

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Новосибирской области

Департамент образования мэрии г. Новосибирска

МБОУ СОШ №129

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО

_____/Денисова М.С. /
протокол № 1 от ____ .08.
2026 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по
УВР

/Казаковцева И.В./

УТВЕРЖДЕНО

Директор

Селезнева М.Н.
Приказ ____ -од от
____.08.2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**учебного курса внеурочной деятельности для основного
общего образования Клуб интеллектуальных игр «Совушки»**

Срок освоения программы: 5 лет

2026-2031 гг.

г. Новосибирск, 2026

1.Пояснительная записка

Рабочая программа учебного курса внеурочной деятельности клуб интеллектуальных игр «Совушки» разработана в соответствии с требованиями ФГОС ООО, учётом ООП (НОО/ООО) и рабочей программы воспитания.

Общая характеристика учебного курса внеурочной деятельности клуб интеллектуальных игр «Совушки»

Место учебного курса клуб интеллектуальных игр «Совушки» в системе школьного образования определяется его познавательным и мировоззренческим значением, воспитательным потенциалом, вкладом в становление личности молодого человека.

Интеллектуальная игра является ценным средством развития умственной активности школьника, активизирует психические процессы, вызывает интерес к познанию окружающего мира.

Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного взаимодействия, ибо играть – значит вступать во взаимодействие с партнерами, своего рода полигон для общественного и творческого самовыражения.

Интеллектуальные игры востребованы детьми, поскольку они удовлетворяют их особые познавательные и социальные потребности:

- потребность в общении;
- потребность в проявлении самостоятельности;
- потребность в самореализации;
- потребность в творчестве;
- потребность в разностороннем развитии;
- потребность в отдыхе;
- потребность в самоутверждении, успехе, а также связанным с успехом удовольствием.

Через игру учащиеся осваивают непростую науку общения, учатся слушать и слышать, аргументировать, отстаивать свою точку зрения, терпимо относиться к чужому мнению.

Деятельность клуба основывается на игровых видах деятельности. Интеллектуальные игры командных форм помогают выработать навыки совместной работы в коллективе, терпимость и уважение.

Типы и виды занятий

1. Индивидуальное проектирование
2. Работа в малых группах
3. Викторина
4. Игра
5. Квиз
6. Тренинг
7. Турнир

Цели изучения учебного предмета курса внеурочной деятельности клуб интеллектуальных игр «Совушки»

Целью изучения учебного курса внеурочной деятельности клуба интеллектуальных игр «Совушки» является создание условий для развития и реализации интеллектуально-творческого потенциала учащихся посредством творческой и интеллектуально-игровой практики, формирование взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации.

Задачи:

Усвоение обучающимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
формирование у обучающихся навыков игрового взаимодействия, создание ситуации значимости каждого ребёнка при работе в команде;
формирование у обучающихся умения работать со справочной и познавательной литературой, систематизировать и верифицировать информацию, критически мыслить, умения работать с цифровыми ресурсами и технологиями;
формирование у обучающихся умения находить нестандартные решения, пользоваться инструментами познания и проектировать свою деятельность.

Место учебного курса внеурочной деятельности клуба интеллектуальных игр «Совушки» в учебном плане

В соответствии с учебным планом общее количество времени на уровень обучения составляет 170 часов. Недельная нагрузка составляет 1 час, при 34 учебных неделях.

класс	количество часов
5 класс	34
6 класс	34
7 класс	34
8 класс	34
9 класс	34
	170

Направленность: обще интеллектуальная.

Возраст учащихся: 11-15 лет.

Срок реализации программы: 5 лет.

Программа может быть адаптирована для детей с ограниченными возможностями здоровья.

Воспитательный потенциал курса внеурочной деятельности клуб интеллектуальных игр реализуется через:

- вовлечение обучающихся в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность само реализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах: интеллектуальный турнир «Битва умов» - проводится среди обучающихся 5-9 классов. Всего 4 игры в год. Организаторы – обучающиеся курса ВУД «Интеллектуальный клуб «Совушки»;
- работа в тематических группах школьного самоуправления - учащиеся планируют и организуют школьную деятельность и получают необходимые знания для осуществления деятельности;
- формирование клубе детско-взрослых общностей, которые могли бы объединять обучающихся и педагогических работников ими позитивными эмоциями и доверительными отношениями друг к другу;
- поддержку в клубе интеллектуальных игр, обучающихся с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение и поддержание накопленных социально значимых традиций;
- поощрение педагогическими работниками детских инициатив и детского самоуправления.

2. Содержание учебного курса внеурочной деятельности клуба интеллектуальных игр «Совушки»

5 класс (34ч)
Введение (2 ч.) Интеллектуальные игры, их классификация. Основные правила работы с вопросами (5 ч.). Подбор вопросов к викторинам. Фиксация и выделение основных моментов в вопросе. Зрительная память (2 ч.). Тренировка зрительной памяти. Упражнения для развития зрительной памяти. Слуховая память (1 ч.). Тренировка слуховой памяти. Упражнения для развития слуховой памяти. Виды мышления (1 ч.). Упражнения для развития логического мышления. Быстрота реакции (1 ч.). Тренировка быстроты реакции. Упражнения для развития быстроты реакции. Источники составления вопросов. Принципы работы с книгой (3 ч.). Справочники. Энциклопедии. Художественная литература. Периодические издания. Конкурс составления вопросов (1ч.). Конкурс составления вопросов. Принципы игры в команде (4 ч.). Игры в тройках. Игры в четверках. Игры в парах. Игры командные. Распределение командных ролей. Функции командных ролей. Генератор идей. Критик. Эрудит. Эмоциональный стабилизатор. Виды интеллектуальных игр (6 ч.). «Своя игра» «Что? Где? Когда?». «Брейн-ринг». «Ворошиловский стрелок». «Умники и умницы». «Интеллектуальный футбол». Игровая практика. (7 ч.) Интеллектуальный школьный турнир «Битва умов». Городская интеллектуальная программа «Этническая мозаика». Итоговое занятие (1ч.)
6 класс
Вводное занятие (1 ч.). Знакомство с программой второго года обучения. Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год. Основные правила работы с вопросами (5ч.). Вопрос, содержащий ответ. Вопрос на вечную тему. Отбор. Мозаика. Этимология. Аллегория. Нонсенс. Наиболее распространенные интеллектуальные игры (19ч.) Правила и стратегии игр: «Интеллектуальный футбол», «Своя игра», «Умницы и умники», «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?». Ребусы. Правила составления и разгадка. Сканворды и кроссворды. Правила работы с ними. Игровая практика (8 ч.) Интеллектуальный школьный турнир «Битва умов». Городская интеллектуальная программа «Этническая мозаика». Итоговое занятие (1ч.)
7 класс
Корректировка в составе команд на основе выступлений. Постановка задач на игровой сезон. Философское мировоззрение (1 ч.). Отражение мировоззрения в афоризме. Телевизионные интеллектуальные игры (3 ч.). Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ. Конкурс вопросов. Тренинги (2 ч.). Тренинги интеллектуальные, их виды. Его величество Словарь (2 ч.). Малый толковый словарь «Для тех, кто учится. Этимологический словарь. Фразеологический словарь. Словарь иностранных слов. Словарь антонимов. Словарь омонимов. Виды интеллектуальных игр (17 ч.). «Лестница знаний», «Интеллектуальный бумеранг», «Эрудит – рулетка», «Интеллект - бой», «Что? Где? Почему?», «Своя игра», «Познавательный морской бой», «Проще простого», «Слабое звено», «Лотерея для знатоков», «Ворошиловский стрелок». Игровая практика (7 ч.) Участие в турнирах по интеллектуальным играм

всех уровней. Анализ игр (1 ч.). Выявление положительных и отрицательных тенденций в игровой практике команды. Анализ изменения положения команды в общем рейтинге соревнований, с учетом изменения положения соперников.
8 класс
Введение (1ч.) Значение интеллектуальных игр для развития личности. Формирование индивидуальных игровых качеств (4 ч.). Виды памяти. Словарные игры. Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия (4 ч.). Логические задачи. Задачи-детективы и задачи-истории. Игра «Контакт». Игра «Пойми меня». Упражнения на выбор правильной версии (4 ч.). «Кто хочет стать миллионером?». «Эрудит - лото». «Верю, не верю». «Десятка». Тренировка реакции у капитанов (3 ч.). «Интеллектуальный покер». «Гонка за лидером». «Ты – мне, я – тебе». Интеллектуальные игры (10 ч.). «Интеллектуальный бумеранг». «Сто к одному». «Интеллект – бой». «Что? Где? Почему?». «Своя игра». «Познавательный морской бой». «Проще простого». «Слабое звено». «Где логика». «Ворошиловский стрелок». Игровая практика. (7 ч.)
9 класс
Корректировка в формировании команд. Задачи в игровом сезоне. (1 ч.). Формирование индивидуальных игровых качеств (2 ч.). Упражнения для памяти. Упражнения на концентрацию внимания. Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия (6ч.) Логические задачи. Вопросы «Что? Где? Когда?» как многоходовая логическая задача. Игра «Кто хочет стать миллионером?» Игра «Своя игра». Тренировка реакции у капитанов (3 ч.) «Мозговой штурм». «Гонка за лидером». «Ты – мне, я – тебе». Интеллектуальные игры (11 ч.) «Большой вопрос». «Сто к одному». «Что? Где? Почему?». «Своя игра». «Слабое звено». «Где логика». «Ворошиловский стрелок». Игровая практика (10ч.). Игры в рамках школьного интеллектуального турнира. Кубковые встречи старшеклассников. Анализ игр. (1ч.). Подведение итогов за год.

3. Планируемые результаты освоения курса, внеурочной деятельности клуб интеллектуальных игр «Совушки»

Деятельность в рамках учебного курса внеурочной деятельности клуб интеллектуальных игр «Совушки» направлена на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

3.1. Личностные результаты освоения учебного курса внеурочной деятельности клуб интеллектуальных игр «Совушки»:

- в сфере *патриотического* воспитания: осознание российской гражданской идентичности в поликультурном и многоконфессиональном обществе, проявление интереса к познанию родного языка, истории, культуры Российской Федерации, своего края, народов России; ценностное отношение к достижениям своей Родины — России, к науке, искусству, спорту, технологиям, боевым подвигам и трудовым достижениям народа; уважение к символам России, государственным праздникам, историческому и природному наследию и памятникам, традициям разных народов, проживающих в родной стране;

- в сфере *гражданского* воспитания: готовность к выполнению обязанностей гражданина и реализации его прав, уважение прав, свобод и законных интересов других людей; активное участие в жизни семьи, образовательной организации, местного сообщества, родного края, страны;
- в *духовно-нравственной* сфере: ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора; готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм;
- в понимании *ценности научного познания*: ориентация в деятельности на современную систему научных представлений об основных закономерностях развития человека, природы и общества, о взаимосвязях человека с природной и социальной средой; овладение языковой и читательской культурой как средством познания мира; овладение основными навыками исследовательской деятельности; установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия
- в сфере *эстетического* воспитания: представление о культурном многообразии своей страны и мира; осознание важности культуры как воплощения ценностей общества и средства коммуникации; понимание ценности отечественного и мирового искусства, роли этнических культурных традиций и народного творчества; уважение к культуре своего и других народов;
- в *формировании ценностного отношения к жизни и здоровью*: осознание ценности жизни; ответственное отношение к своему здоровью; установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;
- в *сфере трудового воспитания*: установка на активное участие в решении практических задач (в рамках семьи, образовательной организации, города, края) технологической и социальной направленности, способность инициировать, планировать и самостоятельно выполнять такого рода деятельность; осознание важности обучения на протяжении всей жизни для успешной профессиональной деятельности и развитие необходимых умений для этого; готовность адаптироваться в профессиональной среде; уважение к труду и результатам трудовой деятельности;
- в *сфере экологического воспитания*: ориентация на применение знаний из социальных и естественных наук для решения задач в области окружающей среды, планирования поступков и оценки их возможных последствий для окружающей среды; повышение уровня экологической культуры, осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения; осознание своей роли как гражданина и потребителя в условиях взаимосвязи природной, технологической и социальной сред; готовность к участию в практической деятельности экологической направленности;
- в *сфере адаптации к меняющимся условиям социальной и природной среды*: освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, включая семью, группы, сформированные по профессиональной деятельности, а также в рамках социального взаимодействия с людьми из другой культурной среды; навык выявления и связывания образов, способность формирования новых знаний, в том числе способность формулировать идеи, понятия, гипотезы об объектах и явлениях, в том числе ранее не известных, осознавать дефициты собственных знаний и компетентностей, планировать свое развитие; способность обучающихся осознавать стрессовую ситуацию, оценивать происходящие изменения и их последствия; 6 воспринимать стрессовую ситуацию как вызов, требующий контрмер; 6 оценивать ситуацию стресса, корректировать принимаемые решения и действия; 6 формулировать и оценивать риски и последствия,

формировать опыт, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации; 6 быть готовым действовать в отсутствие гарантий успеха.

3.2. Метапредметные результаты освоения учебного курса внеурочной деятельности клуб интеллектуальных игр «Совушки» выражаются в следующих качествах и действиях:

В сфере универсальных учебных познавательных действий:

- *владение базовыми логическими действиями:* умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения и выводы; самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев);
- *владение базовыми исследовательскими действиями:* формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное; 6 оценивать на применимость и достоверность информацию, полученную в ходе исследования; 6 прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах;
- *работа с информацией:* выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи; применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев; выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления; оценивать надёжность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;

В сфере универсальных учебных коммуникативных действий:

- *общение:* сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций; публично представлять результаты выполненного опыта;
- *осуществление совместной деятельности:* понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта; принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче, формализации информации; коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы; выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды; оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия; сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой.

В сфере универсальных учебных регулятивных действий:

- *владение приемами самоорганизации* своей учебной и общественной работы: выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения; ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе); делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение;

- *владение приемами самоконтроля:* владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии; давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения; учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам; объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации; вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей; оценивать соответствие результата цели и условиям.

4. Тематическое планирование

с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы учебного курса внеурочной деятельности клуб интеллектуальных игр «Совушки» и возможность использования по этой теме электронных (цифровых) образовательных ресурсов

1 год обучения. 5 класс

№	Тема	Кол-во часов	Форма проведения	ЭОР/ЦОР
Введение (2 ч.)				
1	Различные интеллектуальные игры на телевидении	1	Дискуссия	https://criticalthinking.ru/test/
2	Значение интеллектуальных игр для развития личности	1	Дискуссия	
Основные правила работы с вопросами (5 ч.)				
3	Вопросы для игры и информационный банк	2	исследование	
4	Используем QR-код	1	тренировочные упражнения	http://qrcoder.ru/?t=1/
5	Сервис LearningApps для создания викторин	1	тренировочные упражнения	
6	Игровой образовательный проект «Фабрика викторин»	1	тренировочные упражнения	http://fabrika.simvolika.org/
Зрительная память (2ч.)				
7	Упражнения для развития зрительной памяти	2	тренировочные упражнения	
Слуховая память (1ч.)				
8	Тренировка слуховой памяти. Упражнения для развития слуховой памяти	1	тренировочные упражнения	
Виды мышления (1ч.)				
9	Упражнения для развития логического мышления.	1	тренировочные упражнения	
	Быстрота реакции (1 ч.)			

10	Упражнения для развития быстроты реакции.	1	тренировочные упражнения	https://db.chgk.info/
Источники составления вопросов. Принципы работы с книгой (3 ч.)				
11	Справочные издания.	1	презентация	
12	Научно-популярная литература.	1	Дискуссия	
13	Периодические издания	1	устный журнал	
Конкурс составления вопросов (1ч.)				
14	Конкурс составления вопросов	1		https://db.chgk.info/
Принципы игры в команде (4 ч.).				
15	Игры в тройках.	1	тренировочные упражнения	
16	Игры в четверках.	1	Игра-тренинг	
17	Игры в парах	1	Игра-тренинг	
18	Командные игры	1	Игра-тренинг	
Виды интеллектуальных игр (6 ч.)				
19	«Своя игра»	1		http://svoya-igra.org/reaction/
20	«Что? Где? Когда?»	1	Игра-тренинг	https://db.chgk.info/
21	«Брейн-ринг»	1		
22	«Ворошиловский стрелок»	1	Игра-тренинг	https://moskv.asirius.ru/igry/intellektualnoe-shou-voroshilovsky/
23	«Умники и умницы»	1	Игра-тренинг	
24	«Интеллектуальный футбол»	1	Игра-тренинг	
Игровая практика (7 ч.)				
25	Интеллектуальный школьный турнир «Битва умов»	4	Практика	
26	Городская интеллектуальная программа «Этническая мозаика»	3	Практика	
Итоговое занятие (1 ч.)				
25	Анализ игр	1	Дискуссия	

2 год обучения. 6 класс

№	Тема	Кол-во часов	Форма проведения	ЭОР/ЦОР
Вводное занятие (1 ч.)				

1	Значение интеллектуальных игр для развития личности	1	Дискуссия	https://criticalhinking.ru/test/
Основные правила работы с вопросами (5ч.)				
2	Вопросы для игры и информационный банк	2	исследование	
3	Используем QR-код	1	тренировочные упражнения	http://qrcoder.ru/?t=1/
4	Сервис «Online Test Pad» для создания викторин	1	тренировочные упражнения	https://onlinetestpad.com/
5	Составление и проведение викторины для учащихся начальной школы	1	тренировочные упражнения	
Наиболее распространенные интеллектуальные игры (19ч.)				
6	Викторины с вариантами ответов	1	викторина	
7	Викторины без вариантов ответов	1	викторина	
8	Интеллектуальный футбол	1	викторина	
9	«Гонка за лидером». Правила и стратегия игры	1	Игра-тренинг	
10	«Своя игра». Правила и стратегия игры	2	Игра-тренинг	https://flashda.ru/3277-svoja-igra.html
11	«Мозговой штурм». Правила и стратегия игры	2	Игра-тренинг	
12	«Умники и умницы». Правила и стратегия игры	2	игра	
13	«Брейн-ринг». Правила и стратегия игры	2	тренировочные упражнения	
14	Отработка индивидуальных и командных взаимодействий в игре «Медиа-азбука»	2	тренировочные упражнения	https://onlinetestpad.com/
15	«Что? Где? Когда?» Правила и стратегия игры	2	Игра-тренинг	https://db.chgk.info/
16	Ребусы. Правила составления и разгадка	1	тренировочные упражнения	
17	Сканворды и кроссворды. Правила работы с ними	2	Практикум	
Игровая практика (8 ч.)				
18	Школьный интеллектуальный турнир «Битва умов»	4	Практика	
19	Городская интеллектуальная программа «Приоткрывая тайну»	4	Практика	
Итоговое занятие (1ч.)				
21	Круглый стол «Что значит быть эрудитом?»	1	Дискуссия	

3 год обучения. 7 класс

№	Тема	Кол-во часов		ЭОР/ЦОР
1	Значение интеллектуальных игр для развития личности	1	Дискуссия	https://criticalthinking.ru/test/
Философское мировоззрение (1 ч.)				
2	Отражение мировоззрения в афоризме	1	исследование	
Телевизионные интеллектуальные игры (3 ч.)				
3	Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ.	2	Дискуссия	
4	Конкурс ведущих	1	конкурс	
Тренинги (2 ч.)				
5	Тренинги интеллектуальные, их виды.	2	Игра-тренинг	
Его величество Словарь (2 ч.)				
6	Словари	1	исследование	
7	Энциклопедии, справочники	2	исследование	
Интеллектуальные игры (17 ч.)				
8	«Лестница знаний»	1	игра	https://onlinetestpad.com/
9	«Интеллектуальный бумеранг»	1	Игра-тренинг	
10	«Эрудит – рулетка»	1	Игра-тренинг	
11	«Интеллект – бой»	1		
12	«Что? Где? Почему?»	2	Игра-тренинг	https://db.chgk.info/
13	«Своя игра»	2	игра	https://flashda.ru/3277-svoja-igra.html
14	«Познавательный морской бой»	1	тренировочные упражнения	
15	«Проще простого»	2		
16	«Слабое звено»	2		
17	Лотерея для знатоков	2	тренировочные упражнения	
18	«Ворошиловский стрелок»	1		
19	Скоростное отгадывание сканвордов	1	тренировочные упражнения	
Игровая практика (7 ч.)				
20	Школьный	4	Практика	

	интеллектуальный турнир «Битва умов»			
21	Городской турнир «Приоткрывая тайну»	3	Практика	
Анализ игр. (1ч.)				
22	Подведение итогов за год	1	Дискуссия	

4год обучения. 8 класс

№	Тема	Кол- во часов		ЭОР/ЦОР
Введение (1ч.)				
1	Значение интеллектуальных игр для развития личности	1		https://criticalthinking.ru/test/
Формирование индивидуальных игровых качеств (4 ч.).				
2	Виды памяти	1	исследование	
3	Словарные игры	3		
Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия (4 ч.)				
4	Логические задачи	1	исследование	
5	Задачи-детективы и задачи-истории.	1	тренировочные упражнения	
6	Игра «Контакт»	1	игра	
7	Игра «Пойми меня»	1	игра	
Упражнения на выбор правильной версии (4 ч.)				
8	«Кто хочет стать миллионером?»	1	игра	
9	«Эрудит - лото»	1	игра	
10	«Верю, не верю»	1	игра	
11	«Десятка»	1	игра	
Тренировка реакции у капитанов (3 ч.)				
12	«Интеллектуальный покер»	1	игра	
13	«Гонка за лидером»	1	игра	
14	«Ты – мне, я – тебе»	1	игра	
Интеллектуальные игры (10 ч.)				
15	«Интеллектуальный бумеранг»	1	игра	
16	«Сто к одному»	1	игра	
17	«Интеллект – бой»	1	Игра-тренинг	
18	«Что? Где? Почему?»	1	Игра-тренинг	https://db.chgk.info/
19	«Своя игра»	1		https://flashda.ru/3277-svoja-igra.html
20	«Познавательный морской	1	Игра-тренинг	

	бой»			
21	«Проще простого»	1	игра	
22	«Слабое звено»	1	игра	https://rating.chgk.info/
23	«Где логика»	1	игра	
24	«Ворошиловский стрелок»	1	игра	
Игровая практика. (7 ч.)				
25	Игры в рамках школьного интеллектуального турнира	4	Практика	
26	Кубковые встречи старшекласников	3	Практика	
27	Подведение итогов за год	1	Дискуссия	

5 год обучения. 9 класс

№	Тема	Кол-во часов		ЭОР/ЦОР
Корректировка в формировании команд. Задачи в игровом сезоне. (1 ч)				
1	Значение интеллектуальных игр для развития личности	1	Дискуссия	https://criticalthinking.ru/test/
Формирование индивидуальных игровых качеств (2 ч.)				
2	Упражнения для памяти	1	тренировочные упражнения	
3	Упражнения на концентрацию внимания	1	исследование	
Формирование навыков внутрикомандного взаимодействия (6ч.)				
4	Логические задачи	1	тренировочные упражнения	
5	Вопросы «Что? Где? Когда?» как многоходовая логическая задача.	2	игра	https://db.chgk.info/
6	Игра «Кто хочет стать миллионер?»	1	Игра-тренинг	
7	Игра «Своя игра»	2	игра	https://flashda.ru/3277-svoja-igra.html
Тренировка реакции у капитанов (3 ч.)				
8	«Мозговой штурм»	1	игра	
9	«Гонка за лидером»	1	Игра-тренинг	
10	«Ты – мне, я – тебе»	1	игра	
Интеллектуальные игры (11 ч.)				
11	«Большой вопрос»	1	игра	
12	«Сто к одному»	2	игра	
13	«Что? Где? Почему?»	1	игра	https://db.chgk.info/
14	«Своя игра»	1	игра	
15	«Слабое звено»	1	игра	
16	«Где логика»	2	игра	

17	«Ворошиловский стрелок»	2	игра	https://rating.chgk.info/
18	«Брейн ринг»	1	игра	
Игровая практика (10ч.).				
19	Игры в рамках школьного интеллектуального турнира	4	Практика	
20	Кубковые встречи старшекласников	3	Практика	
21	Городской проект «Этническая мозаика»	3	Практика	
Анализ игр (1 ч.)				
22	Подведение итогов за год	1	Дискуссия	