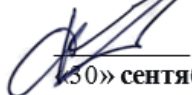


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 6»**

СОГЛАСОВАНО

Ответственная по ВР

 / Кулаева Е.С. /
«30» сентября 2025 г

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ СОШ № 6

 / Леонтьева Н.А. /
от «1» октября 2025 г



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Эрудит»

Направление: интеллектуальное

Срок реализации: 1 год (30 часов)

Возраст обучающихся: 11–15 лет

Составитель(и):

Лунева Лариса Вакильевна

Сроки реализации: 2025-2026 учебный год

г. Лысьва

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Нормативная основа программы

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- Уставом МБОУ СОШ № 6.

2. Направленность программы

Общеинтеллектуальная (познавательно-развивающая).

Программа направлена на развитие интеллектуальных способностей, логического мышления и расширение кругозора обучающихся через подготовку к игре «Что? Где? Когда?» и другим интеллектуальным играм.

3. Актуальность

Интеллектуальные игры, и в особенности «Что? Где? Когда?», занимают особое место в системе дополнительного образования. Они развивают не просто эрудицию, но и умение мыслить нестандартно, находить связи между, казалось бы, несвязанными фактами, работать в команде и принимать решения в условиях ограниченного времени.

В возрасте 11–15 лет у школьников активно формируется познавательный интерес. Именно в этот период важно дать им возможность:

- почувствовать радость от интеллектуального поиска;
- научиться слышать и уважать мнение других членов команды;
- расширить кругозор в увлекательной игровой форме.

Кружок «Эрудит» готовит обучающихся к участию в школьных, городских и региональных турнирах по «Что? Где? Когда?», а также развивает качества, необходимые для успешного обучения в целом: внимание, память, скорость мышления, умение структурировать информацию.

4. Педагогическая целесообразность

Программа построена на принципе «от простого к сложному» и сочетает четыре компонента:

1. **Теоретический** — знакомство с правилами игры, типами вопросов, техниками обсуждения.
2. **Тренинговый** — отработка навыков мозгового штурма, поиска ассоциаций, выделения ключевых слов.
3. **Игровой** — регулярные учебные игры для закрепления навыков.
4. **Аналитический** — разбор сыгранных вопросов, анализ ошибок и находок.

Занятия в кружке учат детей не только искать правильный ответ, но и грамотно аргументировать свою позицию, слушать других, отказываться от неверных версий и доверять интуиции, подкреплённой логикой.

5. Новизна программы

Новизна программы заключается в её комплексной практической направленности. В отличие от обычных факультативов по расширению кругозора, программа «Эрудит»:

- делает акцент на техниках и алгоритмах поиска ответа, а не на простом накоплении знаний;
- включает регулярные игровые практикумы, где каждый навык отрабатывается в деле;
- предусматривает анализ собственных ошибок как обязательный элемент обучения;
- готовит к участию в соревнованиях (внутришкольных, муниципальных, региональных);
- формирует командный дух и культуру интеллектуального соперничества.

6. Цель программы

Создание условий для развития интеллектуальных способностей, логического мышления и коммуникативных навыков обучающихся через систематическую подготовку и участие в игре «Что? Где? Когда?».

7. Задачи программы

Обучающие:

- Познакомить с правилами и форматами игры «Что? Где? Когда?» (спортивный и телевизионный варианты);
- Изучить основные техники обсуждения вопросов: поиск ключевых слов, ассоциации, перебор версий, отсеив лишней информации, выход из плоскости;
- Освоить классификацию вопросов (замены, пропуски, дублиеты, пересечения, чёрный ящик, вопросы с раздаточным материалом);
- Расширить кругозор через работу с банком вопросов разных тематик.

Развивающие:

- Развить логическое и критическое мышление;
- Развить навыки работы в команде (распределение ролей, уважение чужого мнения, синхронизация);
- Развить скорость реакции и умение принимать решение в условиях дефицита времени;
- Развить память и внимание.

Воспитательные:

- Воспитать уважение к интеллектуальному труду и эрудиции;
- Сформировать культуру интеллектуального спора (аргументированность, уважение к оппоненту);
- Воспитать ответственное отношение к подготовке к соревнованиям;
- Сформировать командный дух и умение радоваться успеху других.

8. Возраст детей

11–15 лет (5–8 классы).

Оптимальный возраст для начала систематических занятий «Что? Где? Когда?»:

- достаточный объём знаний по школьным предметам;
- развитое абстрактное мышление;
- интерес к соревновательной деятельности;
- способность к рефлексии и анализу ошибок.

9. Сроки и режим занятий

- **Объём:** 30 часов.
- **Период:** сентябрь – май (учебный год).
- **Режим:** 1 раз в неделю по 1 академическому часу (45 минут).

Структура типового занятия (45 минут):

- разминка (5–7 минут) — быстрые вопросы на внимание и логику;
- основная часть – теория / техника / практика (30–35 минут);
- рефлексия, разбор (5 минут).

10. Формы организации занятий

- **Теоретическое занятие** — изучение правил, типов вопросов, техник обсуждения.
- **Тренинг** — отработка конкретной техники (ключевые слова, ассоциации, перебор) на учебных вопросах.
- **Учебная игра** — полноценный турнир внутри группы (12–15 вопросов, минута на обсуждение).
- **Разбор полётов** — анализ сыгранных вопросов: где нашли ответ, где ошиблись, какой техникой пользовались.
- **Составление вопросов** — творческое задание: придумать свой вопрос для турнира (развивает понимание структуры).
- **Домашнее задание** — прочитать книгу/посмотреть фильм из рекомендованного списка (расширение кругозора).

11. Методы обучения

- **Словесные:** объяснение техник, разбор вопросов, обсуждение версий;
- **Наглядные:** демонстрация раздаточных материалов, видео примеров из телевизионной игры;
- **Практические:** учебные игры, тренинги, отработка техник;
- **Игровые:** мозговой штурм, ролевые игры внутри команды;
- **Аналитические:** самоанализ и взаимоанализ ошибок.

12. Ожидаемые результаты

Личностные:

- Сформирован устойчивый интерес к интеллектуальной деятельности;
- Развита уверенность в своих интеллектуальных способностях;
- Сформировано уважение к чужому мнению и способность к конструктивному диалогу;
- Развита готовность к интеллектуальным соревнованиям.

Метапредметные:

- Умеет применять техники мозгового штурма для поиска решений;
- Умеет выделять ключевые слова в вопросе;
- Умеет выстраивать ассоциативные ряды и находить неочевидные связи;
- Умеет работать в команде: слушать, аргументировать, принимать коллективное решение;
- Умеет анализировать свои ошибки и делать выводы.

Предметные (компетенции игрока «Что? Где? Когда?»):

Знает / Понимает:

- правила спортивной версии игры;
- типы вопросов (замены, пропуски, дублиеты, чёрный ящик);
- техники обсуждения (ключевые слова, ассоциации, перебор, отсеив лишнего, выход из плоскости);
- культурный контекст (литература, искусство, история, наука);
- как устроен хороший вопрос.

Умеет:

- соблюдать регламент (1 минута на вопрос);
- определить тип вопроса и выбрать стратегию;
- применить каждую технику на практике;
- использовать общие знания для поиска ответа;
- составить свой вопрос для турнира.

13. Формы подведения итогов

Текущий контроль:

- Активность на занятиях (участие в тренингах, выдвижение версий);
- Качество выполнения домашних заданий (прочитанное произведение, придуманный вопрос);
- Результаты учебных игр (процент взятых вопросов).

Итоговый контроль (конец учебного года):

1. Итоговая учебная игра (20 вопросов) с фиксацией результата.
2. Участие в школьном/городском турнире по «Что? Где? Когда?» (желательно, но не обязательно — зависит от возможностей).
3. Портфолио кружка/команды (лучшие вопросы, придуманные участниками, результаты игр, грамоты).
4. Творческий зачёт: каждый участник придумывает 2–3 качественных вопроса и защищает их перед группой (объясняет, как устроен ответ, какая техника нужна для взятия).

14. Соревновательная составляющая

Программа предусматривает участие в следующих соревновательных форматах (по мере возможности):

- внутришкольные турниры «Что? Где? Когда?»;
- муниципальные/городские турниры для школьников;
- онлайн-турниры (дистанционные соревнования);
- региональный этап Всероссийского турнира по игре «Что? Где? Когда?».

Участие в соревнованиях — не обязательное, а поощрительное условие, но именно оно даёт дополнительную мотивацию.

15. Риски и способы их снижения

- **Разный уровень подготовки детей** — решается через индивидуальный подход, распределение ролей в команде (капитан, генератор идей, эрудит, логик).
- **Нет возможности выезжать на турниры** — делаем упор на внутришкольные и онлайн-турниры.
- **Дети стесняются выдвигать версии** — начинаем с парных и мини-командных обсуждений. Поощряем любую версию, даже неверную.
- **Проигрыши и разочарования** — акцент на процессе, а не на результате. Разбираем сделанные ошибки как материал для роста.

16. Заключительное положение

Программа кружка «Эрудит» превращает интеллектуальную игру «Что? Где? Когда?» из развлечения в серьёзное развивающее занятие. Обучающиеся не только расширяют кругозор, но и осваивают конкретные техники поиска решений, учатся работать в команде и не бояться сложных, нестандартных вопросов.

Выпускник программы — это игрок, готовый к участию в школьных и городских турнирах, умеющий мыслить системно, видеть скрытые смыслы и находить ответ там, где другие видят только набор не связанных фактов.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН (30 ЧАСОВ)

№	Тема занятия	Тип занятия	Краткое содержание
1	Введение: что такое «Что? Где? Когда?»	Теория + беседа	История игры. Отличие телевизионной версии от спортивной. Основные правила. Кодекс чести знатока
2	Как устроена команда. Роли игроков	Теория + игра	Капитан, генератор идей, эрудит, логик, сомневающийся. Распределение ролей в группе
3	Техника №1: Поиск ключевых слов	Тренинг	Как выделить опорные точки в вопросе. Упражнение: 10 вопросов на поиск ключевых слов
4	Техника №2: Ассоциации и аналогии	Тренинг	Как найти связь между разными понятиями. Упражнение: «Что общего?» (парадоксальные пары)
5	Техника №3: Перебор вариантов	Тренинг	Как перебирать версии, не уходя в хаос. Правило «за минуту выдать 5–10 версий»
6	Техника №4: Отсев лишней информации	Тренинг	Вопросы, в которых есть слова-ловушки. Как не утонуть в деталях

№	Тема занятия	Тип занятия	Краткое содержание
7	Техника №5: Вопросы «на школу»	Тренинг	Вопросы, основанные на школьной программе (история, география, биология, литература). Как быстро вспомнить пройденное
8	Техника №6: Выход из плоскости (think out-of-the-box)	Тренинг	Нестандартное мышление: когда ответ лежит не в той области, где его ищут. «Креативные» вопросы
9	Типы вопросов: замены	Теория + практика	Вопросы, где одно понятие заменено другим («Так в народе называют...»)
10	Типы вопросов: пропуски и добавки	Теория + практика	Пропущенное слово или фраза. Задача: восстановить
11	Типы вопросов: дубликаты и блицы	Теория + практика	Короткая серия вопросов (2–3) на одну тему. Блиц «команда за 20 секунд»
12	Типы вопросов: чёрный ящик	Теория + практика	Что в чёрном ящике? Построение догадки на основе описания
13	Типы вопросов: с раздаточным материалом	Практика	Анализ картинок, фотографий, текстов. Поиск скрытой информации
14	Техника №7: Отсутствующая подсказка	Тренинг	Вопросы, где авторы «забыли» сказать важную деталь — её и нужно восстановить

№	Тема занятия	Тип занятия	Краткое содержание
15	Техника №8: Поиск простого в сложном	Тренинг	Как объяснять сложные явления простыми словами. Вопросы на научно-популярном языке
16	Техника №9: От противного	Тренинг	Если не знаешь правильный ответ, подумай: какой ответ точно не подходит?
17	Работа с культурным контекстом	Теория	Литература, искусство, история, наука — основные «питательные среды» для вопросов. Что нужно читать/смотреть
18	Домашнее задание: обсуждение прочитанного/просмотренного	Анализ	Круглый стол по книге или фильму. Почему это важно для знатока?
19	Командная работа: как принимать решение	Тренинг	Как из нескольких версий выбрать одну. Как не раздавить правильную версию сомнениями
20	Стратегия и тактика в игре	Теория + игра	Когда брать помощь зала, когда — музыкальную паузу. Как распределять минуту
21	Разбор вопросов из реальных турниров	Анализ	Банк вопросов городских, региональных турниров. Как их «раскладывали» победители
22	Учебная игра №1 (тематическая: литература)	Учебная игра	12 вопросов на литературную тему. Работа в команде с фиксацией времени

№	Тема занятия	Тип занятия	Краткое содержание
23	Разбор учебной игры №1	Анализ + рефлексия	Какие вопросы взяли легко? Где ошиблись? Какая техника помогла?
24	Учебная игра №2 (тематическая: история России)	Учебная игра	12 вопросов на историческую тему
25	Разбор учебной игры №2	Анализ + рефлексия	Работа над ошибками
26	Учебная игра №3 (смешанная тематика)	Учебная игра	15 вопросов из разных областей (микс)
27	Разбор учебной игры №3	Анализ + рефлексия	Закрепление пройденных техник
28	Составление своих вопросов	Творческая практика	Каждый участник придумывает 1–2 вопроса. Разбор: хороший вопрос VS плохой
29	Турнир на свои вопросы	Турнир	Участники играют на вопросах, которые придумали сами. Автор вопроса становится ведущим
30	Итоговое занятие. Подведение итогов года	Аналитическое + праздничное	Итоговая игра (20 вопросов). Вручение грамот. Планы на следующий год. Чаепитие

Итого: 30 часов.

