ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ПРОСТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП
Документ отправлен на официальный сайт: 20.simedu.ru
Уполномоченное лицо – руководитель образовательного учреждения:
Титянечко Елена Гадзиевна
Действителен с: с 10.11.2025, 08:53
Действителен до: до 03.02.2027, 08:53
Ключ подписи: 008309FEE4C5E7E8F747EE7512506BDAEC

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖИ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ СИМФЕРОПОЛЬ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
МБОУ "ТАВРИЧЕСКАЯ ШКОЛА-ГИМНАЗИЯ №20" ИМ. СВЯТИТЕЛЯ ЛУКИ КРЫМСКОГО"
Г. СИМФЕРОПОЛЯ

РАССМОТРЕНО на заседании МО протокол № 1 от «26» августа 2026 г. Руководитель МО _____ С.В.Минакова	СОГЛАСОВАНО заместитель директора по УВР _____ Е.А.Чекалова «27» августа 2026 г.	УТВЕРЖДЕНО приказом директора МБОУ «Таврическая школа-гимназия № 20 им. свт. Луки» г. Симферополя, № 407от «28» августа 2026 г. _____ Е.Г. Титянечко

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ЗНАТОКИ ПРАВОСЛАВНОЙ КУЛЬТУРЫ»
ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 6 - 7 КЛАССА
34 ЧАСА

Составитель:

Симферополь, 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Духовно-нравственное воспитание обучающихся является приоритетным направлением современного российского образования. Формирование гражданской, духовной, культурной личности неразрывно связано с созданием интеллектуальных компетенций школьника.

Программа составлена в соответствии с рекомендациями образовательной программы курса для основной школы под общей редакцией протоиерея А. В. Якушечкина, В. В. Сухореброва «Основы православной культуры Крыма» .

Концепция основана на идее, что общество создает государство, в частности государственную школу, чтобы иметь возможность приобщать детей в совместном обучении к национальной духовности и нравственности и на этой основе формировать государственную идеологию.

Актуальность создания программы обусловлена тем, что игра – одно из первых занятий, с которым человек знакомится еще в самом раннем детстве. Именно играя, он познает мир, делает собственные маленькие открытия, учится общаться с людьми. Ребенок растет, становится подростком, и его игры меняются вместе с ним, сохраняя свои функции: объединение людей, познание, возможность совершить открытие.

Обучение по программе «Знатоки православной культуры» актуально для детей и подростков, так как игры, предусмотренные деятельностью занятий, способствуют развитию основных характеристик творческого и логического мышления. Поиск ответа за достаточно малое (всего 1 минута) время учит концентрации внимания, быстроте принятия решений. Элементы проектной и организаторской деятельности способствуют развитию навыков самостоятельной работы. Одним из важных воспитательных моментов является командный характер игры. Чтобы добиться результата, надо уметь слушать товарища, уважать его мнение, объективно оценивать и принимать коллективное решение. Навыки коллективной работы, полученные в игре, находят применение, как в школьной, так и во внеучебной деятельности обучающихся.

Занятия по программе «Знатоки православной культуры» способствуют воспитанию нравственных и моральных качеств детей и подростков, так как соблюдение правил игры и честность по отношению к сопернику является одним из важнейших принципов деятельности. И еще одна отличительная черта – уважение к своей команде, к организаторам и к противнику. Дружеская атмосфера позволяет избавиться от агрессии к сопернику по игре, создать доброжелательный настрой по отношению ко всем играющим.

Программа предназначена:

Для обучающихся 6-7 классов. Для проведения занятий формируется группа учащихся.

Концепция программы: воплощение в жизнь социокультурной практики развития мотивации школьников к познанию духовно-нравственной культуры через дополнительное образование.

Новизна программы заключается в том, что предлагается детям много форм игровой деятельности, каждая из которых помогает в развитии логического,

творческого и абстрактного мышления, повышает общую эрудицию обучающихся. При разработке программы учтены нормативные документы РФ об образовании.

Педагогическая целесообразность обучения по программе «Знатоки православной культуры» состоит в том, что программа ориентируется на следующие принципы:

- Учет возрастных особенностей: содержание программы рассчитано именно на обучающихся среднего школьного возраста. Работа в группе позволяет реализовать стремление к общению, присущее детям этого возраста, а игровые формы делают процесс обучения увлекательным. Принцип связи теории с практикой: применяя полученные навыки коллективной работы на практике (в том числе и в школе), обучающиеся добиваются больших успехов.
- Принцип индивидуализации программы: для каждого находится особая роль в команде, в зависимости от его личностных особенностей, и ведется индивидуальная работа.
- Принцип межпредметности: все предусмотренные программой игры основаны на достижениях разных наук и благодаря этому создают у детей системную и целостную научную картину мира.

МЕСТО И РОЛЬ КУРСА ОБУЧЕНИЯ

Программа внеурочной деятельности «Знатоки православной культуры», взаимодействуя с программой основного общего образования по ОПКК, истории, литературы, географии, музыки, изобразительного искусства, позволяет в полной мере реализовать требования федеральных государственных образовательных стандартов и является неотъемлемой частью образовательного процесса в школе.

Цель программы: развитие интеллектуального потенциала, повышение эрудиции детей, использование духовно-нравственного воспитывающего ресурса православной культуры.

Задачи обучения:

1. Воспитательные задачи:

- формирование навыков коллективного принятия решений;
- формирование адекватного отношения к игре, своей победе или неудаче.

2. Развивающие задачи:

- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности;
- формирование межпредметных связей;
- развитие ассоциативного, логического и творческого мышления.

3. Обучающие задачи:

- знакомство с методом «мозгового штурма»;
- обучение самостоятельному оперативному принятию решений.

Сроки реализации программы: программа разработана на 1 год обучения, 34 часа в год, 1 час в неделю.

Формы и методы программы:

Занятия проводятся один раз в неделю в каждой группе.

В программу входит проведение консультаций при работе над индивидуальной или групповой проектной деятельностью, подготовке капитанов команд и

организаторов игр. В консультации могут участвовать как команды, так и отдельные игроки по мере подготовки к проведению или участию в мероприятиях.

При проведении занятий используются словесные (устное изложение, беседа, объяснение), наглядные (показ иллюстраций), практические (тренировочные игры, практические занятия по написанию игровых материалов) методы обучения.

Формы проведения занятий:

- лекция;
- беседа;
- тренировочные упражнения;
- игра;
- конкурс;
- сообщения;
- мультимедийный час;
- видеоурок;
- презентация.

Основной **формой проведения занятий** является игра.

Результаты освоения программы:

УДД:

ЛИЧНОСТНЫЕ

• развитие воображения, образного мышления, сенсорных способностей;

• способность к самооценке и самоконтролю, владение познавательной и личностной рефлексией;

• формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста,

взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности;

• развитие социокультурного сознания через освоение знаний о культуре, традициях, обычаях, географии народов.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ

Регулятивные

управление познавательной и учебной деятельностью, контроль, коррекция, инициативность, оценка своей успешности.

Познавательные

исследование, работа с информацией, сравнение, обобщение, классификация

Коммуникативные

- речевая деятельность, навыки сотрудничества.

Занятия направлены на совершенствование познавательных навыков, овладение приемами решения творческих, более сложных задач, определенным фондом знаний.

После прохождения курса обучения учащиеся

должны знать:

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;
- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.

Должны уметь:

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;
- самостоятельно оценивать процесс;
- регулировать своим эмоции, поведение.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Тема № 1. Вводное занятие. Знакомство с программой обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год.

Тема № 2, № 3 Телевизионная интеллектуальная игра «Зерно истины». Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. Конкурс ведущих.

Тема № 4. Лингвистические игры. Игры на любознательность, сообразительность. Разгадывание ребусов, кроссвордов, шарад.

Тема № 5-6. Занимательные вопросы. Правила составления вопросов. Конкурс составления вопросов.

Тема № 7 Типы вопросов для игры . Вопросы членов кружка. Игры по вопросам, составленными членами кружка.

Тема № 8. Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»). Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом.

Тема № 9. Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх. Способы работы над вопросами различных типов. Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсечение неправильных версий.

Тема № 10. Проектная деятельность. Написание вопросов к игре. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами ассистирования и ведения учета баллов на игре. Выбор и подготовка ведущего, ассистентов, жюри. Редактирование, подготовка и распечатка бланков для ответов, заданий, ведения протокола.

Тема № 11. Конкурс составления вопросов. Способы работы над вопросами различных типов.. Вопросы занимательного характера из области естествознания, гуманитарных и точных наук.

Тема № 12-13. Игра по вопросам членов кружка. Знакомство с требованиями к ведущему, правилами составления вопросов.

Тема № 14. Ветхий завет. Правила составления вопросов. Вопросы занимательного характера.

Тема № 15 Новый завет. Правила составления вопросов.

Тема № 16 История православия в Крыму. Составление вопросов.

Тема № 17. Чудеса света. Архитектура. Семь чудес света. Музеи. Правила составления вопросов. Вопросы занимательного характера.

Тема № 18. Путешественники и открытия . Великие географические открытия. Русские путешественники. Православные имена на карте.
Тема №19. Православные праздники . Правила составления вопросов.
Тема № 20. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет. Правила поиска и отбора в сети Интернет. Поиск по ключевым словам.
Тема № 21. Правила поиска и отбора информации в библиотеке. Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке для удовлетворения информационных потребностей читателей.
Тема № 22. Игра «Лестница знаний» Знакомство с требованиями к ведущему, правилами игры. Правила игры. Игра «Лестница знаний».
Тема № 23. Игра «Интеллектуальный бумеранг».Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Правила игры. Игра «Интеллектуальный бумеранг».
Тема № 24. «Интеллект – бой». Правила игры. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения. Конфликтные ситуации внутри команды, с соперниками и с оргкомитетом. Игра «Интеллект – бой».
Тема № 25. «Своя игра» Правила игры. Игра «Своя игра». Командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение. Анализ действий. Осознание своего незнания, находить причину сделанной ошибки
Тема № 26. «Эрудит – лото» Правила игры. Игра «Эрудит – лото». Способы работы над вопросами различных типов. Использование системы поиска и отбора информации в школьной библиотеке .
Тема № 27. ««Слабое звено». Правила игры. Игра «Слабое звено». Знакомство с требованиями к ведущему. Самостоятельно оценивать процесс, регулировать своим эмоции, поведение.
Тема № 28. «Три вопроса из ларца». Правила игры. Командное взаимодействие, сплочение.
Тема №29. «Один за всех» Правила игры. Игра «Один за всех». Командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение.
Тема № 30-33. «Зерно истины». Правила игры. Игра «Зерно истины». Этапы «раскрутки» вопроса. Генерирование идей. Функция диспетчера. Грамотная критика, отсечение неправильных версий.
Тема № 34. Итоговое занятие. Подведение итогов, награждение участников и победителей

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Название разделов программы	Теория	Практика
1.	Тема № 1. Вводное занятие	1	
2.	Тема № 2. Телевизионная интеллектуальная игра «Зерно истины».	1	
3.	Тема № 3 Телевизионная интеллектуальная игра «Зерно истины».		1
4.	Тема № 4. Лингвистические игры	1	
5.	Тема № 5. Занимательные вопросы	1	
6.	Тема № 6. Занимательные вопросы		1
7.	Тема № 7. Типы вопросов для игры .	1	
8.	Тема № 8. Командное взаимодействие и сплочение команд.		
9.	Тема №9 .Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.	1	
10.	Тема № 10. Проектная деятельность. Написание вопросов к игре.	1	
11.	Тема № 11. Конкурс составления вопросов	1	1
12.	Тема № 12. Игра по вопросам членов кружка		1
13.	Тема № 13. Игра по вопросам членов кружка		1
14.	Тема № 14. Ветхий завет. Правила составления вопросов.	1	1
15.	Тема № 15. Новый завет. Правила составления вопросов.	1	1
16.	Тема № 16. История православия в Крыму. Составление вопросов.	1	1
17.	Тема № 17. Чудеса света. Архитектура. Семь чудес света.	1	
18.	Тема № 18 Путешественники и открытия .	1	
19.	Тема №19. Православные праздники .	1	1
20.	Тема № 20. Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	1	1
21.	Тема № 21 Правила поиска и отбора информации в библиотеке	1	1
22.	Тема № 22. Игра «Лестница знаний»	1	1
23.	Тема № 23. Игра «Интеллектуальный бумеранг»	1	1
24.	Тема № 24. «Интеллект – бой»	1	1
25.	Тема № 25. «Своя игра»	1	1
26.	Тема № 26. «Эрудит – лото»	1	1
27.	Тема № 27. ««Слабое звено»	1	1
28.	Тема № 28. «Три вопроса из ларца».	1	1
29.	Тема №29. «Один за всех»	1	1
30.	Тема № 30 Игра. «Зерно истины».	1	1
31.	Тема № 31 Игра. «Зерно истины».		1
32.	Тема № 32 Игра. «Зерно истины».		1
33.	Тема № 33 Игра. «Зерно истины».		1
34.	Тема № 34. Итоговое занятие	1	1
	Всего	**26**	**24**

КАЛЕНДАРНО-ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема урока	Количество часов		Дата изучения	
		Всего	Практические работы	План	Факт
1	Вводное занятие	1			
2	Телевизионная интеллектуальная игра «Зерно истины».	1			
3	Телевизионная интеллектуальная игра «Зерно истины».	1	1		
4	Лингвистические игры	1			
5	Занимательные вопросы	1			
6	Занимательные вопросы	1	1		
7	Типы вопросов для игры .	1			
8	Командное взаимодействие и сплочение команд.	1			
9	Метод «мозгового штурма» и его применение в интеллектуальных играх.	1			
10	Проектная деятельность. Написание вопросов к игре.	1			
11	Конкурс составления вопросов	1	1		
12	Игра по вопросам членов кружка	1	1		
13	Игра по вопросам членов кружка	1	1		
14	Ветхий завет. Правила составления вопросов.	1	1		
15	Новый завет. Правила составления вопросов.	1	1		
16	История православия в Крыму. Составление вопросов.	1	1		
17	Чудеса света. Архитектура. Семь чудес света.	1			
18	Путешественники и открытия .	1			
19	Православные праздники .	1	1		
20	Правила поиска и отбора информации в сети Интернет	1	1		
21	Правила поиска и отбора информации в библиотеке	1	1		
22	Игра «Лестница знаний»	1	1		
23	Игра «Интеллектуальный бумеранг»	1	1		
24	«Интеллект – бой»	1	1		
25	«Своя игра»	1	1		
26	«Эрудит – лото»	1	1		
27	««Слабое звено»	1	1		
28	«Три вопроса из ларца».	1	1		
29	«Один за всех»	1	1		

30	Игра. «Зерно истины».	1	1		
31	Игра. «Зерно истины».	1	1		
32	Игра. «Зерно истины».	1	1		
33	Игра. «Зерно истины».	1	1		
34	Итоговое занятие	1	1		

Контроль реализации программы

Через выполнение практических, творческих и проектных работ, результаты участия в олимпиадах, конкурсах.

УЧЕБНО – МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Список литературы для педагогов:

1. Пособие для учителя «Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли.
2. Система заданий. /А.Г.Асмолова, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская/ - М.: Просвещение, 2011.,
3. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999.
4. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
5. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
6. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
7. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
8. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
9. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003.
10. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
11. Суворова Н. И. От игр и задач к моделированию. [Умение анализировать и строить информационно-логич. модели на уроках информатики] // Информатика и образование. – 1998. - N 6. - С. 31-37.
12. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
13. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.