

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

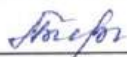
Министерство образования Красноярского края

Муниципальное образование Иланско-Нижнеингашский округ

МБОУ "Тинская СШ №1" им. П.А. Рубанова

СОГЛАСОВАНА

Заместитель директора по ВР



Бирючкова Н.А.

**Протокол №1
от «29» 08.2025 г.**

УТВЕРЖДЕНА

Директор



Крахмалева Р.Н.

**Приказ № 61/2
от «01» 09.2025 г.**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(ID 8872102)

интеллектуальные игры

для обучающихся 5 классов

с.Тины, 2025 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ"

Программа внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры» разработана специально для учеников 5-го класса средней школы и направлена на повышение уровня общей эрудиции, расширение кругозора, развитие когнитивных функций и коммуникативных навыков детей младшего подросткового возраста.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ"

Цель программы: Развитие интеллектуальных способностей школьников посредством игровых форматов, способствующих формированию познавательной активности, развитию логического мышления, внимания, памяти и творческих способностей обучающихся.

Основные задачи программы:

- Развитие критического мышления и способности решать нестандартные задачи.
- Формирование интереса к наукам и расширение кругозора детей.
- Повышение уровня коммуникативных компетенций и умения эффективно взаимодействовать в команде.
- Воспитание уверенности в себе и ответственности за собственные решения.
- Обучение навыкам планирования действий и анализа полученных результатов.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ" В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Курс внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры» занимает особое место в структуре учебного процесса и является важным дополнением к основной образовательной программе. Его основная задача — обеспечить дополнительную поддержку образовательного процесса, способствуя

повышению мотивации к учению, раскрытию индивидуальных особенностей учащихся и созданию условий для их гармоничного развития.

Особенности курса:

- **Дополняет учебную программу:** Курс интегрируется с предметами основного цикла («математика», «русский язык», «окружающий мир»), обеспечивая связь теории с практической деятельностью и поддерживая межпредметные связи.
- **Формирует ключевые компетенции:** Программа направлена на развитие логического мышления, коммуникационных навыков, умения работать в группе и самостоятельной организации своей деятельности.
- **Способствует социализации:** Учащиеся приобретают опыт взаимодействия друг с другом, развивают лидерские качества, умение аргументированно отстаивать свою позицию и уважительно относиться к мнению окружающих.
- **Повышает общую образованность:** Ученики знакомятся с новыми фактами и явлениями из различных сфер науки и культуры, обогащают собственный жизненный опыт и формируют широкий кругозор.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ"

Программа предназначена для учащихся 5-х классов общеобразовательных школ и рассчитана на один учебный год (34 часа). Занятия проводятся еженедельно по одному часу.

Формы занятий:

- Лекция.
- Беседа.
- Тренировочные упражнения.
- Игра.
- Викторина.
- Конкурс.
- Сообщения.
- Мультимедийный час.
- Видеоурок.

- Презентация.
- Квестов.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ"

5 КЛАСС

Программа состоит из четырех основных модулей:

Модуль 1. Логические загадки и головоломки.

Цель модуля: развитие пространственного воображения, логики и творческого подхода к решению проблем.

Модуль 2. Школьные квесты и ролевые игры.

Цель модуля: формирование командного взаимодействия, улучшение навыков коммуникации и повышение социальной компетентности.

Модуль 3. Игры на эрудицию и знания общего характера («Что? Где? Когда?»).

Цель модуля: стимулирование интереса к различным областям знаний, расширение культурного багажа учеников.

Модуль 4. Творческие проекты и соревнования.

Цель модуля: создание условий для самовыражения и развития креативных способностей учащихся.

Каждый модуль нацелен на достижение определенной педагогической цели, используя разные подходы и методы. Таким образом, структура курса учитывает индивидуальные особенности и потребности пятиклассников, способствуя эффективному освоению материала и формированию необходимых качеств и навыков.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Развитие осознанного отношения к собственным возможностям и интересам.
- Расширение представлений о мире, природе и обществе.
- Повышение самооценки и уверенности в себе благодаря достижению положительных результатов.
- Способствование эмоциональному благополучию, снятию стресса и усталости.
- Формирование позитивного отношения к учёбе и стремления к самосовершенствованию.
- Активизация социальных контактов и формирование дружеских связей внутри коллектива.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Овладение приёмами анализа, синтеза и сравнения информации.
- Развитие способности планировать и организовывать собственную деятельность.
- Усвоение методов решения логических задач и головоломок.
- Использование различных способов представления информации (графически, схематично, письменно).
- Владение способами эффективной коммуникации, включая аргументацию, защиту точки зрения и разрешение конфликтов.
- Получение опыта проектной деятельности и участия в конкурсах.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Улучшение базовых знаний в областях естественно-научных дисциплин (география, биология).
- Углубленное понимание содержания художественных произведений и исторических фактов.
- Совершенствование орфографических и грамматических навыков русского языка.
- Привитие интереса к предметам школьной программы путём игрового подхода.
- Улучшение вычислительных навыков и алгоритмического мышления.
- Знание ключевых понятий и законов, изучаемых в начальной школе.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Колич ество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронн ые (цифровые) образовате льные ресурсы
Модуль 1.					
Раздел 1. **Логические загадки и головоломки **					
1.1	Знакомство с понятием логической задачи	1	Что такое логика? Как развивается логическое мышление?	Беседа, демонстрация наглядных материалов	
1.2	Головоломки и задачи на смекалку	1	Простейшие логические головоломки, упражнения на ассоциативное мышление	Работа в парах, выполнение упражнений	
1.3	Лабиринты и графические задачи	1	Выполнение графических задач, поиск путей выхода из лабиринтов	Индивидуальная работа, проверка решений	
1.4	Задания на распознавание закономерностей	1	Определение последовательности чисел, фигур, символов	Коллективное обсуждение, устные рассуждения	
1.5	Шашки	1	Основы шашек, изучение простейших дебютов	Парная работа, учебные партии	
1.6	Загадки-шутки и криптограммы	1	Решение шуточных загадок и зашифрованных сообщений	Индивидуальное задание, взаимопроверка	
1.7	Фигуры и визуальные	1	Изучение оптических иллюзий,	Демонстрационные опыты,	

	иллюзии		построение геометрических конструкций	рисунки, моделирование	
1.8	Итоговая игровая сессия по логическим задачам	1	Подведение итогов изучения материала первого модуля	Соревнование, поощрение лучших работ	
Итого		8			
**Модуль 2. **					
Раздел 1. **Школьные квесты и ролевые игры **					
1.1	Понятие квеста и правила участия	1	Виды квестов, принципы построения сценария	Объяснение учителем, просмотр видеороликов	
1.2	Школьный квест «Тайна исчезновения»	1	Участие в первом квесте с поиском подсказок	Командная работа, взаимодействие	
1.3	Постановка сценок и ролей	1	Распределение ролей, подготовка к выступлению	Импровизация, разыгрывание сценок	
1.4	Настольная ролевая игра «Путешествие героя»	1	Игра по правилам ролевой игры, принятие решений	Кооперативная игра, совместное принятие решений	
1.5	Создание собственного квеста	1	Проектирование сюжета, составление карты прохождения	Проектная работа в группах	
1.6	Реализация разработанного квеста	1	Представление своего проекта другим командам	Презентация, оценка и обсуждение	
1.7	Театрализованная игра «Детективное агентство»	1	Раскрытие дела, сбор доказательств, презентация выводов	Действия в роли детективов, защита версий	
1.8	Инновационный	1	Концептуализация идеи	Работа с компьютером,	

	проект «Создание виртуального приключения»		виртуальной реальности	проектирование виртуального пространства	
1.9	Итоговая игра-квест	1	Проверка полученных навыков	Команда-победительница получает призы	
1.10	Рефлексия опыта участия в играх	1	Анализ успешности прохождения заданий, выводы	Обсуждение успехов и трудностей	
Итого		10			
Модуль 3.					
Раздел 1. Игры на эрудицию и общие знания («Что? Где? Когда?»)»					
1.1	Правила игры «Что? Где? Когда?»	1	Ознакомление с правилами игры, примерные вопросы	Просмотр видеосюжетов, разбор заданий	
1.2	Круглый стол «Кто хочет стать миллионером?»	1	Ответы на вопросы из области гуманитарных и естественных наук	Вопросно-ответная форма	
1.3	Блиц-игра «Быстрый ум»	1	Отработка скорости принятия решений	Быстрая смена вопросов и обсуждений	
1.4	Стратегия успеха в интеллектуальных играх	1	Советы по подготовке и участию в соревнованиях	Семинар, консультация учителя	
1.5	Контрольная викторина «Интеллектуальный марафон»	1	Оценка усвоенных знаний	Самостоятельная письменная работа	
1.6	Турнир знатоков «Большая переменка»	1	Практическое соревнование команд	Командные соревнования, определение победителя	
1.7	Полевые	1	Посещение музея, оформление	Выездное мероприятие,	

	исследования и музейные экскурсии		отчёта	обработка собранных сведений	
1.8	«Моя профессия будущего»	1	Предсказание будущих профессий и сферы их применения	Выступления учащихся с презентациями	
1.9	Межшкольный турнир «Умники и умницы»	1	Организация конкурса с приглашением гостей	Проведение турнира, награждение победителей	
1.10	Обратная связь и рефлексия	1	Обмен мнениями, пожелания по совершенствованию курса	Обсуждение сильных сторон и недостатков прошедших турниров	
Итого		10			
Модуль 4.					
Раздел 1. **Творческие проекты и соревнования **					
1.1	Рисунки и художественное творчество	1	Художественный подход к выражению идей	Графические техники, разработка эскизов	
1.2	Конструкторские задачи и моделирование	1	Сбор моделей из конструктора LEGO, проведение конкурсов	Практическая работа, творческий конкурс	
1.3	Исследовательский проект «Загадка моего города»	1	Исследование родного края, написание очерков	Рабочее исследование, обмен информацией	
1.4	Открытый чемпионат школы по интеллектуальным играм	1	Организация и проведение чемпионата среди параллели классов	Чередование выступлений, судейства	
1.5	Создание	1	Проекты по разработке собственных	Групповая работа, публичная	

	собственной интеллектуальной игры		игр	защита проектов	
1.6	Итоговое занятие: представление лучших проектов	1	Награждение авторов интересных проектов	Церемония награждения, выставка лучших работ	
Итого		6			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ **5 КЛАСС**

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Знакомство с понятием логической задачи	1			
2	Головоломки и задачи на смекалку	1			
3	Лабиринты и графические задачи	1			
4	Задания на распознавание закономерностей	1			
5	Шашки	1			
6	Загадки-шутки и криптограммы	1			
7	Фигуры и визуальные иллюзии	1			
8	Итоговая игровая сессия по логическим задачам	1			
9	Понятие квеста и правила участия	1			
10	Школьный квест «Тайна исчезновения»	1			
11	Постановка сценок и ролей	1			
12	Настольная ролевая игра «Путешествие героя»	1			
13	Создание собственного квеста	1			
14	Реализация разработанного квеста	1			
15	Театрализованная игра «Детективное агентство»	1			
16	Инновационный проект «Создание виртуального приключения»	1			

17	Итоговая игра-квест	1			
18	Рефлексия опыта участия в играх	1			
19	Правила игры «Что? Где? Когда?»	1			
20	Круглый стол «Кто хочет стать миллионером?»	1			
21	Блиц-игра «Быстрый ум»	1			
22	Стратегия успеха в интеллектуальных играх	1			
23	Контрольная викторина «Интеллектуальный марафон»	1			
24	Турнир знатоков «Большая переменка»	1			
25	Полевые исследования и музейные экскурсии	1			
26	«Моя профессия будущего»	1			
27	Межшкольный турнир «Умники и умницы»	1			
28	Обратная связь и рефлексия	1			
29	Рисунки и художественное творчество	1			
30	Конструкторские задачи и моделирование	1			
31	Исследовательский проект «Загадка моего города»	1			
32	Открытый чемпионат школы по интеллектуальным играм	1			
33	Создание собственной интеллектуальной игры	1			
34	Итоговое занятие: представление лучших проектов	1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	0	0	