

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 с воспитанниками Интеллект-клуба «Эрудит» зависят от их интеллектуального уровня, уровня подготовки, 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 личности 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 духовно-нравственные 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»;

Должны уметь:

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 (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Теоретическая подготовка		
1.1. Теоретические знания.	Соответствие теоретических знаний программным требованиям.	Высокий уровень. Учащийся полностью овладел знаниями, умениями и навыками, заложенными в программе. Средний уровень. Объем усвоенных знаний составляет более 50%. Низкий уровень. Освоено менее 50% материала.
2. Практическая подготовка		
2.1. Практические навыки, предусмотренные программой.	Соответствие практических навыков программным требованиям.	Высокий уровень. Команда/учащийся имеет высокие достижения (дипломы, грамоты по итогам турниров) Средний уровень. Объем освоенных умений составляет более 50%. Низкий уровень. Объем освоенных умений составляет менее 50%.
2.2. Владение	Отсутствие затруднений в	Высокий уровень.

оборудованием, необходимым для проведения турниров.	использовании оборудования.	Не испытывает затруднений в использовании оргтехники и специального оборудования. Средний уровень. Умеет пользоваться специальным оборудованием.
2.3. Развитие креативного мышления.		Высокий уровень. Легко выполняет все 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 навыки		
3.1. Учебно-коммуникативные умения: слушать и слышать педагога и товарищей по команде.	Адекватность восприятия информации	Высокий уровень. Команда работает продуктивно, учитывая мнения всех участников. Средний уровень. Команда работает на занятиях, но испытывает затруднения из-за непунктуальности и неорганизованности. Низкий уровень. Команда существует лишь формально.

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».

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. Актальный 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. Актальный 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.

№ п/ п	Тема урока	Кол-во часов	Содержание курса	Характеристика деятельности учащихся	Формирование УУД				Формы контроля
					Личностные	Познавательные	Коммуникативные	Регулятивные	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Внутришкольный чемпионат по интеллектуальным играм	2	Виды заданий, общие правила проведения турниров, тематики Задания на проверку и расширение знаний о литературе художественной и народной, на анализ текста, исследование сказок разных авторов и народностей на сходство. Задания на развитие представлений об окружающем мире: викторины, квесты. Задания, основанные на размещении ответов в алфавитном порядке; задания, включающие классификацию сразу по нескольким признакам.	Теоретический разбор материала; поиск материала в печатных изданиях; задания для индивидуального и командного выполнения.	Цени-ть и при-нимать след-ующие базо-вые цен-ности: «доб-ро», «тер-пени-е», «род-ина», «при-рода», «сем-ья». Осво-ить ро-ли уче-ника; фор-миро-вани-е инте-реса (мот-ивац-ии) к уче-нию. Оцен-ивать жи-знен-ные ситу-ации и пост-упки геро-ев	Ориенти-роваться в книге: опреде-лять умения, которые будут сформиро-ваны на основе изучения данного раздела Отвечать на простые вопросы учителя, находить нужную информа-цию в учебнике Сравни-вать пред-меты, объекты: находить общее и различие Группи-ровать предметы, объекты на основе су-ществен-ных при-знаков Подробно переска-зывать прочитан-ное или прослу-шанное; опреде-лять тему	Учас-твовать в диа-логе на уро-ке и в жиз-ненных ситу-ациях Отве-чать на вопр-осы учит-еля, това-рище и по клас-су. Собл-юдат-ь прос-тей-шие нор-мы рече-во-го этик-ета: здор-оват-ься, про-	Опреде-лять цель выполне-ния зада-ний Опреде-лять план выполне-ния зада-ний	Опрос по итога-м Участи-е в турни-рах внутр-и-школь-но-го, город-ского, регио-нальн-ого и всерос-сийско-го уров-ня.
2	Финал внутришкольногочемпионата	3							
3	Знакомство с видами интеллек-туальных игр. Турнир по сказкам.	2							
4	Игры на перестановку частей слов и букв; составление слов и фраз	3							
5	Командный зачёт: Что? Где? Когда?. Правила, роли в команде.	2							
6	Школьный Региональный Кубок по ЧГК. Тур 1.	3							
7	Игры на развитие предметно-действенного мышления.	2							
8	Игры на построение контакта, творческое мышление	3							
9	Игры на логическое мышление	2							
10	Игры на построение слов и фраз путём перестановки их частей.	3							
11	Игры индивидуально	2							

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

14	Школьный Региональный Кубок по ЧГК. 2 тур.	3				Подробно переска- зывать прочитан- ное или прослу- шанное; опреде- лять тему	Учас- тво- вать в диа- логе на урок е и в жизн ен- ных ситу а- циях Отве- чать на вопр о-сы учит е-ля, това- рище й по клас су. Собл юдат ь прос тей- шие нор- мы рече во-го этик ета: здор оват ь-ся, про- щать ся, благ ода- рить. Слуш ать и пони мать	Опреде- лять цель выполне ния зада- ний Опреде- лять план выполне ния зада- ний	Опрос по итога м урока. Участи е в турни рах внутр и- школь но-го, город- ского, регио нальн ого и всерос сийско го уровн я.
15	Своя игра: командный зачёт	2							
16	Игры на построение контакта	2							
17	Игры группового зачёта: «Что? Где? Когда?»	3							
18	Игры на логику: исключение лишнего, детективные задачи	2							
19	Школьный Чемпионат	3							

	Самары по ЧГК. Тур 2.						речь друг их.		
20	Стихотворное ассорти	2					Учас тво- вать в кома нде.		
21	Синхронный турнир по ЧГК «Южный ветер». Тур 2.	3			Цени ть и прин имат ь след ующ ие базо вые ценн ости: «доб ро», «тер пени е», «род ина», «при рода », «сем ья». О сво ить роли уче- ника; фор- миро вани е инте реса (мот ивац ии) к учен ию. О цен иват ь жи знен ные ситу ации и	Ориенти роваться в книге: оп ределят ь умения, которые будут сформиро ваны на основе изучения данного раздела Отвечать на простые вопросы учителя, находить нужную информа- цию в учебнике Сравни- вать пред- меты, объекты: находить общее и различие Группи- ровать предметы, объекты на основе су- ществен- ных приз- наков Подробно переска- зывать прочитан- ное или прослу- шанное; опреде- лять тему	Учас тво- вать в диа- логе на урок е и в жизн ен- ных ситу а- циях Отве чать на вопр о-сы учит е-ля, това- рище й по клас су. Собл юдат ь прос тей- шие нор- мы рече во-го этик ета: здор оват	Опреде- лять цель выполне ния зада- ний Опреде- лять план выполне ния зада- ний	Опрос по итога м урока. Участи е в турни рах внутр и- школь но-го, город- ского, регио нальн ого и всерос сийско го уровн я.
23	Травести	2							
24	Игры на развитие кругозора	3							
25	Литературный турнир.	2							
26	Игры на построение контакта.	3							

27	Квест по энциклопедиям	2			поступки героев в художественных текстах с точки зрения общественных норм		ь-ся, прощаться, благодарить.		
28	Школьный Чемпионат Самары по ЧГК. Тур 3.	3							
29	Варианты «Что? Где? Когда?» из дополнительной программы Эрудит-квартет	2					Слушать и понимать речь других.		
30	Викторина по окружающему миру	3					Участвовать в команде.		
31	Брейн-ринг	2							
32	Брейн-ринг	2							
33	Викторина по профессиям	3							
34	Медиаазбука	2							
35	Школьный Региональный Кубок по ЧГК. Тур 5.	3							

41	Финал Школьного Чемпионата Самары по ЧГК.	1			ния обще- че- лове- ческ их норм		мать речь друг их.		
42	Брэйн-ринг	1					Учас- тво- вать в кома- нде.		
43	Своя игра	1							
44	Травести								
45	Эрудит-квартет								
46	Бескрылки								
47	Эрудит-лото								
48	Перевертыши								
49	Верись-не верись								
50	Путаница								
51	Даугавпилс: 10 заданий обо всём на свете								
52	Турнир «Мир вокруг нас»								
53	Игры командного зачёта: «Что? Где? Когда?» «Брейн-ринг»								
54	Брейн-ринг наоборот								
55	Ребусы, криптограм-мы, пиктограммы, схемы								
56	Шарады								
57	Турнир по играм со словами								
58	Турнир по играм со словами								

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								