


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 25 поселка Новоульяновского»

СОГЛАСОВАНО  
Зам. директора по ВР  
МБОУ СОШ №25  
поселка Новоульяновского  
 / А.А.Ибрагимова  
«30» июня 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ СОШ № 25  
поселка Новоульяновского  
А. С. Rogozin  
Приказ от «30» июня 2023 г. №161-ОД



**ПРОГРАММА**  
**внеурочной деятельности**  
**«Умники и умницы».**  
**5-9 классы**

Поселок Новоульяновский  
2023г.

## Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности в 5-9 классах составлена на основании:

- требований федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (для классов, обучающихся по ФГОС);
- санитарно-эпидемиологических требований к условиям и организации обучения в ОО (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010г. №189);
- учебного плана и основной образовательной программы МБОУ СОШ № 25 поселка Новоульяновского Георгиевского района Ставропольского края.

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 активное отношение 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 объединения «Умники и умницы».

Формы и методы, применяемые в образовательном процессе с обучающимися в объединении «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, 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;  
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;  
воспитывать уважение к сверстникам в процессе общения;  
воспитывать интерес к таким предметам, как: история, биология, литература, искусство, математика, музыка и тд.

Согласно учебному плану МБОУ СОШ № 25 поселка Новоульяновского на внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению «Умники и умницы» отводится 174 часа:

5 классе – 1 час в неделю, 35 часов в год; 6 классе – 1 час в неделю, 35 часов в год; 7 классе – 1 час в неделю, 35 часов в год; 8 классе – 1 час в неделю, 35 часов в год 9 классе – 1 час в неделю, 34 часа в год

Реализация программы рассчитана на 5 лет.

## **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 вычислений;

- анализировать правила игры;

- действовать в соответствии с заданными правилами;

- включаться в групповую работу;

- участвовать в обсуждении проблемных вопросов, 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 учета интересов;

- определять возможные роли в совместной деятельности;

- строить позитивные отношения в процессе познавательной деятельности;

- организовывать учебное взаимодействие в группе.

### **3. Содержание программы**

#### **5 класс**

*Введение в игру. Компоненты успешной игры (1 ч)* 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. Скорость реакции. Интуиция. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

*Интеллектуальные игры (14 ч).* Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры: «Словознайки», «Сказки зарубежных писателей»,

«Страны мира», «Обычаи мира» и др. Командные игры: «Что? Где? Когда?», «Счастливы остров», «Самый умный» и др.

*Викторины (12ч).* Викторины по различным областям знаний. Различные варианты викторин. Групповые и индивидуальные викторины.

*Интеллектуальное многоборье (2 ч).* Введение понятия «интеллектуальное многоборье». Возможные разделы многоборья. Особенности вопросов такой викторины. Игровые пробы.

*Виртуальные экскурсии (3ч).* Понятие виртуальной 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 самостоятельно разработанных вопросов.

*Заключительная интеллектуальная викторина «Самый умный» (1 ч)*

## **6 класс**

*Вводное занятие (1 ч)* 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. командные игры: «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Сто тысяч почему» и др..

*Викторины (11ч).* 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.

*Виртуальные экскурсии (4ч).* Необычные памятники. Удивительные места планеты. Составление буклета на основе полученной информации.

*Составление вопросов к играм (1 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 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 самостоятельно разработанных вопросов.

*Заключительная интеллектуальная викторина «Самый умный» (1ч. )*

## 7 класс

*Введение (2 часа).* Обсуждение результатов работы 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.

*Интеллектуальные игры (17 часов).* Правила интеллектуальных игр «Что?Где?Когда?», «Эрудит-лото», «Брейн-ринг» и др. Тренировочные игры «Что?Где?Когда?», «Эрудит-лото», «Брейн-ринг», «Интеллект-ассорти» и др. *Игры типа «Своя игра»(9 часов).* Принцип интеллектуальной игры «Своя игра», составление вопросов к игре. «Своя игра» по темам: животные, сказки, спорт и др.

*Виртуальные экскурсии (2 часа)* получение информации через виртуальную экскурсию, которая создает иллюзию присутствия.

*Интеллектуальное многоборье (2 часа).* Совершенствование умений игры в многоборье. Пробы составления вопросов к этой игре. Медиа-азбука. Медиа-пентагон.

*Заключительная интеллектуальная викторина «Самый умный» (1ч.)*

## 8 класс

*Введение. 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 с вопросами разного уровня. Игра с блиц-вопросами.

*Игры по заранее заданным темам (13 ч).* Игры «Что? Где? Когда?» на различные темы: А.С.Пушкин и его произведения, хищники и жертвы, фильмы 20-го века и т.д.

*Тренировочные игры (8 ч).* Своя игра, викторины, блиц-опрос на различные темы.

*Заключительная интеллектуальная викторина «Самый умный»(1ч)*

## 9 класс

*Вводное занятие (1ч)*

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

Заключительная интеллектуальная викторина «Самый умный»(1ч)

4. Тематическое планирование

5 класс

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

29	Игра «Интеллектуальное многоборье»	1
	<b>Виртуальные экскурсии (3 часа)</b>	
30	Знаменитые картины и их авторы (Западноевропейские художники)	1
31	Знаменитые картины и их авторы (Русские художники)	1
32	Музеи мира	1
	<b>Составление вопросов к играм (2 часа)</b>	
33	Составление вопросов к играм	1
34	Составление вопросов к играм	1
	<b>Школьные интеллектуальные игры (1ч)</b>	
35	Итоговая викторина «Самый умный»	1

### 6 класс

№	Тема занятия	Количество часов
	<b>Введение (1 час)</b>	
1	Вводное занятие	1
	<b>Интеллектуальные игры (14 часов)</b>	
2	Игра «Что? Где? Когда?»	1
3	Игра «Быстрее, выше, сильнее»	1
4	Игра «Следствие ведут знатоки»	1
5	Игра «Сказка ложь, да в ней намёк»	1
6	Игра «Математическое кафе»	1
7	Игра «Найди пару»	1
8	Игра «Царь горы»	1
9	Игра «Битва эрудитов»	1
10	Игра «Интеллектуальный калейдоскоп»	1
11	«Своя игра» на тему «Такие разные слова»	1
12	«Что? Где? Когда?» (музыкальные инструменты)	1
13	Игра «Ребусы»	1
14	Интеллектуальная игра «Сто тысяч «почему»	1
15	Индивидуальная игра «Самый умный»	1
	<b>Викторины (11 часов)</b>	
16	Викторина «Про всё на свете»	1
17	Викторина по произведениям А.С.Пушкина	1
18	Викторина «Вопрос-ответ»	1
19	Викторина «Всё о космосе»	1
20	Викторина «Фронтные годы»	1
21	Викторина «Правда ли?»	1



22	Викторина «В мире чисел»	1
23	Математическая викторина	1
24	Викторина «В мире искусства»	1
25	Викторина «Знакомство с профессиями»	1
26	Викторина «Басни»	1
	<b>Интеллектуальное многоборье (3 часа)</b>	
27	Составление вопросов к интеллектуальному многоборью	1
28	Интеллектуальное многоборье	1
29	Интеллектуальное многоборье	1
	<b>Виртуальные экскурсии (4 часа)</b>	
30	Необычные памятники	1
31-32	Удивительные места планеты	2
33	Святые места Ставрополя	1
	<b>Составление вопросов к играм (1 час)</b>	
34	Составление вопросов к играм	1
	<b>Школьная интеллектуальная игра (1 час)</b>	
35	Итоговая викторина «Самый умный»	1

### 7 класс

№	Тема занятия	Количество часов
	<b>Введение (2 часа)</b>	
1	Вводное занятие.	1
2	Правила интеллектуальных игр.	1
	<b>Стихотворные игры со словами (2 часа)</b>	
3	Бескрылки	1
4	Шарады	1
	<b>Интеллектуальные игры (17 часов)</b>	
5	Игра «Что? Где? Когда?»	1
6	Игра «Что? Где? Когда?»	1
7	Игра «Эрудит-лото»	1
8	Игра «Эрудит-лото»	1
9	Игра «Кроссворд-Шоу»	1
10	Ребусы	1
11	Сканворды	1
12	Головоломки	1
13	Брейн-ринг «Континенты»	1
14	Брейн-ринг «Моря и океаны»	1
15	Игра «Да-нетки»	1
16	Игра «Да-нетки»	1
17	Музыкальная игра «Что? Где? Когда?»	1

18	Музыкальная игра «Что? Где? Когда?»	1
19	Игра «Интеллект-ассорти»	1
20	Игра «Эрудит»	1
21	Игра «Удача»	1
	<b>Игры типа «Своя игра»(9 часов)</b>	
22	Тема «Птицы»	1
23	Тема «Животные»	1
24	Тема «Известные люди»	1
25	Тема «По странам Европы»	1
26	Тема «Сказки»	1
27	Тема «Кино и театр»	1
28	Тема «Российское кино»	1
29	Тема «Города»	1
30	Тема «Спорт»	1
	<b>Виртуальные экскурсии (2ч)</b>	
31	Памятники литературным героям	1
32	Удивительные здания	1
	<b>Интеллектуальное многоборье (3 часа)</b>	
33	Игра «Пентагон»	1
34	Игра «Медиа-азбука»	1
35	Итоговая викторина «Самый умный»	1

## 8 класс

№	Тема занятия	Количество часов
	<b>Введение (5 часов)</b>	
1	Вводное занятие. Особенности игры «Что? Где? Когда?»	1
2	Анализ вопросов с заранее известными ответами	1
3-4	Выявление основных моментов в вопросах	2
5	Определение состава команды и распределение ролей	1
	<b>Отработка командных действий в игре «Что?Где? Когда?» (8ч)</b>	
6	Эрудиция. Логика.Нестандартное мышление.	1
7	Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции.	1
8	Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры.	1
9	Игра с облегченными вопросами	1
10	Игра с вопросами среднего уровня сложности	1

11	Игра с вопросами повышенного уровня сложности	1
12	Игра с блиц-вопросами	1
13	Игра с блиц-вопросами	1
	<b>Игры по заданным темам (13 часов)</b>	
14	Игра на тему «А.С.Пушкин и его произведения»	1
15	Игра на тему «Нижегородская область»	1
16	Игра на тему «История России»	1
17	Игра на тему «Хищники и жертвы»	1
18	Игра на тему «Хищники и жертвы»	1
19	Игра на тему «Фильмы 20 века»	1
20	Игра на тему «Самые большие»	1
21	Игра на тему «Самые большие»	1
22	Игра на тему «Самые маленькие»	1
23	Игра на тему «Разбойники и пираты»	1
24	Игра на тему «Изобретатели и изобретения»	1
25	Игра на тему «Известные художники»	1
26	Игра на тему «Известные путешественники»	1
	<b>Тренировочные игры (9 часов)</b>	
27	Своя игра «Поэты и писатели»	1
28	Своя игра «Поэты и писатели»	1
29	Викторина «История Математики»	1
30	Историческая викторина	1
31	Брейн-ринг «По следам великих открытий»	1
32	Брейн-ринг «Книга рекордов»	1
33	Блиц-опрос «Обо всём на свете»	1
34	«Игры разума»	1
35	Итоговая викторина «Самый- самый»	1

## 9 класс

1	Вводное занятие	Количество часов
	<b>Интеллектуальные игры (15 часов)</b>	
2	«Эрудит – лото». Правила, особенности игры	1
3-4	«Эрудит – лото». Тренировочные игры	2
5	«Золотая цепь». Правила, особенности игры	1
6-8	«Золотая цепь». Тренировочные игры	3
9	«Очередь». Правила, особенности игры	1
10	«Очередь». Тренировочная игра	1
11	«Покер-интеллект». Правила, особенности игры	1
12-13	«Покер-интеллект». Тренировочные игры	2
14	«Риск-версия». Правила, особенности игры	1

15-16	«Риск-версия». Тренировочные игры	2
	<b>Анализ различных типов вопросов (5 часов)</b>	
17-18	Индивидуальный анализ вопросов без заранее известного ответа	2
19	Командный анализ вопросов без заранее известного ответа	1
20-21	Командный анализ вопросов с известным ответом	2
	<b>Построение логических цепочек (3 часа)</b>	
22	Построение логической цепочки с известными первым и конечным звеньями	1
23	Построение логической цепочки только с первым звеном	1
24	Построение логической цепочки путем анализа вопросов	1
	<b>Тренировочные игры (11 часов)</b>	
25-26	«Интеллектуальное многоборье»	2
27	«Своя игра»	1
28	«Эрудит –шоу «Это мы не проходили»	1
29	Игра «Битва титанов»	1
30-31	«Самый умный»	2
32	«Счастливый случай»	1
33	Игра на тему «Вехи великой Победы»	1
34	Итоговая интеллектуальная викторина «Самый самый»	1

## 5. Организация педагогических условий для организации внеурочной

Занятия проводятся на базе кабинетов истории, русского языка и литературы.

Технические средства обучения

1. Экран
2. Компьютер
3. Мультимедийный проектор

Цифровые и электронные образовательные ресурсы

[http://rus-gmo.at.ua/load/russkij\\_jazyk/kruzhok\\_po\\_russkomu\\_jazyku/8-1-0-96](http://rus-gmo.at.ua/load/russkij_jazyk/kruzhok_po_russkomu_jazyku/8-1-0-96)

[http://www.natapop.ru/index/kruzhok\\_zanimatelnoj\\_grammatiki/0-66](http://www.natapop.ru/index/kruzhok_zanimatelnoj_grammatiki/0-66)

<http://www.uroki.net>

<http://www.zavuch.info>

<http://www.interqu.ru>

<http://www.megaslov.ru>

