

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Боханская средняя общеобразовательная школа № 1»

«Рассмотрено»  
на заседании  
методического совета  
МБОУ «Боханская СОШ №1»  
Заместитель директора по  
УВР  
Бахматова П.Ф.  
Протокол № 1  
от «29» августа 2022 г.

«Согласовано»  
заместитель директора  
по воспитательной работе  
МБОУ «Боханская СОШ №1»  
Т.Г.Бураева  
«30» августа 2022 г.

«Утверждаю»  
директор  
МБОУ «Боханская СОШ №1»  
И.И. Коняев  
Приказ № 363/3  
от «1» сентября 2022 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Умники и умницы»

направление: социально-педагогическая

Составитель: Бадашкеева М.Г, высшая  
квалификационная категория.  
Срок реализации программы : 1 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Программа «Эрудит» составлена в соответствии пунктом 6 части 1 статьи 34, пунктом 6 части 3 статьи 28 Федерального закона от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.11.2018г. № 196, методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. N 09-3242), «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» СП 2.4. 3648-20 (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28), Уставом МБОУ «Боханская СОШ №1»

1.2. **Новизна представляемой программы** заключается в возможности развития различных сторон личности ребенка, сплочении коллектива, является стимулом неигровых видов деятельности, таких как учеба, труд и т.д.

Особое внимание в программе уделяется развитию в играх интеллектуальных характеристик личности: памяти, внимания, способности к релаксации, коммуникативности, эрудиции, логики. Она способствует развитию познавательного интереса, психических свойств личности, интеллектуальному росту обучающихся. В программе обучения задания подбираются с учетом рациональной последовательности их предъявления; учитываются реальные возможности и индивидуальные особенности обучающихся.

*Исходные научные идеи:* уровневое обучение предоставляет шанс каждому ребенку организовать свое обучение таким образом, чтобы максимально использовать свои возможности, прежде всего, учебные; уровневая дифференциация позволяет акцентировать внимание педагога на работе с различными категориями детей.

Программа предусматривает три уровня освоения: стартовый, базовый и продвинутый.

*Стартовый уровень* (1год обучения) предполагает обеспечение обучающихся общедоступными и универсальными формами организации учебного материала, минимальную сложность предлагаемых заданий, направленных на формирование начальных знаний, приобретение элементарных умений и навыков.

*Базовый уровень* (2- год обучения) предполагает овладение устойчивыми умениями и навыками самостоятельной подготовки к интеллектуальным играм, составлению вопросов, кроссвордов, ребусов и т.д.; формирование умения самостоятельно применять полученные знания и комбинировать их при выполнении творческих проектов; формирование устойчивой мотивации к занятиям.

*Продвинутый уровень* (3 год обучения ) предполагает углублённое изучение содержания программы на основе творческого преобразования полученных знаний, умений и навыков в творческих проектах; формирование мотивации к интеллектуальным занятиям.

**Актуальность** данной рабочей программы определяется запросом со стороны детей. Программа способствует развитию у обучающихся познавательного интереса, обучает рациональным приемам применения знаний на практике, переносу своих знаний и умений в измененные условия. Программа построена согласно принципам развивающего обучения .

Необходимость разработки и реализации программы «Эрудит» определена потребностями ребенка и его семьи в образовании с одной стороны и социальным заказом общества на формирование творческой, критически мыслящей, самостоятельной личности, с другой. Настоящая программа является актуальной, так как не дублирует школьную программу, а расширяет и углубляет её, и даёт обучающимся широкие возможности познания теоретических и практических различных областей знания.

**Педагогическая** целесообразность данной программы заключается в том, что она способствует формированию у обучающихся познавательного интереса. В процессе обучения значительно расширяется кругозор, оттачиваются пути и формы самореализации. Значительно совершенствуются речевые навыки, умение логически мыслить, аргументированно спорить, последовательно излагать свои мысли.

В процессе игры ярко проявляются индивидуальные черты каждого члена команды; совершенствуются личностные, волевые качества ребят; умение брать на себя ответственность; способность аргументированно отстаивать свою точку зрения; с достоинством принимать поражение; умение прислушиваться к другим.

**ЦЕЛЬ:**

Создание условий для интеллектуального развития и становления личности обучающегося

**ЗАДАЧИ:**

**Обучающие:**

- формирование у обучающихся системы разносторонних знаний;
- обучение алгоритмам рассуждения, решения интеллектуальных задач;
- научить ведению, созданию и использованию интеллектуальных игр.

**Развивающие:**

- развитие познавательных способностей;
- формирование устойчивого внимания и памяти;
- развитие логического мышления и любознательности;
- совершенствование коммуникативных качеств

**Воспитательные:**

- воспитание чувства уверенности в собственных силах, настойчивости;
- воспитание толерантности, коллективизма, чувства ответственности за команду;
- формирование соревновательного навыка;

**ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ.**

Программа адресована детям 15-17 лет.

Условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие.

Наполняемость в объединении устанавливается в количестве до 15 обучающихся.

**СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Программа рассчитана на 1 год

**ФОРМЫ И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ**

На занятиях применяются различные формы:

- индивидуальные;- групповые; - командные

Реализация программы предусматривает использование разнообразных форм и методов учебной деятельности учащихся.

Выбор организационных форм и методов обучения осуществляется с учетом возрастных и психофизических особенностей учащихся, особенностями направления образовательной деятельности. Освоение содержания программы происходит на основе взаимосвязи теории и практики. В программе «Эрудит» организационные формы образовательной деятельности учащихся представлены: теоретическими; практическими; комбинированными занятиями.

Теоретическая часть излагается в виде: рассказа; беседы; лекции.

При проведении занятий рекомендуется использовать: - метод проблемного изложения (для повышения познавательной активности обучающихся);

В практической части занятий используются следующие методы: - репродуктивный; творческий, проектный.

Занятия проводятся на протяжении всего учебного года.

## **ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И СПОСОБЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИХ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ**

### **К концу обучения обучающиеся должны знать:**

- правила ряда логических игр («Пентагон», «Десятка», «Фудзияма», «Своя игра»);
- правила малых форм интеллектуальных игр.
- классификацию интеллектуальных игр;
- принципы и алгоритмы построения вопросов;
- методики составления и требования к игровым программам;
- правила составления вопросов;
- алгоритм решения задач;
- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», «Брэйв-ринг», «Эрудит-лото.

### **Ожидаемый результат по развивающему компоненту программы:**

#### **Уметь:**

- играть в интеллектуальные игры по заведенным правилам;
- работать в команде;
- разгадывать ребусы, кроссворды, шарады, решать задачи на смекалку.
- играть в интеллектуальные игры по правилам;
- определять типы вопросы и находить на них ответы;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
- давать самооценку;
- подбирать материал к игровым программам;
- составлять вопросы, ребусы, кроссворды;
- самостоятельно готовиться к интеллектуальным играм.
- классификацию интеллектуальных игр;
- принципы и алгоритмы построения вопросов;
- методики составления и требования к игровым программам
- проводить несложные тестовые программы для оценки своих способностей и оценки своих товарищей;
- участвовать в разработке обще клубных и районных игровых программ;
- разрабатывать сценарии игр, системы оценки участия в играх;
- вести игровые программы.

## **ФОРМЫ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ :**

Педагогическая диагностика играет значимую роль в отслеживании результатов реализации образовательной программы «Эрудит» и предполагает поэтапную систему диагностики.

**Стартовая** диагностика оценки знаний, умений и навыков в объединении «Эрудит» проводится в сентябре. Педагог определяет уровень знаний, развития, творческих способностей детей.

Это необходимо педагогу для планирования занятий, разработок дидактического и раздаточного материала, для осуществления грамотного индивидуального подхода к каждому обучающемуся.

Используются формы контроля: анкетирование, тестирование, собеседование; индивидуальные карточки с заданиями различного типа и др.

Текущий контроль проводится в течение всего учебного года на занятиях по окончанию изучения темы или раздела. Педагог определяет степень усвоения учебного материала, определяет готовность детей к восприятию новой темы, повышению ответственности и заинтересованности обучающихся в обучении. Все это позволяет педагогу увидеть имеющиеся недоработки и вовремя скорректировать работу с детьми, подобрать наиболее эффективные методы и средства обучения.

**Промежуточная** аттестация (проводится в декабре). Используются формы контроля:

- творческая работа, защита мини-проектов; тестирование;

**Итоговая** диагностика проводится в конце каждого учебного года.

. Используются формы контроля:

- творческие задания; защита проекта интеллектуальной игры; самоанализ;

тестирование; анкетирование.

Результаты диагностики обязательно фиксируются и завершаются диагностическим анализом результатов, который позволяет выстроить эффективную работу образовательного процесса.

**Способы диагностики и контроля результатов:**

Используются следующие виды контроля: предварительный (на первом занятии), промежуточный (декабрь, май), итоговый (в конце освоения программы).

— Педагогическое наблюдение, мониторинг образовательной деятельности, самооценка воспитанника, диагностика личностного роста и продвижения

Основные принципы оценивания включают в себя упорядоченную последовательную систему индивидуального рейтинга каждого обучающегося:

1. Успешность выступления команды, в состав которой он входит.
2. Качество и количество представленных вопросов или игровых программ.
3. Успешность в качестве ведущего (организатора, ассистента, эксперта, члена жюри) игровых программ.
4. Результативность участия в конкурсах на индивидуальное первенство.
5. Результаты тестирования характеристик интеллекта (памяти, внимания, логики, мыслительной реакции, коэффициента интеллектуальности)

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Разделы, темы	Всего часов	Теория	Практика	Форма промежуточной (итоговой) аттестации
1	Введение в общеразвивающую программу.	2	2		
2.	«Эрудит-квартет».	3	2	1	
3.	«Мозговой штурм»	3	2	1	
4.	«Золотая цепь».	3	2	1	
5.	Организация и проведение интеллектуальных игр	2		1	
6	«Очередь».	3	2	1	
7	«Покер-интеллект».	2	1	1	
8	«Риск-версия». Правила и особенности игры	2	1	1	
9	«Брэйи-ринг».	2	1	1	
10	Логические игры.	2	1	1	
11	Большой фестиваль интеллектуальных игр	2	1	1	
12	Построение логической цепочки с известным первым и последним звеньями	2	1	1	
13	Подготовка команды к муниципальным интеллектуальным играм	2	1	1	
14	Игры школьной интеллектуальной лиги	2	1	1	Проведение интеллектуальной игры.
15	Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала.	2	1	1	
	<b>ИТОГО:</b>	<b>34</b>	<b>20</b>	<b>14</b>	

## Календарно – тематическое планирование

	Название темы	Кол-во часов	Дата план	Дата факт
1	Введение в общеразвивающую программу	2		
2	«Эрудит-квартет». Правила и особенности игры. Вводная игра. Составление заданий к игре «Эрудит-квартет». Тренировочные игры	2		
3	«Мозговой штурм» Составление заданий к игре. Конкурс на лучшее задание. Игровой практикум. Работа над написанием сценария игры «Мозговой штурм»	2		
4	«Золотая цепь». Правила и особенности игры. Составление вопросов к игре. Сбор материала для написания сценария игры. Работа с книгой	2		
5	«Очередь». Правила и особенности игры в «Очередь». Игровой практикум	2		
6	«Покер-интеллект». Правила и особенности игры в «Покер-интернет» «Покер-интеллект». Тренировочные игры. Работа над написанием сценария игры. «Риск-версия». Правила и особенности игры	2		
7	«Брэйн-ринг». Правила телевизионной игры «Брэйн-ринг» Приемы составления вопросов. Правила организации фестиваля интеллектуальных игр. Проведение мини-фестиваля по игре «Брэйн-ринг»	2		
8	«Откажись или удвой»	2		
9	«Бескрылки»	2		
10	«Ночной дозор»	2		
11	«Травести»	2		
12	«Тригон»	2		
13	Формула соревнований	2		
14	Анализ качества вопросов	1		
15	Построение логической цепочки с известным первым и последним звеньями	1		
16	Правила построения логических цепочек. Построение логической цепочки путем анализа вопроса	2		
17	Правила построения логических цепочек	2		
18	Практикум по составлению логических цепочек	1		
19	Анализ проделанной работы	1		
	итого	34		

## Календарный учебный график

Раздел/месяц	сен тяб рь	окт яб рь	но яб рь	де каб рь	я нв арь	ф ев рал ь	м ар т	апр ель	ма й
Введение в общеразвивающую программу. «Эрудит-квартет». Правила и особенности игры. Вводная игра. Составление заданий к игре «Эрудит-квартет». Тренировочные игры	4ч								
«Мозговой штурм» Составление заданий к игре. Конкурс на лучшее задание. Игровой практикум. Работа над написанием сценария игры «Мозговой штурм». «Золотая цепь». Правила и особенности игры. Составление вопросов к игре. Сбор материала для написания сценария игры. Работа с книгой		4ч							
«Очередь». Правила и особенности игры в «Очередь». Игровой практикум. «Покер-интеллект». Правила и особенности игры в «Покер-интернет». «Покер-интеллект». Тренировочные игры. Работа над написанием сценария игры. «Риск-версия». Правила и особенности игры			3ч						
«Брэйн-ринг». Правила телевизионной игры «Брэйн-ринг». Приемы составления вопросов. Правила организации фестиваля интеллектуальных игр. Проведение мини-фестиваля по игре «Брэйн-ринг»				3ч					
Интеллектуальные игры: «Откажись или удвой», «Бескрылки», «Ночной дозор», «Травести».					3ч				
Формула соревнований, анализ качества вопросов.						4ч			
Построение логической цепочки с известным первым и последним звеньями							2ч		
Правила построения логических цепочек. Построение логической цепочки путем анализа вопроса								2ч	
Анализ проделанной работы									2ч
<b>Промежуточная аттестация выставка</b>									2ч.
<b>Всего:</b>	<b>4ч.</b>	<b>4ч.</b>	<b>3ч.</b>	<b>3ч.</b>	<b>3ч.</b>	<b>4ч.</b>	<b>2ч.</b>	<b>2ч.</b>	<b>2ч.</b>
<b>Итого:</b>	<b>34 ч.</b>								

## Содержание программы

### **Введение в общеразвивающую программу**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами курса, формами работы, требованиям. Инструктаж по ТБ.

### **«Эрудит-квартет». Правила и особенности игры**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами игры, формами и правилами.

### **«Эрудит-квартет». Тренировочные игры**

*Практические навыки.* Повторение правил игры. Практикум составления заданий для игры.

### **«Золотая цепь». Правила и особенности игры**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами игры, формами и правилами.

### **«Золотая цепь». Тренировочные игры**

*Практические навыки.* Повторение правил игры. Практикум составления заданий для игр

### **«Очередь».**

### **Правила организации фестиваля интеллектуальных игр**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами игры, формами и правилами организации фестиваля

*Практические навыки:* составление ведомостей судейства, контроль качества вопросов, знакомство с правилами ведения игры и судейскими правилами

### **Правила и особенности игры**

*Теоретические занятия.* Знакомство с целями, задачами игры, формами и правилами.

### **«Очередь». Тренировочные игры**

*Практические навыки.* Тренировка, разбор предыдущих районных игр, анализ ответов.

Составление вопросов для школьного фестиваля интеллектуальных игр

### **«Покер-интеллект». Правила и особенности игры**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами. Технология игр с вопросами на перечисление.

### **«Покер-интеллект». Тренировочные игры**

*Практические навыки.* Выполнение заданий игры на скорость, составление и анализ заданий.

Составление вопросов для школьного фестиваля интеллектуальных игр

### **«Риск-версия». Правила и особенности игры**

*Теоретические занятия.* Знакомство с игрой, ее правилами. Технология игр с вопросами на перечисление.

### **«Риск-версия». Тренировочные игры**

*Практические навыки.* Практикум составления заданий для игры. Составление вопросов для школьного фестиваля интеллектуальных игр

### **«Бескрылки» *Практические навыки***

На бланках командам раздаются вопросы в стихотворной форме, ответить на которые нужно всем известной фразой. Фраза должна чётко вписываться в стихотворный фрагмент (в рифму, в размер, в ритм). Время может быть ограничено в зависимости от сложности вопросов

**«Ночной дозор»** Игра проводится с наступлением темноты на улице, поэтому игрокам необходимы фонарики, чтобы найти коды различного уровня сложности. Коды первого уровня располагаются в труднодоступных местах. Легкие коды написаны на видном месте. Чтобы не спутать код с посторонней информацией, он содержит буквосочетание «НД» и цифры. В команде играют 10-15 человек. Действия команд и подсказки с местом расположения кода координируются штабом, куда необходимо сдавать найденные коды. В подсказке содержится в завуалированной форме место расположения кода. Если команда нашла чужой код, то он ей не засчитывается. Все коды необходимо сдать как можно быстрее. Время при подведении итогов учитывается.

**«Травести»** Вопросы для игры представляют собой отрывки из литературных произведений, в которых имена, названия заменяются другими из других произведений. Задача: правильно

определить замены. Отрывки зачитываются два раза, без интервала во времени. Бланки с ответами сдаются через минуту после прочтения последнего фрагмента текста.

**«Тригон»** Идентичная с «Пентагоном» игра только подсказок - 3.

**Индивидуальный анализ вопроса без заранее известного ответа**

*Практические навыки.* Разбор вопросов, нахождение правильного ответа, проигрывание тематических игр, анализ результатов.

**Командный анализ вопроса без заранее известного ответа**

*Практические навыки.* Составление и разгадывание самых различных вопросов по пословицам, книгам, телепередачам, строчкам из песен и стихов

**Построение логической цепочки с известным первым и последним звеньями**

**Построение логической цепочки путем анализа вопроса**

**Подготовка команды к районным интеллектуальным играм**

*Практические навыки.* Тренировка по всем видам игр, разбор заданий районных игр.

**Игры школьной интеллектуальной лиги.**

**Итоговое занятие. Отработка усвоенного материала.**

Интеллектуальный ринг среди участников объединения.

*Самоподготовка*

Составление вопросов «ЧГК» (на логику, на знания), индивидуальный анализ вопроса без заранее известного ответа, построение логической цепочки с известным первым и последним звеньями, построение логической цепочки путем анализа вопроса. Самоподготовка включает в себя: товарищеские встречи, турниры, семинары, мастер-классы.

## Методическое обеспечение программы

1. Методические разработки интеллектуальных программ, сценарии игр (заложенных в программу).
2. Дидактический материал по разделам «Тесты», «Ребусы», «Конкурсы», «Занимательные задачи и головоломки», «Викторины», «Кроссворды», «Сценарии», «Загадки, скороговорки», «Заметки», «Интеллектуальные игры», «Банк вопросов», «Игры, общение, отдых», «КВН», «Споры», «Своя игра» и т.д.
3. Реквизит к игровой программе:
  - игровые снаряды, игровой стол, фишки, светосигналы.
4. Технические средства: магнитофон, проектор, слайды, видеозаписи игр, экран.
5. Различные методы, формы и приемы работы:
  - словесные (рассказ – используется на занятиях, где рассказывается об интеллектуальных играх, объяснение – применяется при объяснении правил игр, особенностей оставления игр)
  - методы стимулирования учебно-познавательной деятельности:
    - метод эмоционального стимулирования;
    - метод развития познавательного интереса;
    - методы организации взаимодействия обучающихся и накопления социального опыта:-

Работа с источниками информации: обучающийся овладевает новыми знаниями, составляя задания для разного вида интеллектуальных игр.

Прием взаимных заданий – на занятиях обучающиеся выполняют задания, придуманные товарищами.

Временная работа в группах, обучающиеся выполняют задания в разных группах. **Материально-техническое обеспечение**

Компьютер, подключенный к сети интернет;  
мультимедийный проектор; принтер для распечатывания наглядных материалов;  
аудиопроектор;  
дидактические материалы;  
игровые столы и оборудование

### Дидактические материалы

Конспекты материалов для лекций и бесед.

Информационно-методические условия реализации программы:

Электронных образовательных ресурсы, внешние сетевые ресурсы:

[www.it-n.ru](http://www.it-n.ru) – Сеть творческих учителей.

Сетевое сообщество «Эрудит»

[www.tvigra.ru](http://www.tvigra.ru) - официальный сайт телекомпании «Игра». Содержит наиболее полные сведения о жизни телевизионного клуба.

<http://www.vi.ru/> - возможность поиграть в «Свою игру», «Устами младенца» и «Сто к одному».

[www.chgk.msk.ru](http://www.chgk.msk.ru) – официальный сайт Московского клуба знатоков.

Информация о турнирах, игроках, вопросы и многое другое.

<http://kulichki-win.rambler.ru/znatoki/klub/znat.html> - «Знатоки на Куличках» - самый большой банк вопросов в Интернете. Информационные сообщения отличаются крайней степенью субъективности.

<http://chat.ru/~inti> - сайт игроков города Долгопрудный. Самый веселый игровой сайт в русском Интернете. аза вопросов DinaBank