


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Сергиево-Посадская гимназия имени И.Б. Ольбинского»**

141300 г. Сергиев Посад, ул. Вознесенская, дом 30А  
тел. 8(496) 540-40-01, факс 8(496) 540-40-01

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ШМО учителей  
Математики и информатики

 Горбунова М.Л.  
Протокол ШМО от 05.06.2025г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «Сергиево-Посадская  
гимназия имени И.Б. Ольбинского»

 Филимонова О.Г.  
Приказ от 18.06.2025г. №164



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

естественно-научной направленности

**Клуб интеллектуальных игр**

стартовый уровень

для учащихся 12-15 лет

срок реализации 1 год

Составитель: Зубаха А.Д.,  
педагог дополнительного образования,  
учитель математики первой  
квалификационной категории

Сергиево-Посадский городской округ  
2025г.

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб интеллектуальных игр» (далее - Программа) естественно-научной направленности.

Уровень Программы – стартовый.

В структуру дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы базового уровня заложен модульный принцип построения, где содержание каждого модуля соответствует ступени освоения программного материала.

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами, регулирующими педагогический процесс в области дополнительного образования.

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.03.2016 № ВК — 641/09 «О направлении методических рекомендаций»
5. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области. Письмо Министерства образования Московской области от 24.03.2016 № Иسخ-3597/21в.
6. Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки Российской Федерации от 14.12.2015 № 09-3564 «О внеурочной

деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ»

7. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28.
8. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человеческих факторов среды обитания»
9. Устав МБОУ «Сергиево-Посадская гимназия имени И.Б. Ольбинского»
10. Образовательная программа МБОУ «Сергиево-Посадская гимназия имени И.Б. Ольбинского»
11. Локальные акты МБОУ «Сергиево-Посадская гимназия имени И.Б. Ольбинского»

В соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р, содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы естественнонаучной направленности «Клуб интеллектуальных игр» ориентировано на:

- Удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном развитии;
- создание необходимых условий для личностного развития учащихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения;
- выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся;
- формирование мировоззрения

### **Актуальность программы**

Анализ современного состояния общественной жизни свидетельствует о том, что обществу необходимы личности, важнейшими качествами которых становится инициативность, способность творчески мыслить и находить нестандартные решения, готовность обучаться в течение всей жизни. Таким

образом, проблема развития творческого и интеллектуального потенциала обучающихся очевидна.

### **Новизна и отличительные особенности программы**

На сегодняшний день очевидно, что классическая система образования, устоявшаяся поколениями, делается всё более несовершенной, ведь все вокруг быстро изменяется, и система образования также не может оставаться постоянной. Необходимо движение вперед! Об этом заявляют многие и формируют различные модели будущей школы, идеальной школы, реализуя на практике идею возможности управлять будущим. От того, каким мы сделаем наш сегодняшний день, зависит наше стабильное завтра. Ведь они – наши дети, приходящие в школу, в недалеком будущем станут хозяевами страны и мира. Поэтому научной и педагогической общественностью нашей страны большой акцент делается на содержание образования в школе.

В программе кружка учтены современные идеи развития и формирования универсальных учебных действий для основного общего образования, которые способствуют формированию у обучающихся российской гражданской идентичности, коммуникативных качеств личности и овладению навыками самостоятельного приобретения новых знаний — умения учиться.

### **Педагогическая целесообразность**

Образование в средней школе наряду с математическим, гуманитарным, социально-экономическим, физическим и технологическим обеспечивает всестороннее развитие личности школьника, готовит подрастающее поколение к самостоятельной жизни. Оно вносит вклад в достижение общей педагогической цели школы, обеспечивая усвоение учащимися основ науки, развитие мыслительных и творческих способностей, формируя научное мировоззрение.

### **Возрастные особенности обучающихся**

Группа комплектуется из гимназистов седьмой, восьмой и девятой параллели, учащихся 12-15 лет. Центральная линия развития в этом возрасте – стремление к самоактуализации. В гимназии обучаются дети с высоким

интеллектуальным потенциалом, у них ярко выражена познавательная мотивация. Любознательность, стремление глубже понять логические закономерности, попробовать себя в решении интересных интеллектуальных задач характерны для гимназистов. Участие учащихся в конкурсах и олимпиадах по разным предметам способствует формированию стремления к достижениям и уверенности в себе.

Посещение занятий данного кружка не является обязательным, в группу учащиеся зачисляются по их желанию, при этом не проводится контроль уровня знаний с выставлением оценки.

#### **Цель программы:**

Способствовать развитию творческой активности и познавательного интереса учащихся, удовлетворение познавательных интересов гимназистов, создание условий для развития интеллектуального потенциала и личностного самоопределения, для творческой самореализации ребенка.

#### **Задачи программы:**

##### ***Образовательные***

- создание условий для дифференциации обучения, что позволяет давать каждому ученику интеллектуальную нагрузку, соразмерную его способностям, и более полно удовлетворять его интересы;
- приобретение учащимися опыта деятельности по решению нестандартных задач;
- организация познавательной деятельности учащихся: постановка цели, планирование, определение оптимального соотношения цели и средств,

##### ***– Воспитательные***

- стимулирование интереса школьника к решению различных проблем, возникающих на протяжении всей его жизни через опыт решения задач;
- формирование способности самостоятельно приобретать, применять и пополнять знания, извлекать информацию из различных источников;
- способствование самоопределению гимназистов, сознательному выбору профессии;

- формирование мотивов учения и воли к достижению учебных целей, овладение навыками контроля и оценки своей деятельности;

### ***Развивающие***

- Создание системы работы по развитию обще интеллектуальных умений обучающихся;
- развитие мышления: формирование умений доказывать, анализировать, выдвигать гипотезы, находить сходства и различия в тех или иных задачах, строить логические умозаключения;

### **Воспитательный потенциал Программы**

Образовательная стратегия гимназии предполагает обращение к личности учащихся. Необходимое условие для реализации потенциала личности – живая, реальная, самостоятельная деятельность ребенка. Программа кружка «Клуб интеллектуальных игр» ориентирована в первую очередь на самостоятельную деятельность ребенка в ходе углубленного изучения законов, теоретических основ решения логических, творческих, изобретательских задач и правила проведения различных интеллектуальных игр.

Приоритетом данного курса является рефлексивная деятельность гимназистов, а именно: овладение навыками составления алгоритма решения задач, контроля и оценки своей деятельности, умением предвидеть возможные результаты своих действий.

### **Особенности организации образовательного процесса**

При организации деятельности мы ориентируемся на цели образовательной деятельности гимназии, которые рассматриваем в качестве приоритетных: универсальность, многогранность и глубина интеллектуального развития (на основе развития мышления, надпредметных навыков, интеграции знаний и представлений, формирования общей картины мира).

Данный курс не является систематическим, но включает в себя обучение учащихся различным интеллектуальным играм, способам и навыкам решения

основных типов задач, способствует развитию коммуникативных и регулятивных компетенций.

### **Режим реализации программы**

Срок реализации Программы	1 год	
Язык преподавания	русский	
Форма организации педагогического процесса	занятие	
Форма обучения	очная	
Возраст обучающихся	12-15 лет	
Количественный состав группы	До 30 чел.	
Состав группы	постоянный, разновозрастный	
Количество учебных часов	в неделю	в год
	1	36

### **Формы организации образовательного процесса**

Групповая, мелкогрупповая

#### **Типы занятий**

Комбинированный, тренировочный, теоретический

#### **Формы организации занятия:**

Основными формами занятий кружка «Клуб интеллектуальных игр» являются практические занятия по решению интеллектуальных задач, игры, тренинги, беседы, лекции, творческие задания, конкурсы.

#### **Формирование контингента**

контингент формируется из числа обучающихся 7-9 классов МБОУ «Сергиево-Посадская гимназия имени И.Б. Ольбинского» без предварительного отбора.

**Учебный план кружка**  
**«Клуб интеллектуальных игр»**  
**36 часов**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	История возникновения интеллектуальных игр.	1	1	
2	Стандартное и нестандартное мышление. Метод «Шесть шляп мышления».	2	1	1
3	Игры на эрудицию. Эрудит- лото.	2		2
4	Викторины и головоломки. «Спичечный конструктор.»	3	1	2
5	Логические цепочки и логические задачи.	2	1	1
6	Геометрия на клетчатой бумаге. Геометрическая мозаика.	3	1	2
7	Экономические игры.	3	1	2
8	Технология «Мозговой штурм» и «Альтернатива».	3	1	2
9	Обыкновенное волшебство. Фокусы.	3	1	2
10	Что такое память и как ее развивать. Мнемотехника.	3	1	2
11	Игра: «Что? Где? Когда?»	3	1	2
12	Игра «Брейн - ринг».	2		2
13	Игра «Своя игра».	2	1	1
14	Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ).	2	1	1
15	Флексагон. Оригами. Танграм.	2		2
		36	12	24



## **Содержание предметного кружка**

### **«Клуб интеллектуальных игр»**

**Общее количество часов – 36 ч.**

#### **Тема 1. История возникновения интеллектуальных игр. / 1 час**

Вводное занятие. Что такое интеллектуальные игры. Их виды и правила.

#### **Тема 2. Стандартное и нестандартное мышление. / 2 часа**

Стандартное и нестандартное мышление. Типы мышления. Метод «Шесть шляп мышления».

#### **Тема 3. Игры на эрудицию. Эрудит- лото. / 2 часа**

Игра «Умники и Умницы». Правила игры. Распределение ролей в обсуждении. Функция капитана.

#### **Тема 4. Викторины и головоломки. «Спичечный конструктор.» / 3 часа**

Правила и технология выполнения. Алгоритм поиска решения.

#### **Тема 5. Логические цепочки и логические задачи. / 2 часа**

Различные приемы и способы решения логических задач: таблицы, схемы, графы. Нахождение верных и неверных утверждений. Логические игры: «Верить- не верить.», «Перевертыши».

#### **Тема 6. Геометрия на клетчатой бумаге. Геометрическая мозаика. / 3 часа**

Рисование фигур на клетчатой бумаге. Разрезание фигур на равные части. Игры с пентамино.

#### **Тема 7. Экономические игры. / 3 часа**

Основные особенности игр. Рациональные способы и приемы их решения. Выработка делового психологического климата. Основы экономики. Игра «Монополия», «Супер Фермер», «Конкурент».

#### **Тема 8. Технология «Мозговой штурм» и «Альтернатива». / 3 часа**

Отработка методов. Алгоритм поиска ответов.

#### **Тема 9. Обыкновенное волшебство. Фокусы. / 3 часа**

Приемы, технологии, изготовление реквизитов.

#### **Тема 10. Что такое память и как ее развивать. Мнемотехника. / 3 часа**

Виды памяти. Методы ее развития и приемы. Тренинг.

Тема 11. **Игра: «Что? Где? Когда?»** / 3 часа

Разработка принципа игры в команде. Распределение ролей.

Отработка взаимодействия в команде.

Тема 12. **Игра: «Брейн -ринг».** / 2 часа

Особенности игры. Требования к вопросам игры.

Тема 13. **Игра: «Своя игра.»** / 2 часа

Основные особенности игры. Правила и варианты игры.

Индивидуальная и командная игра.

Тема 14. **Технология решения изобретательских задач.** / 2 часа

Приемы решения изобретательских задач. Что такое «закрытая» и «открытая» задача.

Тема 15. **Флексагон. Оригами. Танграм.** / 2 часа.

История их возникновения. Правила игр. Схемы решений и способы их создания. Развертка.

### **Предполагаемые результаты**

Программа предполагает следующие *результаты*:

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- готовность и способность к осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования с учетом устойчивых познавательных интересов;
- развитие нестандартного, логического мышления;
- личностное самоопределение;
- формирование активной жизненной позиции;
- творческая самореализация личности .

Метапредметными результатами обучения являются:

- развитие теоретического мышления на основе формирования умений устанавливать факты, различать причины и следствия, строить модели;

- отбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- владение основами самоконтроля и самооценки;
- коммуникативные умения;
- умение кратко и точно отвечать на вопросы, использовать справочную литературу и другие источники информации.

На основании этой программы составлено примерное тематическое планирование. Для решения обозначенных задач используются формы и методы работы, направленные на реализацию деятельностного подхода в обучении, служащие формированию осознанного отношения к собственной деятельности у учащихся, развивающие навыки исследовательской работы.

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов (формы контроля, оценочные материалы):**

педагогическое наблюдение;

педагогический анализ результатов участия в групповых играх, выполнения обучающимися творческих заданий, участия в мероприятиях (викторинах, играх), активности обучающихся на занятиях и т.п.;

портфолио и др.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:**

открытые занятия, участие в конкурсном движении.

***Методические материалы***

**Алгоритм учебного занятия:**

Интеллектуальная разминка

Информативная часть занятия

Практические задания

**Используемые технологии:**

КТД, групповые технологии, технологии развития критического мышления

**МАТЕРИАЛЬНО – ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Учебная мебель

Магнитно-меловая или магнитно-маркерная доска

Интерактивная панель с подключением к сети Интернет

Раздаточный материал для организации игр

Наборы интеллектуальных игр

### **КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Занятия может вести педагог, обладающий профессиональными знаниями в предметной области, знающий специфику организации дополнительного образования, имеющий высшее педагогическое образование.

### **ЛИТЕРАТУРА**

#### *для учащихся*

- Баландин Б. «1001 вопрос для очень умных». - М.2012
- Детские энциклопедии, справочники и другая аналогичная литература.
- Левин Б.Е. «Что? Где? Когда? Для чайников»,1999
- Мадгуик У., Керрод Р., Книга знаний. – М.: Махаон, 2008 г.
- Юному эрудиту обо всём. – М.: Махаон, 2008 г.
- Золотарёва Н. Д. Олимпиадная математика. Арифметические задачи с решениями и указаниями. / Н. Д. Золотарёва, М. В. Федотов. — М.: Лаборатория знаний,2019(ВМК МГУ — школе).

#### *Для учителя*

- Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование. / под ред. В. А. Горского. – 2-е изд. – М. Просвещение, 2011.
- Савенков А.И. Методика исследовательского обучения школьников. Издательство «Учебная литература», дом «Фёдоров», 2008
- Детские энциклопедии, справочники и другая аналогичная литература.
- А.В.Горячев, Н.И. Иглина "Всё узнаю, всё смогу". Тетрадь для детей и взрослых по освоению проектной технологии в начальной школе. - М. БАЛЛАС,2008
- Гейдман Б.П. Подготовка к математической олимпиаде. – М.: Айрис-пресс, 2007.

- Козлова Е.Г. Сказки и подсказки. Задачи для математического кружка. – М.: МЦНМО, 2004.
- Эдвард де Боно «Шесть шляп мышления.» - Поппури, 2006.
- Математика. Олимпиадные задания / сост. Г.Т. Дьячкова. – Волгоград: Учитель, 2006.
- 365 задач для эрудитов. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2005.
- Борис Левин «Программа занятий в клубе интеллектуальных игр», «Орк-клуб» г. Уфа.
- Афанасьев А.С., Левадная Е.Б., Мальчикова Л.Г., Юшкова А.Г. «Комплексная многоуровневая образовательная программа «Магия мысли» на 7 лет обучения для детей и подростков 7-17 лет» «Школа: день за днем. Педагогический альманах», г. Новосибирск
- Владимир Белкин, Яков Зайдельман, Константин Кноп «Интеллектуальные игры», приложение «Информатика» №25-26, 2002г., еженедельник «1 сентября».
- Балаян Э.Н. 1001 олимпиадная и занимательная задачи по математике. 3-е изд. — Ростов на Дону: Феникс, 2008.

▪ Интернет-ресурсы:

<http://orkclub.ru/biblioteka/bibigame/bibigame4gkdvig/>

<http://www.internat18.ru/exams/olimpiad.html>

<http://www.den-za-dnem.ru/page.php>

<http://kiloherz.ru/problems/>

<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/1040fa23-ac04-b94b-4a41-bd93fbf0d55a/>

<http://59314.ocpi.ru/kylasovo/p57aa1.html>

# КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

*Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа*

*Клуб интеллектуальных игр*

**Уровень программы - стартовый**

**Год обучения – 1**

**Педагог дополнительного образования - учитель математики**

месяц	неделя	Название раздела, темы	Форма занятия	Количество часов	Форма контроля
сентябрь	1	История возникновения интеллектуальных игр.	теоретическое	1	нет
	2	Стандартное и нестандартное мышление.	теоретическое	1	нет
	3	Метод «Шесть шляп мышления».	практическое	1	наблюдение
	4	Игры на эрудицию.	игра	1	Результаты игры
октябрь	1	Эрудит- лото.	игра	1	Результаты игры
	21	Викторины и головоломки.	игра	1	Результаты игры
	3	Викторины и головоломки.	игра	1	Результаты игры
	4	«Спичечный конструктор»	игра	1	Результаты игры
ноябрь	1	Логические цепочки и логические задачи.	теоретическое	1	нет
	2	Логические цепочки и логические задачи.	теоретическое	1	нет
	3	Геометрия на клетчатой бумаге.	практическое	1	наблюдение
	4	Геометрия на клетчатой бумаге.	практическое	1	наблюдение
декабрь	1	Геометрическая мозаика.	практическое	1	наблюдение
	2	Экономические игры.	теоретическое	1	нет
	3	Экономические игры.	игра	1	Результаты игры
	4	Экономические игры.	игра	1	Результаты игры
январь	1	Технология «Мозговой штурм»	теоретическое	1	нет

	2	Технология «Мозговой штурм»	практическое	1	наблюдение
	3	Технология «Альтернатива».	практическое	1	наблюдение
февраль	1	Обыкновенное волшебство. Фокусы.	практическое	1	наблюдение
	2	Обыкновенное волшебство. Фокусы.	практическое	1	наблюдение
	3	Обыкновенное волшебство. Фокусы.	практическое	1	наблюдение
	4	Что такое память и как ее развивать. Мнемотехника.	теоретическое	1	нет
март	1	Мнемотехника	практическое	1	наблюдение
	2	Мнемотехника	практическое	1	наблюдение
	3	Игра: «Что? Где? Когда?»	игра	1	Результаты игры
	4	Игра: «Что? Где? Когда?»	игра	1	Результаты игры
апрель	1	Игра: «Что? Где? Когда?»	игра	1	Результаты игры
	2	Игра «Брейн - ринг».	игра	1	Результаты игры
	3	Игра «Брейн - ринг».	игра	1	Результаты игры
	4	Игра «Своя игра».	игра	1	Результаты игры
	5	Игра «Своя игра».	игра	1	Результаты игры
май	1	Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ).	теоретическое	1	нет
	2	Технология решения изобретательских задач (ТРИЗ).	практическое	1	наблюдение
	3	Флексагон.	практическое	1	наблюдение
	4	Оригами. Танграм.	практическое	1	наблюдение
				36	