

«СОГЛАСОВАНО»  
на заседании педагогического совета  
Протокол №1 от 25 августа 2025 г.

ОАНО «Школа «ЛЕТОВО»  
«УТВЕРЖДЕНО» Приказом Директора  
ОАНО «Школа «ЛЕТОВО»  
№ 138-ОД от 26 августа 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Направленность программы: *социально-гуманитарная*

**Название программы:**

Интеллектуальные игры

Возраст обучающихся: 12 – 18 лет

Срок реализации программы: 1 учебный год

Составитель:  
Учитель физики  
Арабули Георгий Звиадович

Подразделение:  
кафедра естественных наук

Москва, 2025

### **Пояснительная записка**

**Актуальность программы:** опирается запросом со стороны родителей и детей на программы интеллектуального, социально-педагогического развития, в связи с тем, что подобные умения могут эффективно применяться как в учебном процессе, так и практической жизни. Объединение основывается на игровых видах деятельности, с помощью которых решаются основные образовательно-воспитательные задачи. Участие в интеллектуальных играх вовлекает учащихся в многоступенчатый процесс общения и познания, который реализует следующую психологическую зависимость: интересно играть и общаться – интересно узнавать новое через игру – интересно находить новое самостоятельно. Кроме того, учащиеся находят свой круг общения, в котором возрастает их самооценка, а также нарабатываются навыки рационального мышления и работы в коллективе.

### **Отличительные особенности программы/новизна:**

Новизна рабочей программы ориентируется на достигнутый практический уровень руководства школьными командами «Что? Где? Когда?», приобретенный и обобщенный за несколько лет работы.

Основной упор в работе «нулевого» года обучения делается на игровых методах подачи теоретической информации. Работа строится на занятиях особой формы, как можно более отличающихся от традиционного учебного (урочно-лекционного) процесса. Теоретическая информация вводится в игровой процесс как можно более ненавязчиво и иллюстрируется игровыми примерами из богатейшей практики интеллектуальных игр. Учебно-тренировочный процесс должен быть как можно более демократизирован, лишен принудительности. Объединение должно быть открытым, не ставящим никаких преград перед желающими в нем заниматься.

**Адресат программы:** учащиеся 12-18 лет.

### **Объем и срок реализации программы:**

Программа объединения рассчитана на 1 год (36 учебных недель, 144 часов), так как в ее основе лежит знакомство членов клуба с базовыми основами интеллектуально-познавательной деятельности в микрогруппах.

Занятия проходят два раза в неделю по 2 академических часа (академический час равен 45 минутам).

### **Цель:**

Всестороннее гармоничное развитие социально-активной личности с учетом ее индивидуальности, потребностей и интересов; раскрытие творческих способностей детей

путем включения их в различные виды деятельности, результатом которых становится повышение эрудиции, развитие воображения, фантазии и логики.

#### **Задачи:**

**Обучающие** – расширить кругозор участников, дополнить и углубить знания, полученных в школе, наладить межпредметные связи.

**Развивающие** – сформировать устойчивый интерес к познавательной деятельности, создать условия для интеллектуального роста детей на занятиях.

**Воспитательные** – воспитать гражданско-патриотические качества, стремление к самообразованию, повысить общекультурный уровень; пробудить у учащихся интереса к интеллектуальным видам деятельности и общения.

Выполняя эти задачи, клуб дает определенную сумму теоретических знаний. Полученные знания могут быть легко использованы учащимися в процессе образования и разнообразных жизненных ситуациях.

#### **Планируемые результаты**

Повышение интеллектуального уровня учащихся и их эрудиции, улучшение воображения, фантазии и логики; расширение кругозора учащихся, дополнение и углубление знаний, полученных ими в школе; гармоническое развитие положительных личностных качеств и творческих способностей; достижение высоких результатов в соревнованиях по интеллектуальным играм.

#### Личностные результаты:

- Уметь работать в коллективе.
- Уметь концентрировать внимание.

#### Метапредметные результаты:

- Уметь пользоваться справочной литературой.
- Уметь оценивать и проверять возможные решения.
- Уметь доказывать и опровергать любые утверждения.
- Уметь быстро переносить своё внимание с объекта на объект.
- Уметь расставлять приоритеты при получении информации.

#### Предметные результаты:

- Уметь различать виды интеллектуальных игр.
- Знать правила основных игр викторинного типа.
- Отличать игру от игровой программы.
- Уметь быстро переносить своё внимание с объекта на объект.
- Уметь вычленять главное при записи вопросов.
- Уметь пользоваться навыками быстрой и качественной записи.

- Уметь решать многоходовые логические задачи.
- Принимать участие в турнирах по интеллектуальным играм всех уровней.

### Учебно-тематический план

Тематическое планирование составлено из расчета 4 часов в неделю (1 – теория, 3 – практика). Теоретически и практические занятия идут параллельно друг другу.

Всего за год – 144 часов.

№ п.п	Темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?»					
1	Вопрос-основа игры. Требования к вопросам.	2	1	1	Текущий
2	Основные принципы работы в команде	2	1	1	Текущий
3	Методы работы с текстом вопроса: редукция	2	1	1	Текущий
4	Методы работы с текстом вопроса: перебор	2	1	1	Текущий
5	Методы работы с текстом вопроса: замена	2	1	1	Текущий
6	Методы работы с текстом вопроса: пропуск	2	1	1	Текущий
7	Методы работы с текстом вопроса: сингулярность	2	1	1	Текущий
8	Методы работы с текстом вопроса: раздаточный материал текст	2	1	1	Текущий
9	Методы работы с текстом вопроса: раздаточный материал картинка	2	1	1	Текущий
10	Методы работы с текстом вопроса: выход из плоскости	2	1	1	Текущий
11	Методы работы с текстом вопроса: общие закономерности	2	1	1	Текущий
Интеллектуальная игра «Брейн-ринг»					
12	Правила игры. Основные особенности «Брейн-ринга»	2	1	1	Текущий
13	Отработка игры в шестерках	2	1	1	Текущий
14	Работа в парах и тройках	2	1	1	Текущий
Интеллектуальная игра «Своя игра» и производные от нее					
15	Правила игры «Своя игра». Принципы игры в команде.	2	1	1	Текущий
16	Специфика вопросов.	2	1	1	Текущий
17	Распределение командных ролей.	2	1	1	Текущий

18	Тактика игры. Разбор проведенных игр.	2	1	1	Текущий
Командные игры					
19	Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	70	4	66	Текущий
20	Интеллектуальная игра «Брейн-ринг». Игровая практика.	12	2	10	Текущий
21	Интеллектуальная игра «Своя игра» и производные от нее. Игровая практика.	12	2	12	Текущий
22	Прочие виды интеллектуальных игр. Игровая практика.	12	2	12	Текущий
всего		144	30	114	

### Содержание программы

#### Требования к вопросам

Логика построения текста. Содержание вопроса. Вопросная форма. Структура вопроса. Замены, пропуски и раздаточный материал.

#### Основные принципы работы в команде

Распределение ролей. Функция капитана. Аудиалы, визуалы и кинестетики. Игра в пас. Необходимость генерирования версий в ограниченный промежуток времени. Запрет рефлексирования во время игры. Говорить все, что приходит в голову – обязательное условие удачной игры. Отбор и направление обсуждения. Уровень доверия к игрокам. Игра в парах и тройках.

#### Методы работы с текстом вопроса

Пересказ текста, ассоциативный веер, построение логических связей. Редукция, перебор, замена, принцип замены синонимичный, антонимичный и по смыслу. Язык не всегда язык. Пропуски слов и букв. Иксы и альфы. Сингулярность. Раздаточный материал – текст, картинка. Раздаточный материал – необходимая часть вопроса. Выход из плоскости. Общие закономерности. Почему надо записывать текст вопроса. Что именно следует записывать.

#### Выбор версий и принцип «тонкого выбора»

Критическое отношение к ответу. Проверка ответа на соответствие форме. Проверка ответа на соответствие всем фактам и словам в вопросе.

#### Игры с кнопкой на реакцию

Вопросы на чистое знание. Отработка реакции. Чтение вопроса по частям. Генерирование версий по части вопроса. Умение разумно рисковать в принятии решений.

## Игровая практика

Участие в турнирах различного уровня: Школьный региональный кубок, Молодежный кубок мира, Турнир «Южный ветер», Школьная лига Европы.

### Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01 сентября	31 мая	36	144	2 раз в неделю по 2 часа

### Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Дата проведения план	Дата проведения факт	Тема занятия	Кол-во часов	Форма контроля
1			Вопрос-основа игры. Требования к вопросам.	2	текущая
2			Основные принципы работы в команде	2	текущая
3			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
4			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
5			Методы работы с текстом вопроса: редукция	2	текущая
6			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
7			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
8			Методы работы с текстом вопроса: перебор	2	текущая
9			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
10			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
11			Методы работы с текстом вопроса: замена	2	текущая
12			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
13			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
14			Методы работы с текстом вопроса: пропуск	2	текущая
15			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
16			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
17			Методы работы с текстом вопроса: сингулярность	2	текущая
18			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая

			Игровая практика.		
19			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
20			Методы работы с текстом вопроса: раздаточный материал текст	2	текущая
21			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
22			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
23			Методы работы с текстом вопроса: раздаточный материал картинка	2	текущая
24			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
25			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
26			Методы работы с текстом вопроса: выход из плоскости	2	текущая
27			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
28			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
29			Методы работы с текстом вопроса: общие закономерности	2	текущая
30			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
31			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
32			Правила игры. Основные особенности «Брейн-ринга»	2	текущая
33			Интеллектуальная игра «Брейн-ринг». Игровая практика.	2	текущая
34			Интеллектуальная игра «Брейн-ринг». Игровая практика.	2	текущая
35			Отработка игры в шестерках	2	текущая
36			Интеллектуальная игра «Брейн-ринг». Игровая практика.	2	текущая
37			Интеллектуальная игра «Брейн-ринг». Игровая практика.	2	текущая
38			Работа в парах и тройках	2	текущая
39			Интеллектуальная игра «Брейн-ринг». Игровая практика.	2	текущая
40			Интеллектуальная игра «Брейн-ринг». Игровая практика.	2	текущая
41			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
42			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
43			Правила игры «Своя игра». Принципы игры в команде.	2	текущая
44			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
45			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая

46			Специфика вопросов.	2	текущая
47			Интеллектуальная игра «Своя игра» и производные от нее. Игровая практика.	2	текущая
48			Интеллектуальная игра «Своя игра» и производные от нее. Игровая практика.	2	текущая
49			Распределение командных ролей.	2	текущая
50			Интеллектуальная игра «Своя игра» и производные от нее. Игровая практика.	2	текущая
51			Интеллектуальная игра «Своя игра» и производные от нее. Игровая практика.	2	текущая
52			Тактика игры. Разбор проведенных игр.	2	текущая
53			Интеллектуальная игра «Своя игра» и производные от нее. Игровая практика.	2	текущая
54			Интеллектуальная игра «Своя игра» и производные от нее. Игровая практика.	2	текущая
55			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
56			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
57			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
58			Прочие виды интеллектуальных игр. Игровая практика.	2	текущая
59			Прочие виды интеллектуальных игр. Игровая практика.	2	текущая
60			Прочие виды интеллектуальных игр. Игровая практика.	2	текущая
61			Прочие виды интеллектуальных игр. Игровая практика.	2	текущая
62			Прочие виды интеллектуальных игр. Игровая практика.	2	текущая
63			Прочие виды интеллектуальных игр. Игровая практика.	2	текущая
64			Прочие виды интеллектуальных игр. Игровая практика.	2	текущая
65			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
66			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
67			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
68			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
69			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
70			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
71			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
72			Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?». Игровая практика.	2	текущая
Итого				144	

## Материалы для оценки результатов программы

Оценка результатов реализации программы «Интеллектуальные игры» направлена на выявление достижения **личностных, метапредметных и предметных** результатов, а также на поддержку мотивации к участию в интеллектуальных соревнованиях и развитию командных навыков. Система оценивания носит **формирующий, деятельностный и рефлексивный** характер и учитывает возрастные особенности учащихся 12–18 лет.

### Формы оценки результатов

#### 1. Входной контроль

Проводится в форме разминочной игры в первый учебный день. Цель — диагностика базового уровня эрудиции, логического мышления, навыков командного взаимодействия и готовности к интеллектуальной деятельности. Результаты фиксируются в индивидуальной карте развития участника.

#### 1. Текущая оценка

Осуществляется на каждом занятии и включает:

- участие в тематических викторинах и тренировочных играх;
- качество выполнения домашних заданий (подбор вопросов, анализ турниров, подготовка раздаточного материала);
- активность в обсуждении стратегий и тактик командной игры;
- умение применять изученные методы работы с вопросами (редукция, перебор, замена, выход из плоскости и др.);
- способность к генерации версий и критической оценке собственных и чужих гипотез.

#### 1. Промежуточная аттестация

Проводится по итогам каждого модуля («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра» и др.) в форме:

- внутреннего турнира между командами клуба;
- индивидуального собеседования по освоенным методам анализа вопросов;
- защиты мини-проекта (например: «Создание авторского вопроса с раздаточным материалом»).

## 1. Итоговая оценка

Реализуется через участие в школьных и внешкольных интеллектуальных соревнованиях:

- Школьный региональный кубок;
- Турнир «Южный ветер»;
- Молодёжный кубок мира;
- Синхронные турниры ЧГК.

### 1. Итоговый результат фиксируется в виде:

- рейтинга участника по итогам года;
- диплома или сертификата об участии в турнирах;
- рекомендации к участию в следующем году на повышенном уровне (в том числе в составе сборной школы).

## Критерии оценки образовательных результатов

<b>Эрудиция и предметные знания</b>	Свободно оперирует межпредметной информацией, использует нетривиальные ассоциации, знает специфику разных типов игр	Владеет базовыми знаниями, но испытывает трудности в междисциплинарных связях	Ограниченный кругозор, затруднения при ответе даже на простые вопросы
<b>Метапредметные навыки</b>	Уверенно применяет методы анализа текста вопроса, быстро переключает внимание, умеет	Применяет методы с подсказкой педагога, иногда теряет фокус	Не владеет стратегиями работы с вопросами, не может выделить ключевую информацию

	расставлять приоритеты в информации		
<b>Командная работа</b>	Активно участвует в обсуждении, предлагает идеи, умеет слушать, конструктивно реагирует на чужие версии	Участвует в обсуждении выборочно, редко предлагает идеи	Избегает взаимодействия, не включается в командную дискуссию
<b>Мотивация и инициативность</b>	Самостоятельно готовится к играм, участвует во внешних турнирах, помогает новичкам	Выполняет задания, но без инициативы	Присутствует формально, не проявляет интереса

#### Требования к зачёту по полугодиям (для внесения в Диплом Лето́во)

I полугодие	Участие в мини-турнире «Что? Где? Когда?» + защита авторского вопроса	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Посещение <math>\geq 80</math> % занятий</li> <li>– Активное участие в 3 и более играх</li> <li>– Представление корректно составленного вопроса с раздаточным материалом</li> </ul>
II полугодие	Участие в школьном или внешнем турнире + рефлексивный отчёт	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Посещение <math>\geq 80</math> % занятий</li> <li>– Участие в одном официальном турнире (школьном или внешнем)</li> <li>– Подготовка письменного</li> </ul>

		отчёта о тактике игры и личном вкладе
--	--	---------------------------------------

### Рефлексия и самооценка

В конце каждого модуля проводится **рефлексивная сессия**, в ходе которой учащиеся:

- оценивают собственный вклад в командную игру;
- анализируют ошибки и успехи;
- формулируют цели на следующий этап.

## Организационно-педагогические условия реализации программы. Особенности работы по программе

### Условия реализации программы

Программа может быть реализована в течение учебного года, включая каникулярное время. При реализации программы используются различные образовательные технологии, в том числе, дистанционные образовательные технологии и электронное обучение\*.

### Объём и срок реализации программы:

Программа рассчитана на 144 учебных часов, срок реализации – 1 год

### Режим занятий:

Год обучения	Кол-во занятий в неделю	Продолжительность занятия	Кол-во часов в год
<b>Первый</b>	2	2	144

**Наполняемость:** количество учащихся в группе должно быть от 12 до 18 человек, в зависимости от года обучения.

### Формы организации образовательного процесса:

Занятие состоит из двух этапов. Первый – круговая разминка с применением общеразвивающих игр. Второй – тренировка в режиме реального времени по правилам разных интеллектуальных игр (с пояснением через игру отдельных теоретических положений).

Основной игровой и организационной единицей объединения является микрогруппа (команда), состоящая из 6 человек, что определяет численность учащихся в группах клуба кратным шести. Уровень подготовки не имеет значения. Принимаются все желающие.

Учебно-тренировочный процесс строится на занятиях с разным по численности контингентом. Для теоретических занятий и общих тренировок нужны большие группы - три и более команд; для практических занятий, где руководителю клуба необходимо отслеживать психологические реакции, ролевое участие и игровой вклад членов команды, работа идет с одной микрогруппой; на индивидуальном уровне (от одного до трех человек) требуется работа по подготовке капитанов команд и игровому тренингу игроков основных специализаций.

В связи с этой спецификой, программа является модульной, то есть составленной из самостоятельных целостных блоков. Образовательный процесс делится на отдельные модули на каком-либо основании, затем составляется карта-схема, в рамках которой эти модули komponуются в зависимости от цели деятельности.

Практика показала, что необходимо развивать и такую форму работы, как «Клубный день» (совместная игра всех команд и игроков, как занимающихся в клубе, так и приглашенных). Клубный день проводится как игры и встречи и команд клуба с командами разного уровня подготовки, в том числе и командами старшего школьного возраста. В клубные дни организуются и проводятся регулярные игры чемпионата города в разных возрастных группах, а также синхронные турниры вплоть до Молодежного Кубка Мира.

В качестве поощрения для сильнейших игроков и команд практикуются поездки на игры и турниры любого уровня, вплоть до международного.

### **Виды интеллектуальных игр**

Что? Где? Когда?, Брейн-ринг, Своя игра, Пентагон, Штурм, Эрудит-квартет, Бескрылки, Тройка.

**Виды интеллектуальных тренировок:** командная, индивидуальная; общепредметная, тематическая.

### **Формы деятельности**

А. Викторины: исторические, географические, литературные, биологические, химические, физические, языковые, культура и искусство, спорт, кино.

Б. Кроссворды: тематико-предметные, общепредметные.

В. Головоломки, ребусы, шарады, логические задачи.

Г. Лото: географическое, историческое, литературное; общепредметные.

Д. Турниры: предметные, общепредметные; командные, индивидуальные.

Е. Онлайн-игры, онлайн-викторины (работа в компьютерном кабинете)

Ж. Домашняя самостоятельная работа:

### **Структура занятия**

1. Разминка (авторские развивающие игры, решающие конкретные задачи).
2. Основная часть: викторины, интеллектуальные игры.
3. Рефлексия: оценка деятельности, её результатов, постановка дальнейших задач.
4. Домашнее задание.

### **Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса**

#### **Материально-техническое оснащение:**

1. Кабинет оборудованный компьютером и проектором.
2. Печатный раздаточный материал.

## **Оценочные и методические материалы**

**Входной контроль** – оценка результатов первой игры (1 практическое занятие, разминочная игра для новичков)

**Текущий контроль** – оценка результатов игр в течение учебного года, фиксирование результатов.

**Итоговый контроль** – подведение итогов года по результатам работы в течение года (Премия «Успех»).

## **Методический комплекс – авторская программа и УМК**

### **Список литературы**

1. Александр Либер. К вопросу о вопросах (1994).
2. Библиотечка журнала «Игра». Выпуски 1-3.
3. Борис Бурда. "Что? Где? Когда?" вне телеэкрана (1996).
4. Владимир Белкин. 33 тренировки в клубе «Что? Где? Когда?» Москва, 2004.
5. Владимир Ворошилов. Феномен игры (1982).
6. Евгений Поникаров. Что? Где? Когда? (2000).
7. Журнал «Игра». Подборка.
8. Максим Поташёв. Как не надо делать вопросы (1997, 2000).
9. Методические рекомендации по созданию клубов интеллектуальных игр. Минск, 2000.
10. Мишель Матвеев. Во многих знаниях многие печали, или Что мы знаем о лисе (2001).
11. Олег Кулинич. «Что? Где? Когда?» для школьников. Харьков, 2003.
12. Рогачев А.М. Как играть в ЧГК. Пособие для тренировки школьной команды // Электронный ресурс. [http://dopobr.68edu.ru/wp-content/uploads/2017/04/Rogachev-AM\\_-Как-играть-в-ЧГК.pdf](http://dopobr.68edu.ru/wp-content/uploads/2017/04/Rogachev-AM_-Как-играть-в-ЧГК.pdf)
13. Роман Морозовский. "Что? Где? Когда?" в СНГ (1995, 1997).