

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Жигаловская средняя общеобразовательная школа №1 им.Г.Г.Малкова.
Центр образования естественно-научной и технологической направленностей

«УТВЕРЖДЕНА»
И.о. директора Жигаловской СОШ №1
/Н.Ф. Безродных/
Приказ № 182 – од
от «29» 08 2025г.



ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Интеллектуальные игры»

Возраст обучающихся: 11 – 14 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:
Власова Марина Валерьевна,
учитель географии
Жигаловской СОШ №1.

р.п. Жигалово 2025г.

Основные характеристики программы

Пояснительная записка	
Направленность (профиль) программы	Программа реализует социально - педагогическое направление и имеет социально – интеллектуальную направленность
Актуальность программы	Данная программа адресована обучающимся 5-6 классов и позволяет развивать интеллектуальные способности, умения взаимодействовать в команде
Педагогическая целесообразность	Педагогическая целесообразность данной программы дополнительного образования обусловлена важностью создания условий для успешного интеллектуального развития, формирования умений применять изученный материал на практике, коммуникативных умений при групповой работе
Отличительные особенности программы	Программа направлена на обучение учащихся участию в групповом командном турнире. Данные интеллектуальные соревнования охватывают широкий тематический спектр и направлены на популяризацию знаний, развитие навыков командной работы и повышение личной мотивации к самообразованию. Задания игр ориентированы на размышление и командное обсуждение, гибкое использование фактов из школьной программы и других областей знаний.
Адресат программы	Возраст 11-13 лет
Объем программы	17 часов
Формы обучения	Форма обучения – очная
Срок освоения программы	1 год
Режим занятий	Занятия проводятся 0,5 час в неделю
Цель и задачи программы	
Цель и задачи	Цель: Формирование у учащихся навыков интеллектуального труда, необходимых для активной жизни в современном обществе, а также создание условий для формирования способности применять полученные в процессе обучения знания для решения различных учебных и практических задач Задачи: - сплочение классных коллективов; - развитие познавательных интересов и метапредметных компетенций обучающихся через игровую деятельность; - формирование устойчивого интереса к изучению наук
Содержание программы	
Визуальная игра «Азбука» для 1-7 классов и «Катакана» для 8-11 классов. Потребуется по изображению узнать объекты, при этом блоки из трёх изображений содержат ответы, начинающиеся на одну букву (в игре «Катакана» - содержат общее трёхбуквенное сочетание). Эта игра учит совместному интеллектуальному штурму и перебору версий. «Командная «Своя игра»» – задания по 5 вопросов стоимостью от 1 до 5 баллов, объединённых общей темой. Важный элемент игры – командные решения, умение оценить правильность версии, за неправильный ответ в части заданий команда	

теряет баллы. 3. «Подсказки» - игра-конструктор, в которой нужно требуется определить загаданный объект, используя как можно меньшее число подсказок. В этой игре важно умение сопоставлять факты, анализировать, отклонять версии и разумно рисковать. 4. «Узнай за 60 секунд». Логические вопросы, где вся информация либо содержится в тексте вопроса либо доступна игрокам из общих знаний. Командам нужно разносторонне проанализировать вопрос, определить ключевые факты и сформулировать ответ. Здесь пригодится опыт предыдущих игр, умение искать аналогии и способность к личному озарению.	
Планируемые результаты	
В результате освоения программы «Интеллектуальные игры» ученик научится: ☐ применять знания для объяснения явления; ☐ анализировать, интерпретировать данные и делать соответствующие выводы; ☐ преобразовывать одну форму представления данных в другую; ☐ оценивать с научной точки зрения аргументы и доказательства из различных источников.	
Условия реализации программы	
Механизм оценки результатов освоения программы	Механизмом оценки результатов освоения программы является выявление индивидуальной динамики качества освоения ребёнком способов действий при решении практических задач и не допускает сравнения его с другими детьми.
Методы и формы занятий	Игровая деятельность, обсуждение результатов игр в форме круглого стола
Список литературы	
Перечень учебно-методического обеспечения: www.gradznaniy.ru info@gradznaniy.com	

Учебно-тематическое планирование.

№	Тема урока	Содержание	Даты
1	Введение	Подготовительные мероприятия, изучение правил игры, установление графика игр, формирование команды класса	15-22 сентября
2			
3	Визуальная игра «Азбука»	Обсуждение правил игры, выработка командной стратегии, участие в игре	11-23 октября 2022 года
4			
5			
6	Обсуждение содержания и итогов игры		24-28.10
7	«Командная «Своя игра»»	Обсуждение правил игры, выработка командной стратегии, участие в игре	6-18 декабря 2022 года
8			
9			
10	Обсуждение содержания и итогов игры		19-23.12

11	«Подсказки»	Обсуждение правил игры, выработка командной стратегии, участие в игре	16-29 января 2023 года
12			
13			
14	Обсуждение содержания и итогов игры		30.01 -3.02
15	«Узнай за 60 секунд».	Обсуждение правил игры, выработка командной стратегии, участие в игре	6-19 марта 2023 года
16			
17	Обсуждение итогов игры и сезона в целом		29.03-1.04