Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар
средняя общеобразовательная школа № 73
имени Александра Васильевича Молчанова

Программа рассмотрена
на педагогическом совете
протокол № 1 от ___29.08.2022

Утверждаю:
Директор МАОУ СОШ № 73
_____ Е.В.Челяпов
приказ № 51/1 от 01.09.2022

Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
«УникУм»

Возраст обучающихся: 12-17 лет
Срок обучения: 5 лет

Краснодар, 2022

Программа внеурочной деятельности «УникУм»
(для обучающихся 5-9-х классов)

1. Пояснительная записка

Формирование культуры интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений.

Развитый интеллект отличает активноеотношение к окружающему миру, стремление выйти за пределы известного, наблюдательность, способность выделять в явлениях и фактах их существенные стороны и взаимосвязи. Именно поэтому внеурочная деятельность в общеинтеллектуальном направлении становится важнейшим аспектом эффективной реализации ФГОС.

Программа учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности школьников, является основой для внеурочной деятельности учащихся 5-9 классов по общеинтеллектуальному направлению. Внеурочная деятельность школьников в данном направлении организуется в форме клуба «УникУм».

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.

Формы и методы, применяемые в образовательном процессе с воспитанниками интеллектуального клуба «Умники и умницы", 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.

Цель программы: создание условий для расширения кругозора и эрудиции обучающихся и формирования метапредметных универсальных учебных действий.

Задачи программы:

- способствовать формированию коммуникативных умений с
- применением коллективных форм организации занятий и использованием современных средств обучения;
- мотивировать школьников к использованию энциклопедического материала;
- формировать и развивать различные виды памяти, внимания, воображения,а также логического мышления;
- формировать и развивать метапредметные умения и навыки;
- создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- показать необходимость человеческих знаний и образования для
- формирования нового информационного общества;
- воспитыватьуважение к сверстникам в процессе общения;
- воспитывать интерес к таким предметам, как: история, биология, литература, искусство, математика, музыка и т.д.

Особенности реализации программы.

Реализация программы рассчитана на 5 лет. Всего часов 170 часов (34 часа вгод), в том числе задействовано каникулярное время. Занятия проводятся как в гимназии, так и

запланированы выездные игры городского уровня.

Формы внеурочной воспитательной деятельности

Ведущей формой организации занятий является **групповая.**

Наряду с групповой формой работы во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям. Каждое занятие состоит из двух частей – теоретической и практической. Теоретическую часть педагог планирует с учётом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей обучающихся. Практическая часть состоит из заданий разной содержательной направленности, групповых или индивидуальных.

Предполагается проведение различных интеллектуальных игр, викторин,боев.

Помимо традиционных методов обучения используются методы обучения в группе. Предусмотрены разные формы организации интеллектуальных игр:
«Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Блиц турниры» и т.д.

2. Планируемые результаты освоения программы

- совершенствование и повышение качества знаний и умений воспитанников, умений применять их в нестандартных ситуациях;
- призовые места или дипломы в городских интеллектуальных играх;
- развитие общей эрудиции детей, расширение их кругозора;
- развитие творческого и логического мышления учащихся.

После изучения курса программы **учащиеся должны уметь:**

- воспринимать и осмысливать полученную информацию, владеть способами обработки данной информации;
- определять учебную задачу;
- ясно и последовательно излагать свои мысли, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- владеть своим вниманием;
- сознательно управлять своей памятью и регулировать ее проявления,владеть рациональными приемами запоминания;
- владеть навыками поисковой деятельности;
- использовать основные приемы мыслительной деятельности;
- самостоятельно мыслить и творчески работать;
- владеть нормами нравственных и межличностных отношений.

Личностными результатами изучения данного курса являются:

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты:

- *сравнивать* разные приемы действий, *выбирать* удобные способы для выполнения конкретного задания;
- *применять* изученные способы учебной работы и приёмы вычисленийдля работы с числовыми головоломками;
- *анализировать* правила игры;

- *действовать* в соответствии с заданными правилами;
- *включаться* в групповую работу;
- *участвовать* в обсуждении проблемныхвопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его;
- *выполнять* пробное учебное действие;
- *фиксировать* индивидуальное затруднение в пробном действии;
- *аргументировать* свою позицию в коммуникации;
- *учитывать* разные мнения;
- *использовать* критерии для обоснования своего суждения;
- *сопоставлять* полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- *контролировать* свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки;
- *уметь работать* индивидуально и в группе;
- *находить* решение проблемы на основе согласования позиций и учетаинтересов;
- *определять* возможные роли в совместной деятельности;
- *строить* позитивные отношения в процессе познавательной деятельности;
- *организовывать* учебное взаимодействие в группе.

3. Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов
	5 класс	
1.	Введение в игру. Компоненты успешной игры	1
2.	Интеллектуальные игры	14
3.	Викторины	10
4.	Интеллектуальное многоборье	3
5.	Интерактивные экскурсии	2
6.	Составление вопросов к играм	2
7.	Городские интеллектуальные игры	2
	6 класс	
1.	Открытие клуба	1
2.	Интеллектуальные игры	14
3.	Викторины	10
4.	Интеллектуальное многоборье	3
5.	Интерактивные экскурсии	2
6.	Составление вопросов к играм	2
7.	Городские интеллектуальные игры	2
	7 класс	
8.	Введение	2
9.	Стихотворные игры со словами	2
10.	Проведение смешанных тренировок	15
11.	Участие в соревнованиях	2
12.	Игры типа «Своя игра»	8
13.	Интеллектуальное многоборье	3
14.	Итоговое занятие	1
	8 класс	

15.	Особенности игры «Что? Где? Когда?»	5
16.	Отработка командных действий в игре «Что?Где?Когда?»	8
17.	Игры по заранее заданным темам	13
18.	Тренировочные игры	7
19.	Итоговое задание	1
9 класс		
20.	Анализ работы клуба за прошлый год	1
21.	Интеллектуальные игры различных турниров	15
22.	Анализ различных типов вопросов	5
23.	Построение логических цепочек	3
24.	Тренировочные игры	9
25.	Подведение итогов	1

4. Тематическое планирование

5 класс

№ п/п	Тема занятий
Введение в игру. Компоненты успешной игры(1 час)	
1.	Введение в игру. Компоненты успешной игры.
Интеллектуальные игры (14 часов)	
2.	Игра Что? Где? Когда? (по истории)
3.	Интеллектуальная игра «Словознайки»
4.	Командная игра «Счастливый остров»
5.	Игра «Сказки зарубежных писателей»
6.	Морской бой на тему «Страны мира»
7.	Брейн-ринг по теме «Отечественные и зарубежные кинофильмы»
8.	Своя игра «Обычаи мира»
9.	Битва Эрудитов
10.	Интеллектуальный калейдоскоп
11.	Своя игра «В мире животных»
12.	Что? Где? Когда?(по литературе)
13.	Игра «Великолепная семерка»
14.	Интеллектуальная игра «Эти удивительные птицы»
15.	Индивидуальна игра «Самый умный»
Викторины (10 часов)	
16.	Викторина «Про все на свете»
17.	Викторина по краеведению
18.	Викторина «Вопрос-ответ»
19.	Викторина «Русские сказки»
20.	Интеллектуальная викторина «Знатоки родного слова»
21.	Викторина «Первые в космосе».
22.	Викторина «Русский народ»
23.	Математическая викторина
24.	Викторина «Олимпийские знатоки»
25.	Викторина «Пословицы и поговорки»

	Городские интеллектуальные игры (2 часа)
26.	Игра «Сказочный сундучок»
27.	Игра «Сказочный сундучок»
Интеллектуальное многоборье (3 часа)	
28.	Понятие многоборья. Особенности заданий.
29.	Игра «Интеллектуальное многоборье»
30.	Игра «Интеллектуальное многоборье»
Интерактивные экскурсии (2 часа)	
31.	Знаменитые картины и их авторы
32.	Музеи мира
Составление вопросов к играм (2 часа)	
33.	Составление вопросов к интеллектуальным играм
34.	Составление вопросов к викторинам

6 класс

№ п/п	Тема занятий
Открытие клуба(1 час)	
1.	Открытие клуба
Интеллектуальные игры (14 часов)	
2.	Игра Что? Где? Когда?
3.	Интеллектуальная игра «Быстрее, выше, сильнее!»
4.	Командная игра «Следствие ведут знатоки»
5.	Игра «Сказка ложь, да в ней намек…»
6.	Математическое кафе
7.	Игра «Найди пару»
8.	Игра «Царь горы»
9.	Битва Эрудитов
10.	Интеллектуальный калейдоскоп
11.	Своя игра «Такие разные слова»
12.	Что? Где? Когда?(музыкальные инструменты)
13.	Игра «Ребусы»
14.	Интеллектуальная игра «Сто тысяч почему»
15.	Индивидуальна игра «Самый умный»
Викторины (10 часов)	
16.	Викторина «Про все на свете»
17.	Викторина по сказкам Пушкина
18.	Викторина «Вопрос-ответ»
19.	Викторина «Все о космосе»
20.	Интеллектуальная викторина «Фронтовые годы»
21.	Викторина «Правда ли?».
22.	Викторина «В мире чисел»
23.	Математическая викторина
24.	Викторина «Знакомств»о с профессиями
25.	Викторина «Басни»

	Городские интеллектуальные игры (2 часа)
26.	Игра «Сказочный сундучок»
27.	Игра «Сказочный сундучок»
Интеллектуальное многоборье (3 часа)	
28.	Игра «Интеллектуальное многоборье»
29.	Игра «Интеллектуальное многоборье»
30.	Составление вопросов к многоборью
Интерактивные экскурсии (2 часа)	
31.	Необычные памятники
32.	Удивительные места на планете
Составление вопросов к играм (2 часа)	
33.	Составление вопросов к интеллектуальным играм
34.	Составление вопросов к викторинам

7 класс

№ урока	Тема занятия
	Введение (2 часа)
1	Вводное занятие.
2	Правила интеллектуальных игр.
	Стихотворные игры со словами (2 часа)
3	Бескрылки
4	Шарады
	Проведение смешанных тренировок(15 часова)
5	Что? Где? Когда?
6	Что? Где? Когда?
7	Эрудит-лото
8	Эрудит-лото
9	Кроссворд-Шоу
10	Ребусы
11	Сканворды
12	Головоломки
13	Брейн-ринг «Континенты»
14	Брейн-ринг «Моря и океаны»
15	Да-нетки
16	Да-нетки
17	Музыкальный Что? Где? Когда?
18	Музыкальный Что? Где? Когда?
19-20	Интеллект-ассорти
	Участие в соревнованиях(2 часа)
21-22	Резерв на участие в соревнованиях
	Игры типа «Своя игра»(8 часов)
23	Животные
24	Известные люди

25	По странам Европы
26	Сказки
27	Кино и театр
28	Города
29	Российское кино
30	Спорт
	Интеллектуальное многоборье (3 часа)
31	Цветомузыка
32	Медиа-азбука
33	Медиа-пентагон
34	**Итоговое занятие**

8 класс

№ урока	Тема занятия
Особенности игры «Что?Где?Когда?» (5 часов)	
1.	Анализ вопросов с заранее известными ответами
2.	Выявление основных моментов в вопросах
3.	Выявление основных моментов в вопросах
4.	Определение составов команд
5.	Распределение ролей в командах
Отработка командых действий в игре «Что? Где? Когда?» (8 часов)	
6.	Игра с облегченными вопросами
7.	Игра с облегченными вопросами
8.	Игра с вопросами среднего уровня сложности
9.	Игра с вопросами среднего уровня сложности
10.	Игра с вопросами повышенного уровня сложности
11.	Игра с вопросами повышенного уровня сложности
12.	Игра с блиц-вопросами
13.	Игра с блиц-вопросами
Игры по заранее заданным темам (13 часов)	
14.	Игра на тему «А.С. Пушкин и его произведения»
15.	Игра на тему «А.С. Пушкин и его произведения»
16.	Игра на тему «Кемеровская область»
17.	Игра на тему «История России»
18.	Игра на тему «Хищники и жертвы»
19.	Игра на тему «Хищники и жертвы»
20.	Игра на тему «Фильмы 20-го века»
21.	Игра на тему «Самые большие»
22.	Игра на тему «Самые большие»
23.	Игра на тему «Самые маленькие»
24.	Игра на тему «Разбойники и пираты»
25.	Игра на тему «Разбойники и пираты»
26.	Игра на тему «Изобретатели и изобретения»
Тренировочные игры (7 часов)	

27.	Своя игра «Поэты и писатели»
28.	Своя игра «Поэты и писатели»
29.	Викторина «История математики»
30.	Викторина «История математики»
31.	Брейн-ринг «По следам мореплавателей»
32.	Брейн-ринг «По следам мореплавателей»
33.	Блиц-опрос «Обо всем на свете»
34.	Итоговое занятие

9 класс

1.	Анализ работы клуба за прошлый год.
Интеллектуальные игры различных турниров (15 часов)	
2.	«Эрудит-лото». Правила, особенности игры.
3.	«Эрудит-лото». Тренировочные игры.
4.	«Эрудит-лото». Тренировочные игры.
5.	«Золотая цепь». Правила, особенности игры.
6.	«Золотая цепь». Правила, особенности игры.
7.	«Золотая цепь». Тренировочные игры.
8.	«Золотая цепь». Тренировочные игры.
9.	«Очередь». Правила и особенности игры.
10.	«Очередь». Тренировочные игры.
11.	«Покер-интеллект». Правила и особенности игры.
12.	«Покер-интеллект». Тренировочные игры.
13.	«Покер-интеллект». Тренировочные игры.
14.	«Риск-версия». Правила и особенности игры.
15.	«Риск-версия». Тренировочные игры.
16.	«Риск-версия». Тренировочные игры.
Анализ различных типов вопросов (5 часов)	
17.	Индивидуальный анализ вопросов без заранее известного ответа
18.	Индивидуальный анализ вопросов без заранее известного ответа
19.	Командный анализ вопросов без заранее известного ответа
20.	Командный анализ вопросов с известным ответом
21.	Командный анализ вопросов с известным ответом
Построение логических цепочек (3 часа)	
22.	Построение логической цепочки с известными первым и конечным звеньями
23.	Построение логической цепочки только с первым звеном
24.	Построение логической цепочки путем анализа вопросов
Тренировочные игры (9 часов)	
25.	Интеллектуальное многоборье
26.	Интеллектуальное многоборье
27.	Своя игры
28.	Эрудит-шоу «Это мы не проходили»
29.	Интеллектуальная игра "Битва титанов"

30.	Игра «Самый умный»
31.	Игра «Самый умный»
32.	Игра «Счастливый случай»
33.	«Вехи Великой Победы»
34.	Итоговое занятие

6. Содержание курса

5 класс

Введение в игру. Компоненты успешной игры (1 ч) Нормы поведения в интеллектуальном клубе. Особенности различных видов игры. Правила игр. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Эрудиция. Логика.Нестандартное мышление.Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скоростьреакции. Интуиция. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

*Интеллектуальные игры (14 ч).*Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п. Клубныйтурнир «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг».

*Викторины (10ч).*Викторины по различным областям знаний. Различные варианты викторин. Групповые и индивидуальные викторины.

*Интеллектуальное многоборье (3 ч).*Введение понятия «интеллектуальное многоборье». Возможные разделы многоборья. Особенности вопросов такой викторины. Игровые пробы.

Интерактивные экскурсии (2ч). Понятие интерактивной экскурсии. Методика поиска информации в интернете. Работа с разными форматами информации. Анализ, синтез, выделение главного в потоке информации. Систематизация полученных знаний по конкретной теме. Великие картины и художники. Самые знаменитые музеи мира.

*Составление вопросов к играм (2 ч).*Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельноразработанных вопросов.

Городская интеллектуальная игра для 5-6 классов «Сказочный сундучок» (2 ч)

6 класс

Открытие клуба (1 ч) Нормы поведения в интеллектуальном клубе. Особенности различных видов игры. Правила игр. Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана.

*Интеллектуальные игры (14 ч).*Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры: «Сказка - ложь, да в ней намек… »; «Такие разные слова»;
«Быстрее, выше, сильнее!» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?», «Брейн- ринг».

*Викторины (10ч).*Викторины по различным областям знаний. Различные варианты викторин. Групповые и индивидуальные викторины.

Интеллектуальное многоборье (3 ч). Совершенствование умений игры в многоборье. Пробы составления вопросов к этой игре.

Интерактивные экскурсии (2ч). Необычные памятники. Удивительные места планеты. Составление буклета на основе полученной информации.

Составление вопросов к играм (2 ч). Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимуществаэрудированного человека в игре и повседневной жизни.

Самостоятельная домашняя индивидуальная работа школьников по составлению вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

Городская интеллектуальная игра для 5-6 классов «Сказочный сундучок» (2 ч)

7 класс

Введение (2 часа). Обсуждение результатов работы клуба за прошлый год. Постановка целей, задач на учебный год. Правила работы в команде. Правила различных игр.

Стихотворные игры со словами (2 часа). Особенности игр со словами. Бескрылки. Шарады.

Проведение смешанных тренировок(15 часова). Правила интеллектуальных игр «Что?Где?Когда?», «Эрудит-лото», «Брейн-ринг» и др. Тренировочные игры «Что?Где?Когда?», «Эрудит-лото», «Брейн-ринг», «Интеллект-ассорти».

Участие в соревнованиях(2 часа)

Игры типа «Своя игра»(8 часов). Принцип интеллектуальной игры «Своя игра», составление вопросов к игре. «Своя игра» по темам: животные, сказки, спорт и др.

Интеллектуальное многоборье (3 часа). Совершенствование умений игры в многоборье. Пробы составления вопросов к этой игре. Медиа-азбука. Медиа- пентагон.

Итоговое занятие. Анализ работы клуба за год. Подведение итогов.

8 класс

Особенности игры «Что?Где?Когда?»(5ч). Анализ вопросов игры, выявление основных моментов в вопросах. Определение состава команд, распределение ролей в команде.

Отработка командных действий в игре «Что? Где? Когда?» (8 ч). Игры своопросами разного уровня. Игра с блиц-вопросами.

Игры по заранее заданным темам (13 ч). Игры «Что? Где? Когда?» на различныетемы, заранее озвученных учащимся. Темы для игр: А.С.Пушкин и егопроизведения, хищники и жертвы, фильмы 20-го века и т.д.

Тренировочные игры (7 ч). Своя игра, викторины, блиц-опрос на различные темы.

Итоговое занятие (1ч). Подведение итогов.

9 класс

Интеллектуальные игры различных турниров (15 ч). Правила и особенности игр «Эрудит-лото», «Золотая цепь», «Очередь», «Покер-интеллект», «Риск-версия». Тренировочные игры.

Анализ различных типов вопросов (5 ч). Индивидуальный и командный анализ вопросов с известным ответом и без заранее известного ответа.

Построение логических цепочек (3 ч). Построение логической цепочки с известными первым и конечным звеньями. Построение логической цепочки только с первым звеном. Построение логической цепочки путем анализа вопросов.

Тренировочные игры (9 ч). Интеллектуальное многоборье. Эрудит-шоу «Это мы не проходили». Игра «Самый умный». Интеллектуальная игра "Битва титанов". Игра «Счастливый случай». Интеллектуальная игра «Вехи Великой Победы».

7. Электронные образовательные ресурсы:

1. http://www.bibliotekar.ru
2. http://nashol.com
3. http://dic.academic.ru
4. https://ru.wikipedia.org
5. http://www.big-big.ru
6. http://www.museum-online.ru

Подписано цифровой подписью: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 73 ИМЕНИ АЛЕКСАНДРА ВАСИЛЬЕВИЧА МОЛЧАНОВА
Причина: Я утвердил этот документ
Дата: 18 Сентябрь 2023 г. 10:49:02
DN: E=uc_tk@roskazna.ru, S=77 Москва, OID.1.2.643.100.4=7710568760, ОГРН=1047797019830, STREET="Большой Златоустинский переулок, д. 6, строение 1", L=г. Москва, C=RU, O=Казначейство России, CN=Казначейство России