

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Богандинская средняя общеобразовательная школа № 1
Тюменского муниципального района
(МАОУ Богандинская СОШ №1)

РАССМОТРЕНО
на заседании ШМО классных
руководителей
Руководитель ШМО
Селиванова Л.А.
№ протокола 1
«29» 08 2025г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора
Аверина Аверина А.О.
«29» 08 20 25 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор школы
Маслова И.С.
Приказ № 238/0А
«01» 09 2025г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**
интеллектуальных турниров
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»
для 3 «А», 3 «Б», 4 «А», 4 «Б» классов начального общего образования
на 2025 / 2026 учебный год

Составители: Ковалева Наталья Александровна, классный руководитель 3 «А» класса
Ивлева Анна Сергеевна, классный руководитель 4 «А» класса

р.п. Богандинский, 2025г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «**Интеллектуальные игры**» для 1-х – 4-х классов является частью основной общеобразовательной программы основного общего образования, реализуемой в МАОУ Богандинской СОШ №1.

Программа разработана в соответствии с требованиями:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.04.2015 № 996р «Об утверждении Стратегии развития воспитания на период до 2025 года»;
- Приказа Минпросвещения от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Методических рекомендаций по использованию и включению в содержание процесса обучения и воспитания государственных символов Российской Федерации, направленных письмом Минпросвещения от 15.04.2022 № СК-295/06;
- Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности, направленных письмом Минобрнауки от 18.08.2017 № 09-1672;
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства от 29.05.2015 № 996-р;
- Программы воспитания МАОУ Богандинской СОШ № 1;
- ООП ООО муниципального автономного общеобразовательного учреждения Богандинской средней общеобразовательной школы № 1 Тюменского муниципального района;
- Учебный план начального общего образования МАОУ Богандинской СОШ № 1, принятый педагогическим советом от 03.07.2025г. (протокол № 13) и утвержденный 08.08.2025г. приказом директора № 214/ОД.

Рабочая программа к курсу «Интеллектуальные игры» составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе программы развития познавательных способностей учащихся младших классов Н. А. Криволаповой, И. Ю. Цибасовой «Умники и умницы» (модифицированной) с использованием методического пособия О. А. Холодовой «Юным умникам и умницам» (М.: РОСТкнига, 2013).

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

Программа данного курса представляет систему интеллектуально-развивающих занятий и игр для учащихся 3-4 классов начальной школы и рассчитана на один год обучения.

В последнее десятилетие в образовательном пространстве особый приоритет получили интеллектуальные игры. Учитывая значимость данных игр в развитии творческого мышления учащихся, была создана программа, которая направлена на развитие интеллектуальных умений учащихся на основе формирования у ребенка умений управлять процессами творчества: фантазированием, пониманием закономерностей,

решением сложных проблемных ситуаций. Программа дает школьнику возможность раскрыть многие качества, лежащие в основе творческого мышления, она призвана помочь учащимся стать более раскованными и свободными в своей интеллектуальной деятельности.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Цель: развитие познавательных способностей учащихся на основе системы интеллектуальных игр.

Задачи:

- 1) развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, умений выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
- 2) развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- 3) развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументированно доказывать свою точку зрения;
- 4) формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи;
- 5) развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся;
- 6) формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
- 7) формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

Таким образом, принципиальной задачей предлагаемого курса является именно развитие познавательных способностей и общеучебных умений и навыков, а не усвоение каких-то конкретных знаний и умений.

Описание ценностных ориентиров:

Ценность истины – это ценность научного познания как части культуры человечества, разума, понимания сущности бытия, мироздания.

Ценность человека как разумного существа, стремящегося к познанию мира и самосовершенствованию.

Ценность труда и творчества как естественного условия человеческой деятельности и жизни.

Ценность свободы как свободы выбора и предъявления человеком своих мыслей и поступков, но свободы, естественно ограниченной нормами и правилами поведения в обществе.

Ценность гражданственности – осознание человеком себя как члена общества, народа, представителя страны и государства.

Ценность патриотизма – одно из проявлений духовной зрелости человека, выражающееся в любви к России, народу, в осознанном желании служить Отечеству.

2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

Игровая технология позволяет в значительной мере усилить воспитательный процесс, который определяется теми благоприятными обстоятельствами, в которых оказываются ее участники (игроки). Игра создает прекрасную возможность для активного межличностного взаимодействия, ибо играть – значит вступать во взаимодействие с партнерами или группами партнеров, это своего рода полигон для общественного и творческого самовыражения.

Успех партнеров любой интеллектуальной игры зависит от их рефлексивных особенностей. Игра – это всегда распознавание типа поведения и выбор своей ответной системы действий. Речь в данном случае идет о рефлексивных особенностях личности, то есть о способности отождествлять себя с партнером, о способности видеть всю ситуацию как бы сверху и себя в этой ситуации. Поэтому рефлексия становится логическим завершением каждого интеллектуального поединка. Ибо именно она является универсальным средством изучения особенностей общения и обучения общению.

Занятия проводятся 1 раз в неделю, 34 занятия за учебный год. Серьезная работа принимает форму игры, что привлекает и заинтересовывает младших школьников.

Формы занятий:

- по количеству детей, участвующих в занятии: коллективные, групповые;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия: практикум, тренинг, семинар, ролевая и деловая игра;
- по дидактической цели: вводные занятия, занятия по углублению знаний, практические занятия, комбинированные формы занятий.

Реализация программы будет идти по трем блокам:

- Гуманитарный (литература + русский язык).
- Математический.
- Биологический (природоведение + география).

На занятиях предполагается не только знакомство с новыми способами решения задач, но и создание условий для стимулирования творческого мышления.

Для выполнения поставленных учебно-воспитательных задач в соответствии с методологическими позициями на занятиях будут использованы следующие виды упражнений:

- интеллектуальные разминки с целью быстрого включения учащихся в работу и развития психических механизмов;
- задания с отсроченным вопросом;
- интегративные задания, позволяющие в короткий срок выявить интересы учащихся;
- задания, направленные на развитие психических механизмов (памяти, внимания, воображения, наблюдательности);
- решение частично-поисковых задач разного уровня;
- творческие задачи.

Задания-разминки идут в достаточно высоком темпе, на каждый ответ дается 2–3 секунды. В них чередуются вопросы из разных областей знаний (математика, русский язык, окружающий мир и т. д.). Такая работа придает дух соревновательности, концентрирует внимание, развивает умение быстро переключаться с одного вида деятельности на другой. Сущность заданий с отсроченным вопросом заключается в том, что условия заданий как бы изначально ориентируют ученика уже на привычный для него ход решения, который в итоге оказывается ошибочным.

Частично-поисковая задача содержит такой вид задания, в процессе выполнения которого учащиеся, как правило, самостоятельно или при незначительной помощи учителя открывают новые для себя знания и способы их добывания.

Виды деятельности: игровая, познавательная.

Система занятий по курсу позволяет решать следующие аспекты: познавательный, развивающий, воспитывающий.

Познавательный аспект:

- формирование и развитие различных видов памяти, внимания, воображения, а также логического мышления;
- формирование и развитие общеучебных умений и навыков.

Развивающий аспект:

- создание условий для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
- развитие пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации.

Воспитывающий аспект:

- воспитание системы межличностных отношений.

В курсе используются задачи разной сложности, поэтому слабые в учебе дети, участвуя в занятиях, могут почувствовать уверенность в своих силах (для таких учащихся подбираются задачи, которые они могут решать успешно).

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться выполнять предлагаемые задания. После каждого занятия ребята заполняют оценочные листы.

Задания построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим, различные темы и формы подачи материала активно чередуются в течение урока. Это позволяет сделать работу динамичной, насыщенной и менее утомляемой.

В системе заданий реализован принцип «спирали», то есть осуществляется возвращение к одному и тому же заданию, но на более высоком уровне трудности. Задачи по каждой из тем могут быть включены в любые занятия другой темы в качестве закрепления.

Для превентивного обучения доказана эффективность методов обучения в группе. Поэтому в процессе работы, помимо традиционных методов обучения, будут использованы групповые. К ним относятся:

- кооперативное обучение;
- «мозговой штурм»;
- групповая дискуссия.

Обучение в группе означает, что дети учатся:

- обмениваться друг с другом информацией и выражать личное мнение;
- говорить и слушать;
- принимать решения, обсуждать и совместно решать проблемы.

Обучение в группе развивает личностные и социальные навыки, необходимые для эффективного превентивного обучения.

Кооперативное обучение – это метод, когда в небольших группах (от 2 до 8 человек) ученики взаимодействуют, решая общую задачу.

Совместная работа в небольших группах формирует качества социальной и личностной компетентности, а также умение дружить.

Групповая дискуссия – это способ организации совместной деятельности учеников под руководством учителя с целью решить групповые задачи или воздействовать на мнения и установки участников в процессе общения. Использование метода позволяет:

- дать ученикам возможность увидеть проблему с разных сторон;

- уточнить персональные позиции и личные точки зрения учеников;
- ослабить скрытые конфликты;
- выработать общее решение;
- повысить эффективность работы участников дискуссии;
- повысить интерес учеников к проблеме и мнению одноклассников;
- удовлетворить потребность детей в признании и уважении одноклассников.

Групповая дискуссия может быть использована в начале занятия, а также для подведения итогов.

Креативные методы

Метод придумывания – это способ создания неизвестного ученикам ранее продукта в результате их определенных творческих действий.

Метод реализуется при помощи следующих приемов:

- а) замещение качеств одного объекта качествами другого с целью создания нового объекта;
- б) отыскание свойств объекта в иной среде;
- в) изменение элемента изучаемого объекта и описание свойств нового, измененного объекта.

Мозговой штурм – используется для стимуляции высказываний детей по теме или вопросу. Работа ведется в следующих группах: генерации идей, анализа проблемной ситуации и оценки идей, генерации контридей. Всячески поощряются реплики, шутки, непринужденная обстановка. Учеников просят высказывать идеи или мнения без какой-либо оценки или обсуждения этих идей или мнений. Идеи фиксируются учителем на доске, а «мозговой штурм» продолжается до тех пор, пока не истощатся идеи или не кончится отведенное для «мозгового штурма» время.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

Реализация данного курса обеспечивает достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Обучающиеся научатся:

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества при поддержке других участников группы и педагога делать выбор, как поступить, опираясь на этические нормы.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Регулятивные УДД:

Обучающиеся научатся:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- проговаривать последовательность действий;
- учиться высказывать свое предположение (версию);
- учиться работать по предложенному педагогом плану;

- учиться отличать, верно, выполненное задание от неверного;
- учиться совместно с педагогом и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УДД:

Обучающиеся научатся:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
- учиться добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт, информацию, полученную от педагога, и используя учебную литературу;
- учиться овладевать измерительными инструментами.

Коммуникативные УДД:

Обучающиеся научатся:

- учиться выражать свои мысли;
- учиться объяснять свое несогласие и пытаться договориться;
- овладевать навыками сотрудничества в группе в совместном решении учебной задачи.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметными результатами является формирование следующих умений:

- воспринимать и осмысливать полученную информацию, владеть способами обработки данной информации;
- определять учебную задачу;
- ясно и последовательно излагать свои мысли, аргументированно доказывать свою точку зрения;
- владеть своим вниманием;
- сознательно управлять своей памятью и регулировать ее проявления, владеть рациональными приемами запоминания;
- владеть навыками поисковой и исследовательской деятельности;
- использовать основные приемы мыслительной деятельности;
- самостоятельно мыслить и творчески работать.

4. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

с указанием количества академических часов, отводимых на освоение каждой темы курса (в том числе внеурочной деятельности) и возможность использования по этой теме электронных (цифровых) образовательных ресурсов

3 класс

№ п/п	Тема занятия	Форма проведения занятия	Количество часов, отводимых на освоение темы	ЦОР/ЭОР
1	Звуки и буквы. Транскрипция.	Интерактивный урок с использованием мультимедийных материалов. Разделение на команды, каждая из которых отвечает на вопросы, связанные со звуками и буквами, а затем проводит анализ слов.	4	https://myschool.edu.ru/ https://m.edsoo.ru/f841f35c
2	Словообразовательный анализ.	Воркшоп с групповыми заданиями. Учащиеся работают в парах или группах, находя слова-родственники и образуя новые слова.	2	https://myschool.edu.ru/
3	«Спрятавшиеся» слова. Родительское собрание на тему «Расширение кругозора школьников посредством чтения научно-познавательной литературы».	открытое родительское собрание с презентацией. Включение интерактивных элементов.	2	https://myschool.edu.ru/
4	Фразеологизмы.	Занятие в формате «круглый стол».	2	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/

5	Многозначность фразеологизмов. Составление крылатых выражений из отдельных слов.	Интеллектуальный марафон в формате соревнования, где команды выполняют различные задания, связанные с фразеологизмами и пословицами.	1	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
6	Однозначные и многозначные слова. Игра «Кто больше?».	Занятие с элементами игры, где учащиеся соревнуются в нахождении однозначных и многозначных слов.	1	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
7	Учимся делать логические выводы.	Занятие с логическими задачами и игра «Верить – не верить», где учащиеся проверяют свои логические выводы.	3	https://myschool.edu.ru/ https://m.edsoo.ru/f841f35c
8	Анаграммы. Шарады. Метаграммы.	Игровое занятие с заданиями на анаграммы, шарады и метаграммы,	2	https://myschool.edu.ru/
9	Ребусы. Занимательные головоломки.	Урок-игра, где учащиеся решают ребусы и головоломки.	2	https://myschool.edu.ru/
10	Вопросы-шутки.	Урок в формате викторины с вопросами-шутками.	1	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
11	Числовые лабиринты.	Математическая игра с числовыми лабиринтами для развития аналитического мышления.	1	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
12	Занимательные задачи со сказочным сюжетом.	Урок с использованием сказочного сюжета для решения задач.	1	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/

13	Любопытные особенности некоторых чисел и действий с ними.	Интерактивный урок с элементами презентации, где учащиеся узнают интересные факты о числах и действиях.	1	https://myschool.edu.ru/ https://m.edsoo.ru/f841f35c
14	Задачи на нахождение закономерностей.	Олимпиада в формате соревнования, где учащиеся решают задачи на нахождение закономерностей в группах или индивидуально. Включение различных уровней сложности задач.	1	https://myschool.edu.ru/
15	Игры со спичками	Урок-игра, где учащиеся работают в группах, решая различные задачи и головоломки, используя спички. В конце можно провести соревнование на скорость и креативность решений.	1	https://myschool.edu.ru/
16	Числовые головоломки. Математические ребусы, кроссворды	Интерактивная мастерская, где учащиеся поочередно решают числовые головоломки, ребусы и кроссворды. В конце занятия — соревнование на количество решенных задач.	1	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
17	Природа и человек.	Урок с использованием мультимедийных материалов о взаимодействии человека и природы	1	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
18	Игра «Алфавит»	Урок в формате «интеллектуальной игры», где учащиеся по очереди	2	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/

		называют растения на каждую букву алфавита. Включение дополнительной информации о каждом растении.		resursov-dlya-obrazo/
19	Лабиринт «В мире животных» Подготовка к конкурсу «Золотое руно»	Урок с элементами исследования. Подготовка к конкурсу «Золотое руно» через задания и обсуждения.	2	https://myschool.edu.ru/
20	Игра «Ботанический поезд»	Игра «Ботанический поезд» для закрепления знаний о растениях и их взаимосвязях.	1	https://myschool.edu.ru/
21	Заключительное занятие. Общественный смотр знаний	Итоговое занятие в формате открытого урока, где учащиеся демонстрируют свои знания и умения, подготовленные в ходе предыдущих занятий. Включение элементов викторины и обсуждений.	2	https://rfartcenter.ru/metodicheskiy-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazo/
Итого:		34 часа		

4 класс

№ п/п	Тема занятия	Форма проведения занятия	Количество часов, отводимых на освоение темы	ЦОР/ЭОР
1	Звуковой анализ слов. Игра «Поле чудес»	Разделение на команды, каждая из которых отвечает на вопросы, связанные со звуками и буквами, а	4	https://myschool.edu.ru/ https://m.edsoo.ru/f841f35c

		затем проводит анализ слов. Игра «Поле чудес» в конце как итог занятия.		
2	Игра «Найди пару»	Игра «Найди пару» для закрепления материала по нахождению слов-родственников и образованию новых слов.	2	https://myschool.edu.ru/
3	«Спрятавшиеся» слова. Игра «Блицвопрос»	Включение интерактивных элементов, таких как игра «Блицвопрос», чтобы вовлечь детей в обсуждение.	2	https://myschool.edu.ru/
4	Фразеологические термины. Игра «Перевёртыши»	Обсуждение фразеологизмов и их значений, затем игра «Перевёртыши» для практики и закрепления.	2	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
5	Фразеологизмы-синонимы. Замена выражений синонимами.	Интеллектуальный марафон в формате соревнования, где команды выполняют различные задания, связанные с фразеологизмами.	1	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
6	Подготовка к конкурсу «Зимние интеллектуальные игры»	Подготовка к конкурсу с заданиями на развитие мышления.	1	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
7	Игра «Веришь – не веришь»	Занятие с логическими задачами и игра «Веришь – не веришь», где	3	https://myschool.edu.ru/ https://m.edsoo.ru/f841f35c

		учащиеся проверяют свои логические выводы.		
8	Семейная игра «Кто хочет стать миллионером»	Игра «Кто хочет стать миллионером» для проверки знаний.	2	https://myschool.edu.ru/
9	Ребусы. Подготовка к конкурсу «Енот»	Игра, где учащиеся решают ребусы и головоломки, с подготовкой к конкурсу «Енот» через практические задания.	2	https://myschool.edu.ru/
10	Игра «Ума палата»	«Ума палата» для активного участия учащихся.	1	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
11	Игра «Что? Где? Когда?»	Игра «Что? Где? Когда?» для развития аналитического мышления.	1	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
12	Игра «Причуды математики»	Урок с использованием сказочного сюжета для решения задач, в конце - игра «Причуды математики» для закрепления изученного.	1	https://rfartcenter.ru/metodicheskiye-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
13	Познавательная игра «Интеллектуальный дилижанс»	Игра «Интеллектуальный дилижанс», где команды отвечают на вопросы и решают задачи.	1	https://myschool.edu.ru/ https://m.edsoo.ru/f841f35c
14	Олимпиада по математике	Олимпиада в формате соревнования, где учащиеся решают задачи на нахождение закономерностей.	1	https://myschool.edu.ru/

15	Игры со спичками	Урок-игра, где учащиеся работают в группах, решая различные задачи и головоломки, используя спички. В конце можно провести соревнование на скорость и креативность решений.	1	https://myschool.edu.ru/
16	Числовые головоломки. Математические ребусы, кроссворды	Интерактивная мастерская, где учащиеся поочередно решают числовые головоломки, ребусы и кроссворды. В конце занятия — соревнование на количество решенных задач.	1	https://rfartcenter.ru/metodicheskaya-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
17	Игра «Букварь природы»	Урок с использованием мультимедийных материалов о взаимодействии человека и природы. Завершение игры «Букварь природы», где учащиеся отвечают на вопросы и обсуждают важные темы.	1	https://rfartcenter.ru/metodicheskaya-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
18	Растительный мир.	Урок в формате «интеллектуальной игры», где учащиеся по очереди называют растения на каждую букву алфавита.	2	https://rfartcenter.ru/metodicheskaya-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
19	Животный мир.	Урок с элементами исследования, где учащиеся создают свой «лабиринт» с животными.	2	https://myschool.edu.ru/

20	Экологические связи в природе.	Урок с проектной работой, где учащиеся исследуют экологические связи.	1	https://myschool.edu.ru/
21	Заключительное занятие. Общественный смотр знаний	Итоговое занятие в формате открытого урока, где учащиеся демонстрируют свои знания и умения, подготовленные в ходе предыдущих занятий. Включение элементов викторины и обсуждений.	2	https://rfartcenter.ru/metodicheskaya-podderzhka/katalog-internet-resursov-dlya-obrazovaniya/
Итого:		34 часа		

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

3 класс

№ п/п	Название темы	Кол-во часов	Теория	Практика	Дата	
					план	факт
1	Звуки и буквы. Транскрипция.	4	2	2		
2	Словообразовательный анализ.	2	1	1		
3	«Спрятавшиеся» слова. Родительское собрание на тему «Расширение кругозора школьников посредством чтения научно-познавательной литературы».	2	1	1		
4	Фразеологизмы.	2	1	1		
5	Многозначность фразеологизмов. Составление крылатых выражений из отдельных слов.	1	1			
6	Однозначные и многозначные слова. Игра «Кто больше?».	1		1		
7	Учимся делать логические выводы.	3	1	2		
8	Анаграммы. Шарады. Метаграммы.	2	-	2		
9	Ребусы. Занимательные головоломки.	2	1	1		

10	Вопросы-шутки.	1		1		
11	Числовые лабиринты.	1		1		
12	Занимательные задачи со сказочным сюжетом.	1		1		
13	Любопытные особенности некоторых чисел и действий с ними.	2	1	1		
14	Задачи на нахождение закономерностей.	2	1	1		
15	Игры со спичками	1		1		
16	Числовые головоломки. Математические ребусы, кроссворды	2	1	1		
17	Природа и человек.	1		1		
18	Игра «Алфавит»	1		1		
19	Лабиринт «В мире животных» Подготовка к конкурсу «Золотое руно»	1		1		
20	Игра «Ботанический поезд»	1		1		
21	Заключительное занятие. Общественный смотр знаний	1		1		

4 класс

№ п/п	Название темы	Кол-во часов	Теория	Практика	Дата	
					план	факт
1	Звуковой анализ слов. Игра «Поле чудес»	4	2	2		

2	Игра «Найди пару»	2	1	1		
3	«Спрятавшиеся» слова. Игра «Блицвопрос»	2	1	1		
4	Фразеологические термины. Игра «Перевёртыши»	2	1	1		
5	Фразеологизмы-синонимы. Замена выражений синонимами. Интеллектуальный марафон	1	1			
6	Подготовка к конкурсу «Зимние интеллектуальные игры»	1		1		
7	Игра «Верись – не верись»	3	1	2		
8	Семейная игра «Кто хочет стать миллионером»	2	-	2		
9	Ребусы. Подготовка к конкурсу «Енот»	2	1	1		
10	Игра «Ума палата»	1		1		
11	Игра «Что? Где? Когда?»	1		1		
12	Игра «Причуды математики»	1		1		
13	Познавательная игра «Интеллектуальный дилижанс»	2	1	1		
14	Олимпиада по математике	2	1	1		
15	Игры со спичками	1		1		
16	Числовые головоломки. Математические ребусы, кроссворды	2	1	1		

17	Игра «Букварь природы»	1		1		
18	Растительный мир.	1		1		
19	Животный мир.	1		1		
20	Экологические связи в природе.	1		1		
21	Заключительное занятие. Общественный смотр знаний	1		1		