МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ АРХАНГЕЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Архангельской области «Архангельский Губернаторский морской кадетский корпус имени Адмирала Флота Советского Союза Н.Г. Кузнецова» (ГБОУ АО «АГМКК»)

Рассмотрена по заседании Педагогического Совета от «28» августа 2026 года Протокол № 8

Утверждена приказом директора ГБОУ АО «АМГКК» № -342/2-ОД от «28» августа 2026 года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«Интеллектуальный клуб «Мегамозг»»

Направление: внеурочная деятельность по развитию личности, ее способностей, удовлетворения образовательных потребностей и интересов, самореализации и профориентации обучающихся

Срок реализации программы: 1 год

Возраст обучающихся: 15-18 лет

Автор - составитель:
Вахрамеева Надежда Анатольевна,
учитель английского языка,
высшей квалификационной
категории

Архангельск, 2026

Пояснительная записка

Курс внеурочной деятельности «Клуб интеллектуальных игр «Мегамозг» направлен на достижение планируемых результатов освоения основных образовательных программ (предметных, метапредметных и личностных), осуществляется в формах, отличных от урочной.

Предлагаемая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного общеобразовательного стандарта общего образования и действующих нормативно-правовых документов, регламентирующих образовательную деятельность в общеобразовательных организациях.

Программа Клуба интеллектуальных игр имеет общеинтеллектуальную направленность, реализует один из самых интересных для детей способов интеллектуального развития - привлечение их к участию в интеллектуальных играх и турнирах и включает игровые виды деятельности в формате ребусов, эрудит - лото, викторин, игр «Своя игра», «Что? Где? Когда?» и т.д.

При разработке программы были учтены правила и требования ассоциаций интеллектуальных клубов к организации и проведению интеллектуальных чемпионатов и турниров.

Данная образовательная программа рассчитана на учащихся старших классов. Занятия проводятся согласно плану. Продолжительность занятий – 2 * 40 минут. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Реализация программы осуществляется по двум направлениям:

1. Проведение развивающих занятий по подготовке и тренингу.
2. Участие в интеллектуальных состязаний на городском, областном и всероссийском уровне.

Цель образовательной программы «Клуб интеллектуальных игр «Мегамозг»: создать условия для развития интеллектуальных способностей учащихся посредством занятий в интеллектуальном клубе.

Задачи:

- формирование у учащихся системы разносторонних знаний;
- обучение алгоритмам рассуждения, решения интеллектуальных задач.
- развитие творческих способностей;
- развитие памяти и внимания;
- развитие логического мышления;
- развитие любознательности;
- развитие умения работать в команде;
- воспитание чувства уверенности в собственных силах, настойчивости;
- воспитание толерантности, чувства ответственности за команду;
- формирование соревновательного навыка.

Ожидаемые результаты

Личностные результаты:

- развитие нестандартного мышления, любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- повышение познавательной активности,
- реализация интеллектуально-творческого потенциала подростков посредством участия в интеллектуальных состязаниях разных уровней,
- воспитание чувства сплочённости и ответственности за команду;
- развитие самостоятельности суждений, независимости мышления.

Метапредметные результаты:

- умение сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат – ответ на вопрос с заданным условием,
- умение анализировать предложенные возможные варианты верного ответа.
- умение осуществлять развернутые действия контроля и самоконтроля

Универсальные учебные действия:

- сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания.
- моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения; использовать его в ходе самостоятельной работы.
- применять изученные способы учебной работы и приёмы решений для работы с различными заданиями.
- включаться в групповую командную работу высказывать собственное мнение и аргументировать его.
- аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения,
- использовать критерии для обоснования своего суждения.
- контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

Содержание курса внеурочной деятельности

Тема и содержание	Количество уроков	
	Теоретическая часть	Практическая часть
Вводное занятие	1	1
Виды интеллектуальных игр	1	
Алгоритм поиска ответов	1	
Принципы игры в команде	1	1
Отработка игры в тройках и шестёрках		2
Основные особенности игр серии «Калейдоскоп»	1	5
Эрудиция - ключ к успеху	1	2
Игра "Эрудит-лото"	1	3
Основные особенности командной «Своей игры»	1	4
Принципы игры «Что?Где?Когда?»	1	
Тренировка игры «Что?Где?Когда?»		10
Разбор ошибок проведенных игр		4
Участие в кубке Архангельска по интеллектуальным играм		10
Участие в областном фестивале интеллектуальных игр		12
Участие во всероссийском проекте от общества «Знание»		5
Всего	9	59

Календарно-тематическое планирование
к курсу внеурочной деятельности

№ урока	Тема урока	Кол. часов	Содержание учебного предмета	Форма организации деятельности учащихся
1 -2	Вводное занятие	2	Знакомство учащихся с целями и задачами на учебный год. Порядок и содержание работы клуба. Интеллектуальные игры в нашем городе и области.	лекция
3	Виды интеллектуальных игр	1	Знакомство с многообразием видом интеллектуальных игр и их правилами	лекция
4	Алгоритм поиска ответов	1	Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.	беседа
5-6	Принципы игры в команде	2	Команда - единый механизм. Непрерывность обсуждения. Как слушать друг друга. Необходимость высказывания всех мыслей, пришедших за игровым столом. Чего не нужно делать при обсуждении. Как выстроить логическую цепочку командой.	беседа, игра
7-8	Отработка игры в тройках и шестёрках	2	Отработка игры в тройках. Подбор троек и отработка взаимодействия в них. Почему тройка - еще не команда. Отработка игры в шестерках. Формирование команд. Отработка взаимодействия в командах. Выработка делового психологического климата в команде.	беседа, игра
9 -10	Основные особенности игр серии «Калейдоскоп»	2	Формы нетрадиционных логических игр: "Откажись или удвой", "Реалии", "Веришь - не веришь", Перевертыши, шароиды и т.д.	игра
11	Эрудиция - ключ к успеху	1	Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки - игры. Принцип разносторонности знаний.	беседа
12-13	Игра "Эрудит-лото"	2	Игра "Эрудит-лото" как одна из интеллектуальных игр. Основные	беседа, игра

			принципы "Эрудит-лото"	
14-15	Кубок Архангельска по интеллектуальным играм. 1 тур	2	Участие в торжественном открытии кубка Архангельска по интеллектуальным играм	игра
16	Разбор ошибок проведенных игр	1	Разбор ошибок при игре на «Кубке Архангельска». Оценка игры команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.	беседа
17	Основные особенности командной «Своей игры»	1	Основные особенности "Своей игры". Отличия "Своей игры" от "ЧГК". Отличие командной "Своей игры" от индивидуальной	лекция, игра
18-19	Основные особенности командной «Своей игры»	2	Тренировка командной «Своей игры»	игра
20	Принципы игры «Что?Где?Когда?»	1	История и принципы игры "ЧГК". Правила игры. Игра «Что? Где? Когда?».	лекция
21-23	Тренировка игры «Что?Где?Когда?»	3	Тренировка игры «Что?Где?Когда?»	игра
24-25	Кубок Архангельска по интеллектуальным играм. 2 тур	2	Участие во втором туре кубка Архангельска по интеллектуальным играм	игра
26	Разбор ошибок проведенных игр	1	Разбор ошибок при игре на «Кубке Архангельска». Оценка игры команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.	беседа
27	Эрудиция - ключ к успеху	1	Интеллектуальная разминка	игра
28-29	Основные особенности игр серии «Калейдоскоп»	2	Тренировка игр «Калейдоскоп»	игра
30-31	Игра "Эрудит-лото"	2	Тренировка игры «Эрудит - лото»	игра
32-33	Кубок Архангельска по интеллектуальным играм. 3 тур	2	Участие в третьем туре кубка Архангельска по интеллектуальным играм	игра
34	Разбор ошибок проведенных игр	1	Разбор ошибок при игре на «Кубке Архангельска». Оценка игры команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.	беседа
35-37	Тренировка игры «Что?Где?Когда?»	3	Тренировка игры «Что?Где?Когда?»	игра
38-39	Основные особенности командной «Своей игры»	2	Тренировка командной «Своей игры»	игра
40-41	Основные	2	Тренировка игр «Калейдоскоп»	игра

	особенности игр серии «Калейдоскоп»			
42-43	Кубок Архангельска по интеллектуальным играм. 4 тур	2	Участие в четвертом туре кубка Архангельска по интеллектуальным играм	игра
44	Разбор ошибок проведенных игр	1	Разбор ошибок при игре на «Кубке Архангельска». Оценка игры команд. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.	беседа
45	Эрудиция - ключ к успеху	1	Интеллектуальная разминка	игра
46-47	Тренировка игры «Что?Где?Когда?»	2	Тренировка игры «Что?Где?Когда?»	игра
48-49	Кубок Архангельска по интеллектуальным играм. 5 тур	2	Участие в пятом туре кубка Архангельска по интеллектуальным играм	игра
50-51	Тренировка игры «Что?Где?Когда?»	2	Тренировка игры «Что?Где?Когда?»	игра
52-57	Областной фестиваль «Фестиваль в квадрате»	6	Участие в областном фестивале интеллектуальных игр в г. Северодвинске. День 1	игра
58-63	Областной фестиваль «Фестиваль в квадрате»	6	Участие в областном фестивале интеллектуальных игр в г. Северодвинске. День 2	игра
64-68	Игры от общества «Знание»	5	Участие в играх «Что?Где? Когда?» от общества «Знание» - в течение года	игра

Дополнительная литература:

Баландин Б. 10000 вопросов для очень умных. – М., 2005.
Бондаренко Марина: «Играем!»
Левин Б.Е.: "Что? Где? Когда? для «Чайников»"
Левин Б.Е.: "Что? Где? Когда?" - Энциклопедия головоломок. М: Астрель, 2010
Рогачев А.М.: Как играть в «Что? Где? Когда?» Пособие для тренировки школьной команды по «Что? Где? Когда?»
Русанова И.И. "Что? Где? Когда?" - игра для всех" М.: Русский язык, 1992.
«Что? Где? Когда?» Авторы-составители: Е.В. Алексеев, В.Г. Белкин, Н.А. Курмашева, М.О. Поташев, И.К. Тюрикова.: Рольф; Москва; 2000
База вопросов Северодвинского клуба интеллектуального творчества «Чёрный квадрат»

Интернет-ресурсы:

https://eruditov.net/
https://chgk.tvigra.ru
https://db.chgk.info/
https://shik.intgame.ru/
https://vk.com/club_blacksquare
https://vk.com/mkm_arh
https://vk.com/znanie_igra