

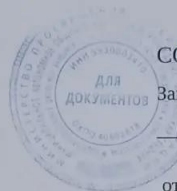
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Пермского края
Бардымский муниципальный округ
МАОУ "Бардымская СОШ №2"

РАССМОТРЕНО

Руководитель ШМО

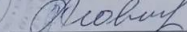


Вавилова Г.Н.
протокол № 1 от «31» августа 2026 г.



СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора



Мавлютова Л.Г.
от «31 » августа 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Интеллектуальные игры»
для обучающихся 8-9 классов

Составитель
Юсуфкулова Ануза Назмулловна

с. Барда 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры» разработана для учащихся 8–9 классов и реализуется в рамках общеинтеллектуального направления внеурочной деятельности в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО), утверждённого приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287.

Программа составлена на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (приказ Минпросвещения РФ от 31.05.2021 № 287);
- СанПиН 1.2.3685-21, СП 2.4.3648-21;
- Основная образовательная программа основного общего образования МБОУ «[название школы]»;
- План внеурочной деятельности МБОУ «[название школы]».

Актуальность

В современном образовательном процессе всё большее значение приобретает развитие интеллектуальных способностей обучающихся, их логического и критического мышления, умения работать с информацией в нестандартных ситуациях. Интеллектуальные игры представляют собой эффективную форму организации познавательной деятельности, которая сочетает в себе соревновательный элемент, командное взаимодействие и творческий подход к решению задач.

Актуальность программы обусловлена необходимостью создания условий для раскрытия интеллектуального потенциала учащихся 8–9 классов, формирования у них устойчивого интереса к самообразованию, а также развития навыков работы в команде. Возраст 13–15 лет является сенситивным периодом для развития абстрактно-логического мышления, рефлексии и коммуникативных компетенций, что делает интеллектуальные игры особенно эффективным инструментом в этот период.

Программа ориентирована на обучающихся, проявляющих интерес к познавательной деятельности, олимпиадным движениями и интеллектуальным турнирам, а также на тех, кто желает развить свои аналитические способности в неформальной обстановке.

Цель и задачи программы

Цель программы:

создание условий для интеллектуального развития обучающихся 8–9 классов через систему интеллектуальных игр, способствующих формированию логического мышления, расширению кругозора и развитию коммуникативных навыков.

Задачи программы:

обучающие:

- расширение и систематизация знаний учащихся в различных предметных областях (гуманитарных, естественно-научных, математических);
- формирование навыков логического анализа, сравнения, классификации, установления причинно-следственных связей;
- обучение приёмам работы с разными типами интеллектуальных заданий (логические задачи, викторины, ребусы, шифры и др.);
- знакомство с правилами и форматами популярных интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», «Подсказки» и др.);

развивающие:

- развитие логического, пространственного и творческого мышления;
- развитие памяти, внимания, скорости реакции и эрудиции;
- развитие способности к аргументации и доказательству своей позиции;
- формирование навыков самостоятельного поиска и обработки информации;

воспитательные:

- воспитание культуры интеллектуального соперничества, уважения к мнению партнёра и оппонента;
- формирование коммуникативных навыков работы в команде;
- воспитание целеустремлённости, настойчивости, ответственности за коллективный результат;
- создание ситуации успеха для каждого участника.

Формы проведения занятий

Занятия проводятся в комбинированной форме и включают:

- интеллектуальные турниры (командные и индивидуальные);
- викторины и квизы различной тематики;
- деловые и ролевые игры;
- мини-лекции и беседы по основам логики и теории интеллектуальных игр;
- практикумы по решению логических задач и головоломок;
- разбор и анализ проведённых игр;
- проектную деятельность (разработка собственных заданий, турниров);
- итоговые турниры и интеллектуальные марафоны.

Основной организационной формой является групповая (командная) работа. Численность группы — до 15 человек. Продолжительность занятия — 40 минут (1 академический час). Занятия проводятся 1 раз в неделю, всего 34 часа в учебном году.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (УУД)

В результате освоения программы у обучающихся формируются следующие универсальные учебные действия в соответствии с ФГОС ООО:

Личностные УУД

- формирование ответственного отношения к учению, готовности к самообразованию;
- формирование коммуникативной компетентности в общении со сверстниками и взрослыми;
- формирование ценностного отношения к интеллекту и интеллектуальной деятельности;
- развитие эстетического сознания через творческую деятельность;
- формирование навыков сотрудничества, умения работать в команде.

Регулятивные УУД

- умение самостоятельно определять цели и задачи деятельности;
- умение планировать последовательность действий при решении интеллектуальных задач;
- умение осуществлять контроль и самооценку результатов деятельности;
- умение адекватно оценивать свои возможности и распределять время;
- умение корректировать свои действия на основе анализа ошибок.

Познавательные УУД

- умение самостоятельно находить, анализировать и отбирать информацию;
- умение устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения;
- умение классифицировать, сравнивать, обобщать факты и явления;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения задач;
- умение выделять существенные признаки объектов, явлений и процессов.

Коммуникативные УУД

- умение организовывать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками;

- умение работать в группе, распределять роли и функции;
- умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- умение слушать собеседника, вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении;
- умение разрешать конфликты в команде и принимать коллективные решения.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные результаты:

- сформированность познавательного интереса к интеллектуальной деятельности;
- навыки сотрудничества в команде, уважительное отношение к товарищам и соперникам;
- способность к самооценке и рефлексии собственной деятельности.

Метапредметные результаты:

- владение логическими операциями (анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение);
- умение работать с информацией из различных источников;
- умение планировать и осуществлять деятельность в составе команды;
- умение презентовать результаты своей работы.

Предметные результаты:

- знание правил и форматов основных интеллектуальных игр;
- умение решать логические задачи, головоломки, ребусы;
- расширение кругозора в области истории, литературы, естественных наук, географии;
- умение самостоятельно разрабатывать интеллектуальные задания и проводить игры.

Система оценки результатов:

Оценка результатов освоения программы осуществляется в форме наблюдения, рейтинговой системы по итогам турниров, самооценки и взаимооценки учащихся, портфолио достижений (грамоты, дипломы за участие в турнирах). Итоговой формой контроля является проведение итогового интеллектуального турнира.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю). Структура курса включает 6 тематических модулей.

№	Тема занятия	Кол-во часов	Форма проведения	Дата
1	Модуль 1. Введение в мир интеллектуальных игр	2		
	1.1	1	Беседа, игра-	

	Интеллектуальные игры: история, форматы, цели. Правила поведения на игре. Командообразование		знакомство	
	1.2 Разминка. Простой квиз по разным темам. Анализ игры	1	Викторина	
2	Модуль 2. Логика и нестандартное мышление	6		
	2.1 Логические задачи: метод рассуждений. Простые силлогизмы	1	Практикум	
	2.2 Задачи на закономерности и последовательности	1	Практикум	
	2.3 Задачи на сообразительность и нестандартное мышление	1	Практикум	
	2.4 Шифры, коды и криптограммы. Основы шифрования	1	Практикум-игра	
	2.5 Ребусы, анаграммы, метаграммы. Словесные головоломки	1	Практикум	
	2.6 Мини-турнир «Логический марафон»	1	Турнир	
3	Модуль 3. Классические форматы интеллектуальных игр	8		
	3.1 «Что? Где? Когда?»: правила, стратегия, тактика игры	1	Лекция-беседа, тренировка	
	3.2 «Что? Где? Когда?»: отработка навыков (тур 1)	1	Командная игра	
	3.3 «Что? Где? Когда?»: отработка навыков (тур 2). Разбор сложных вопросов	1	Командная игра	
	3.4 «Брейн-ринг»: правила, тренировка	1	Командная игра	

	скорости реакции			
	3.5 «Брейн-ринг»: турнир между командами класса	1	Турнир	
	3.6 «Своя игра»: правила, разработка стратегии	1	Лекция-беседа, игра	
	3.7 «Своя игра»: турнир на выбывание	1	Турнир	
	3.8 Разбор и анализ проведённых игр. Рефлексия	1	Аналитическая беседа	
4	Модуль 4. Эрудиция и кругозор	6		
	4.1 Историческая викторина: от древности до наших дней	1	Викторина	
	4.2 Литературный квиз: авторы, герои, цитаты	1	Квиз	
	4.3 Естественно-научный турнир (физика, химия, биология)	1	Турнир	
	4.4 Географическая эрудиция: страны, столицы, флаги, факты	1	Викторина	
	4.5 Музыкально-визуальный квиз (узнай по фрагменту, картине, мелодии)	1	Мультимедийный квиз	
	4.6 Турнир эрудитов (смешанный формат)	1	Турнир	
5	Модуль 5. Командная стратегия и проектирование игр	6		
	5.1 Командная работа: распределение ролей, тактика обсуждения	1	Тренинг	
	5.2 Стратегия в «Что? Где? Когда?»: тайм-менеджмент, Version 1/2/3	1	Практикум	
	5.3 Основы написания вопросов.	1	Мастерская	

	Структура и качество вопроса			
	5.4 Разработка собственных вопросов (работа в мини-группах)	1	Проектная работа	
	5.5 Тестирование и отбор вопросов. Подготовка к итоговому турниру	1	Проектная работа	
	5.6 «Мастерская ведущего»: как провести интеллектуальную игру	1	Тренинг	
6	Модуль 6. Итоговые турниры	6		
	6.1 Игра «Подсказки» (правила, тренировочный тур)	1	Игра	
	6.2 Игра «Подсказки» (соревновательный тур)	1	Турнир	
	6.3 Итоговый турнир «Что? Где? Когда?» (на вопросах учащихся)	1	Турнир	
	6.4 Интеллектуальный марафон (мультиформат: брейн-ринг + своя игра)	1	Турнир	
	6.5 Командный кубок эрудитов (финал)	1	Турнир	
	6.6 Подведение итогов года. Награждение. Рефлексия	1	Праздник	
	ИТОГО:	34		

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Асмолов А. Г. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе. — М.: Просвещение, 2019.
2. Винокурова Н. К. Развитие познавательных способностей учащихся. — М.: Образовательный центр «Педагогический поиск», 2020.
3. Гин А. А. Приёмы педагогической техники. — М.: Вита-Пресс, 2021.

4. Заир-Бек С. И. Развитие критического мышления на уроке. — М.: Просвещение, 2019.
5. Иванченко П. Ф. Занятия по развитию интеллектуальных способностей детей. — СПб.: Питер, 2022.
6. Кордемский Б. А. Математическая смекалка. — М.: Наука, 2018.
7. Минский Е. М. От игры к знаниям. — М.: Просвещение, 2019.
8. Поташник М. М. Как подготовить проект по стандартам. — М.: Педагогическое общество России, 2020.
9. Смирнова Е. А. Развитие логического мышления на уроках и во внеурочной деятельности. — М.: АРКТИ, 2021.
10. ФГОС основного общего образования (приказ Минпросвещения РФ от 31.05.2021 № 287).

Для учащихся:

1. Аверьянов А. Н. 500 логических задач. — М.: АСТ, 2020.
2. Задачи «Что? Где? Когда?». Официальный сборник. — М.: АСТ, 2022.
3. Кордемский Б. А. Математические заглазки. — М.: Оникс, 2019.
4. Меньшикова Е. А. Тренируем мозг: логика и эрудиция. — М.: Эксмо, 2021.
5. Сахарова С. Ю. Самый интересный викторин. — СПб.: БХВ-Петербург, 2020.

ПЕРЕЧЕНЬ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ

1. Портал интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» — <https://chgk.ru/>
2. База вопросов «Что? Где? Когда?» — <https://db.chgk.info/>
3. Образовательная платформа «Яндекс Учебник» — <https://education.yandex.ru/>
4. Медиатека интеллектуальных игр «IQ-center» — <https://iq-center.ru/>
5. Сайт «Логические задачи и головоломки» — <https://www.smekalka.pp.ru/>
6. Интерактивные задания «Учи.ру» — <https://uchi.ru/>
7. Национальный образовательный портал «ФИПИ» — <https://fipi.ru/>
8. Электронная библиотека «ЛитРес: Школа» — <https://www.litres.ru/>
9. «Российская электронная школа» — <https://resh.edu.ru/>
10. Викторины и квисы «Клевер» — <https://clever.bot/> (Telegram-бот для тренировки)
11. Конструктор интерактивных заданий «LearningApps» — <https://learningapps.org/>
12. Викторины и тесты «Online Test Pad» — <https://onlinetestpad.com/>

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ИГРА «ПОДСКАЗКИ»

Правила игры

Игра «Подсказки» — командная интеллектуальная игра, в которой участники угадывают зашифрованное слово (или имя, название, явление), получая подсказки одну за другой. Чем меньше подсказок использовано — тем больше очков получает команда.

Количество команд: 2–4. Количество игроков в команде: 4–6 человек.

Продолжительность одной игры: 30–40 минут.

Игровой процесс

1. Ведущий объявляет категорию (например: «Знаменитые люди», «Города мира», «Открытия и изобретения» и т. д.).

2. Команды по очереди (или одновременно, в зависимости от формата) получают подсказки — по одной за раз. Подсказки расположены по принципу «от общего к частному»: первая — самая абстрактная, последняя — почти прямое указание на ответ.

3. Всего даётся 5 подсказок на одно слово.

4. Команда может дать ответ после любой подсказки. Если ответ верный, команда получает:

- после 1-й подсказки — 5 баллов;
- после 2-й подсказки — 4 балла;
- после 3-й подсказки — 3 балла;
- после 4-й подсказки — 2 балла;
- после 5-й подсказки — 1 балл.

5. Если команда даёт неверный ответ, она выбывает из текущего раунда (или теряет право на следующую подсказку — формат выбирается ведущим).

6. Раунд продолжается, пока хотя бы одна команда не назвала правильный ответ или пока не исчерпаны все 5 подсказок.

7. Игра состоит из 7–10 раундов. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

Примеры раундов

Раунд 1. Категория: «Знаменитые люди»	Ответ: Михаил Ломоносов
Подсказка 1	Этот человек родился в семье помора в Архангельской губернии.
Подсказка 2	В 19 лет пешком отправился в Москву учиться.
Подсказка 3	Основал Московский университет (ныне МГУ носит его имя).
Подсказка 4	Сформулировал закон сохранения массы веществ.
Подсказка 5	Он — «первый русский учёный»

	естествоиспытатель», по определению Энгельса.
Раунд 2. Категория: «Города мира»	Ответ: Стамбул
Подсказка 1	Этот город находится на двух континентах одновременно.
Подсказка 2	До 1930 года город носил другое название.
Подсказка 3	Здесь находится храм Святой Софии.
Подсказка 4	Город был столицей трёх империй.
Подсказка 5	Раньше он назывался Константинополь, а ещё раньше — Византий.
Раунд 3. Категория: «Открытия и изобретения»	Ответ: Периодическая таблица Менделеева
Подсказка 1	Это открытие связано с именем русского учёного XIX века.
Подсказка 2	Учёный увидел это во сне.
Подсказка 3	Она систематизирует все химические элементы.
Подсказка 4	Элементы расположены по возрастанию атомного номера.
Подсказка 5	С её помощью было предсказано существование нескольких элементов до их открытия.
Раунд 4. Категория: «Произведения литературы»	Ответ: «Война и мир»
Подсказка 1	Это произведение было написано в XIX веке.
Подсказка 2	Действие охватывает период 1805–1820 годов.
Подсказка 3	Одно из самых известных описаний — бал Наташи Ростовской.
Подсказка 4	Автор работал над произведением более 6 лет.
Подсказка 5	Лев Толстой.
Раунд 5. Категория: «Природные явления»	Ответ: Северное сияние
Подсказка 1	Это явление наблюдается в полярных районах.
Подсказка 2	Свечение возникает в верхних слоях атмосферы.
Подсказка 3	Причина — взаимодействие солнечного ветра с магнитным полем Земли.
Подсказка 4	Цвет зависит от типа вовлечённых частиц (кислород — зелёный, азот — красный).
Подсказка 5	Это явление можно увидеть в Мурманской области зимой.

Рекомендации для ведущего

1. Подсказки составляются так, чтобы первая была максимально абстрактной, а последняя — почти очевидной.
2. Рекомендуется чередовать категории для поддержания интереса команд.
3. Ведущий может использовать мультимедийную презентацию: каждая подсказка — отдельный слайд.
4. После оглашения ответа ведущий кратко комментирует интересные факты, связанные с правильным ответом.

5. Вопросы могут готовить сами учащиеся в рамках проектной деятельности (модуль 5 программы).