическое обеспечение:

- 1. Учебно-тематический план;
- 2. Календарно-тематический план;
- 3. План учебных занятий и турниров;
- 4. Контрольно-диагностический комплекс (пакеты вопросов, поступают накануне турниров);

Имеющиеся в наличии ресурсы:

- 1. Учебный кабинет, снабженный ПК;
- 2. Актовый зал;
- **3.** Библиотека;
- 4. Персональный компьютер с колонками и принтером;
- 5. Канцелярские товары (ручки, ножницы, карандаши)

Литература.

Для педагога:

- 1. Ресурсы интернет-базы вопросов «Динабанк»
- 2. Комплекс заданий от объединения «Град знаний»
- 3. Комплекс заданий Школьного Регионального Кубка по «Что? Где? Когда?»
- 4. Комплекс заданий от объединения «Созвездие талантов»
- 5. Пакеты вопросов от «Клуба Интеллектуального Творчества», г. Саранск.
- 6. Комплекс заданий синхронных турниров Краснодара.

Для воспитанников:

- 1. Интернет-база вопросов.
- 2. Словарь Ожегова.
- 3. Большая советская энциклопедия.
- 4. Энциклопедия Кирилла и Мефодия.
- 5. Детские энциклопедии.

Тематическое планирование по Интеллектуальным играм в 8-9 классе

Nº π/	Towa vnova	асов		Характерис					Форм ы контр оля
П	Тема урока	Кол-во часов	Содержание курса	тика деятельнос ти учащихся	Лич ност -ные	Познава- тельные	Ком мун и- кати вны е	Регуля- тивные	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	Внутришкольн ый чемпионат по интеллектуальным играм Финал	3	Виды заданий, общие правила про- ведения турниров,	Теоретическ ий разбор материала; поиск материала в печатных	Цени ть и прин имат ь след	Ориентиро ваться в книге: определят ь умения, которые	Учас тво- вать в диа-	Опреде- лять цель выполне ния зада- ний	Опрос по итога м Участи
3	внутришкольно гочемпионата Знакомство с видами интеллектуальных игр. Турнир по сказкам.	2	тематики Задания на провер-ку и расширение знаний о литературе художествен	изда-ниях; задания для индиивидуа ль-ного и командно-го выполнения.	ующ ие базо вые ценн ости: «доб ро»,	будут сформиро- ваны на основе изучения данного раздела Отвечать	логе на урок е и в жизн ен- ных	Опреде- лять план выполне ния зада- ний	е в турни рах внутр и- школь но-го, город-
4	Игры на перестановку частей слов и букв; составление слов и фраз	3	ной и народной, на анализ текста, исследование сказок		«тер пени е», «род ина», «при рода	на простые вопросы учителя, находить нужную информа-	ситу а- циях Отве чать на		ского, регио нальн ого и всерос сийско
5	Командный зачёт: Что? Где? Когда?. Правила, роли в команде.	2	разных авторов и народ- ностей на сходство.		», «сем ья». Осво ить	цию в учебнике Сравни- вать пред- меты,	вопр о-сы учит е-ля,		го уровн я.
6	Школьный Региональный Кубок по ЧГК. Тур 1.	3	Задания на развитие представлен		роли уче- ника; фор-	объекты: находить общее и различие Группи-	това- рище й по клас		
7	Игры на развитие предметно- действенного мышления.	2	ий об окружающем мире: викторины, квесты.		миро вани е инте реса	ровать предметы, объекты на основе су-	су. Собл юдат ь		
8	Игры на построение контакта, творческое мышление	3	Задания, основан-ные на		(мот ивац ии) к учен ию.	ществен- ных приз- наков Подробно	прос тей- шие нор-		
9	Игры на логическое мышление Игры на	3	размещении ответов в алфавит-ном порядке;		Оцен иват ь жи знен	переска- зывать прочитан- ное или	мы рече во-го		
11	построение слов и фраз путём перестановки их частей. Игры	2	зада-ния, включающие классссифик ацию сразу по несколь- ким признакам.		ные ситу ации и пост упки герое	прослу- шанное; опреде- лять тему	этик ета: здор оват ь-ся, про-		

				1			1
	го зачёта:				в ху-	щать	
	«Эрудит-				доже	ся,	
	квартет», «Своя				стве	благ	
	игра»				Н-	ода-	
12	Школьный	3			ных	рить.	
	Чемпионат				текст	рить.	
	Самары по ЧГК.				ов с		
	Typ 1				точк	Слуш	
13	Игры на	2			И	ать и	
	построение				зре-	пони	
	ассоциаций,				ния	мать	
	коллективное				обще		
	творчество				че-	речь	
					лове	друг	
					ческ	их.	
					ИХ		
					норм	Учас	
						тво-	
						вать	
						В	
						кома	
						нде.	
			1				

1.4	111	2			П	17	0	0
14	Школьный	3			Подробно	Учас	Опреде-	Опрос
	Региональный				переска-	TBO-	лять цель	ПО
	Кубок по ЧГК. 2				зывать	вать	выполне	итога
	тур.				прочитан-	В	ния зада-	M
					ное или		ний	урока.
					прослу-	диа-		
					шанное;	логе	Опреде-	Участи
					опреде-	на	лять план	е в
					лять тему	урок	выполне	турни
						еив	ния зада-	pax
							ний	внутр
						жизн	111111	и-
						ен-		школь
						ных		
						ситу		но-го,
						a-		город-
								ского,
						циях		регио
						Отве		нальн
						чать		ого и
						на		всерос
						вопр		сийско
								го
						0-сы		уровн
						учит		Я.
						е-ля,		
						това-		
						рище		
						й по		
						клас		
						cy.		
						Собл		
						юдат		
						Ь		
						прос		
						тей-		
						шие		
						нор-		
						МЫ		
						рече		
						во-го		
						этик		
						ета:		
15	Своя игра:	2	1					
13	командный	-				здор		
	зачёт					оват		
16		2	1			ь-ся,		
10	Игры на	_				про-		
	построение					щать		
17	контакта	2	-			ся,		
17	Игры	3						
	группового					благ		
	зачёта: «Что?					ода-		
	Где? Когда?»	_				рить.		
18	Игры на логику:	2						
	исключение					Слуш		
	лишнего,							
	детективные					ать и		
	задачи					пони		
19	Школьный	3				мать		
	Чемпионат							
			<u> </u>	<u>i</u>				

1			Τ	<u> </u>		Γ		Τ	ı
	Самары по ЧГК.						речь		
20	Тур 2. Стихотворное	2					друг		
20	ассорти	۷					их.		
	ассорти								
							Учас		
							TBO-		
							вать		
							В		
							кома		
							нде.		
							пде		
21	Синхронный	3			Цени	Ориентиро	Учас	Опреде-	Опрос
	турнир по ЧГК				ть и	ваться в	тво-	лять цель	по
	«Южный				прин	книге:	вать	выполне	итога
	ветер». Тур 2.				имат	определят	В	ния зада-	M
					ь спел	ь умения,	диа-	ний	урока.
					след ующ	которые	логе		
					ующ ие	будут	на	Опреде-	Участи
					базо	сформиро- ваны на		лять план	е в
					вые	ваны на основе	урок	выполне	турни
					ценн	изучения	еив	ния зада- ний	рах
					ости:	данного	жизн	нии	внутр и-
					«доб	раздела	ен-		школь
					po»,	Отвечать	ных		но-го,
					«тер	на простые	ситу		город-
					пени	вопросы	a-		ского,
					e»,	учителя,	циях		регио
					«род	находить	Отве		нальн
					ина»,	нужную	чать		ого и
					«при рода	информа-	на		всерос
					рода »,	цию в			сийско
					″, «сем	учебнике	вопр		го
					жеем ья».	Сравни-	о-сы		уровн
					Осво	вать пред-	учит		я.
					ИТЬ	меты,	е-ля,		
					роли	объекты:	това-		
					уче-	находить общее и	рище		
					ника;	различие	й по		
					фор-	различие Группи-	клас		
					миро	ровать	cy.		
					вани	предметы,	Собл		
					е	объекты на	юдат		
23	Травести	2			инте реса	основе су-			
					реса (мот	ществен-	Ь		
					(мот ивац	ных приз-	прос		
					ивац ии) к	наков	тей-		
24	Играл	3			учен		шие		
24	Игры на	3			ию.	Подробно	нор-		
	развитие				Оцен	переска-	мы		
25	кругозора Литературин й	2			иват	зывать	рече		
43	Литературный				ь жи	прочитан-	во-го		
	турнир.				знен	ное или	этик		
					ные	прослу-			
0.4	Игры на	3			ситу	шанное;	ета:		
26			İ	1	ации	опроло	здор		Ī
26	построение				ации И	опреде-	оват		

27	I/=	2		T. o. o. m.		_
27	Квест по	2		пост	ь-ся,	
	энциклопедиям			упки	про-	
	777		-	герое	щать	
28	Школьный	3		в ху-	ся,	
	Чемпионат			доже	благ	
	Самары по ЧГК.			стве	ода-	
	Тур 3.	_		Н-		
29	Варианты «Что?	2		ных текст	рить.	
	Где? Когда?» из			OB C		
	дополнительно			точк	Слуш	
	й программы			И	ать и	
	Эрудит-квартет	_		и зре-	пони	
30	Викторина по	3		зрс- ния	мать	
	окружающему			обще	речь	
	миру	_		че-	-	
31	Брейн-ринг	2		лове	друг	
32	Брейн-ринг	2		ческ	их.	
				их		
33	Викторина по	3	-	норм	Учас	
33	профессиям	3		1	тво-	
34	Медиаазбука	2	-		вать	
J-T	меднаазбука				В	
35	Школьный	3				
	Региональный				кома	
	Кубок по ЧГК.				нде.	
	Typ 5.					
					•	
						L

36	«Что? Где?	1	Виды	Теоретическ	Цени	Ориентиро	Учас	Опреде-	Опрос
	Когда?»		заданий,	ий разбор	ть и	ваться в	тво-	лять цель	по
	наоборот		общие	материала;	прин	книге:	вать	выполне	итога
	•		правила про-	поиск	имат	определят		ния зада-	M
			ведения	материала в	Ь	ь умения,	В	ний	урока.
			турниров,	печатных	след	которые	диа-		•
			тематики	изда-ниях;	ующ	будут	логе	Опреде-	Участи
				задания для	ие	сформиро-	на	лять план	е в
			Задания на	индиивидуа	базо	ваны на	урок	выполне	турни
			провер-ку и	ль-ного и	вые	основе	еив	ния зада-	pax
			расширение	командно-го	ценн	изучения	жизн	ний	внутр
			знаний о	выполнения.	ости:	данного	ен-		и-
			литературе		«доб	раздела			школь
			художествен		po»,	Отвечать	ных		но-го,
			ной и		«тер	на простые	ситу		город-
			народной, на		пени	вопросы	a-		ского,
			анализ		e», «род	учителя,	циях		регио
			текста,		«род ина»,	находить	Отве		нальн
			исследо-		ипа <i>л</i> , «при	нужную	чать		ого и
			вание сказок		рода	информа-	на		всерос
			разных		»,	цию в	вопр		сийско
			авторов и		«сем	учебнике	о-сы		ГО
			народ-		ья».	Сравни- вать пред-			уровн
			ностей на		Осво	меты,	учит		я.
			сходство.		ИТЬ	объекты:	е-ля,		
					роли	находить	това-		
			Задания на		уче-	общее и	рище		
			развитие		ника;	различие	й по		
			представлен		фор-	Группи-	клас		
			ий об		миро	ровать	cy.		
			окружающем		вани е	предметы,	Собл		
			мире:		инте	объекты на	юдат		
			викторины, квесты.		peca	основе су-	ь		
			KBCCIBI.		(мот	ществен-			
			2		ивац	ных приз-	прос		
			Задания,		ии) к	наков	тей-		
			основан-ные на		учен		шие		
					ию.	Подробно	нор-		
			размещении ответов в		Оцен	переска-	МЫ		
			алфавит-ном		иват	зывать	рече		
			порядке;		ь жи	прочитан-	во-го		
			зада-ния,		знен	ное или	этик		
			включающие		ные	прослу-	ета:		
			классссифик		ситу	шанное;	здор		
			ацию сразу		ации	опреде-			
			по несколь-		и пост	лять тему	оват		
			ким		упки		ь-ся,		
37	Школьный	1	признакам.		герое		про-		
"	Чемпионат	_			в ху-		щать		
	Самары по ЧГК.				доже		ся,		
	Typ 4.				стве		благ		
38	Пентагон	1			Н-		ода-		
39	Игры на	1			ных		рить.		
	построение				текст		•		
	контакта				ов с		Слуш		
					точк		ать и		
40	Thomas	1			И				
40	Травести	1			зре-		пони		
						i			

41	Финал	1		ния	мать		
	Школьного			обще	речь		
	Чемпионата			че-			
	Самары по ЧГК.			лове	друг		
40		4		ческ	их.		
42	Брэйн-ринг	1		их			
				норм	Учас		
43	Своя игра	1		nop	тво-		
10	ozon in pu	_					
					вать		
					В		
					кома		
					нде.		
					, ,		
44	Травести						
44	Травести						
45	Эрудит-квартет						
46	Foormy						
46	Бескрылки						
47	Эрудит-лото						
40	Поможёмых чини						
48	Перевёртыши						
49	Веришь-не						
	веришь						
50							
50	Путаница						
51	Даугавпилс: 10						
	заданий обо						
	всём на свете						
52	Турнир «Мир						
	вокруг нас»						
F 2							
53	Игры						
	командного						
	зачёта: «Что?						
	Где? Когда?»						
	«Брейн-ринг»						
54	Брейн-ринг						
	наоборот						
55	Ребусы,						
	криптограм-мы,						
	пиктограммы,						
	схемы						
E 6							
56	Шарады						
57	Турнир по			 	 		
	играм со						
	словами						
58	Турнир по						
~~	играм со						
	словами						
-	Colobarin	1	<u> </u>			l	<u> </u>

59	Интеллектуаль ный хоккей				
60	Кроссворд-шоу				
61	Кроссворд-шоу				
62	Анекдоты пишем сами				
63	Дюжина				
64	Шагослов				
65	Чайнворд				
66	WWW-тест				
67	Натворд				
68	Шароиды				