

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Крымско-Слудская основная общеобразовательная школа
им. Героя Советского Союза Н.С. Савина»

Принято

На педагогическом совете

Протокол № 1

От 30.08.2024



Михайлова К.Н.

Приказ № 1/2 от 30.08.2024

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Эрудит»**

(Общеинтеллектуальная направленность)

Возраст учащихся - 7-11 лет

Срок реализации 9 год

Составитель:

учитель начальных классов

Рябкова Татьяна Рудольфовна

Пояснительная записка

Программа составлена на основе авторской программы педагога дополнительного образования Якимовой С.Н.

Программа составлена в соответствии с принятой нормативно-правовой базой Российской Федерации.

Выявление, поддержка, развитие и социализация одарённых детей становится одной из приоритетных задач современного образования. Способный, одарённый ученик – это высокий уровень, каких либо способностей человека. Этих детей, как правило, не нужно заставлять учиться, они сами ищут себе работу, чаще сложную, творческую.

Программа «Эрудит» рассчитана на работу с детьми 7-11 лет в течение 1 года и составлена с учетом индивидуальных особенностей учащихся, в соответствии с их интересами, возможностями, а также интересами родителей.

Направленность программы. Программа «Эрудит» имеет социально-гуманитарную направленность.

Актуальность программы. Актуальность разработки и создания данной программы обусловлена анализом сложившейся ситуации в социуме, который позволит выявить следующие противоречия:

- развитие интеллекта ограничивается рамками школьной программы, а социальная действительность требует более широкого кругозора;
- у подростков есть потребность в межличностном общении, но отсутствуют первичные навыки социальных коммуникаций;
- между нереализованностью интеллектуального и творческого потенциала подростков и стремлением к самореализации и самовыражению.

Отличительные особенности программы. Чтобы воспитать всесторонне развитую личность, необходимо разнообразить формы и методы работы, направленные на развитие целостной личности, способной к интеграции в обществе. Особенность данной программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуальную досуговую деятельность как активных организаторов и участников всех интеллектуально – познавательных мероприятий путем совместной деятельности взрослых и детей. Занятия кружка проводятся на материале краеведения.

Адресат программы. В группу набираются дети 7-11 лет, не имеющие специальных навыков. Состав группы постоянный, набор детей свободный.

Объём программы. Программа рассчитана на один год обучения, общая продолжительность обучения детей равна 34 часа.

Формы организации образовательного процесса: фронтальная, парная, групповая, индивидуальная, коллективная работа.

Традиционные и нетрадиционные формы проведения занятий позволяют педагогу в течение года следить за процессом освоения нового материала и овладением навыками организации и проведения мероприятия.

Теоретические занятия проводятся в соответствии с учебно-тематическим планом. Практические занятия организуются только после того, как обучающиеся освоят теоретическую часть. На этих занятиях проводятся экскурсии, коллективно-творческие дела (КТД), интеллектуально-познавательные игры, викторины, конкурсы.

Срок освоения программы: программа рассчитана на 1 год обучения. Общий объем реализации программы – 34 учебные недели, 34 часа за год обучения.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу.

Цель программы:

Выявление и развитие интеллектуальных, коммуникативных и организаторских способностей детей, включение их в интеллектуально – познавательную деятельность для активной социализации в обществе.

Задачи:

Воспитательные:

- Формировать положительные эмоции, благоприятный психологический климат в процессе досуговой деятельности и межличностного общения.
- Придать досуговой деятельности развивающий и воспитывающий характер.

- Формировать ценностное отношение к интеллекту.
 - Приобщить подрастающее поколение к истинным культурным ценностям.
- Обучающие:*
- Обучить разработке и организации интеллектуально – познавательных игр, конкурсов, викторин.
 - Обучить организовывать и проводить интеллектуально – познавательные игры и конкурсные программы.
 - Обучить умению анализировать свою деятельность.
 - Создать условия для самореализации личности на основе индивидуального и дифференцированного подхода через включение в активную социально – досуговую деятельность.
- Развивающее:*
- Развить организаторские способности, коммуникативные умения и навыки
 - Развить навыки поисково-исследовательской деятельности.
 - Создать условия для развития творческих и познавательных способностей и индивидуальных склонностей.

Содержание программы

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика		
1	Раздел 1. Введение. Игра – дело серьёзное. - 8 часов					
1.1	Классификация игр	2	1	1	Беседа, игры	
1.2	Виды игр	2	1	1	Беседа, игры	
1.3.	Типы игр	2	1	1	Беседа, игры	
1.4.	Как составить игру, конкурсную программу	2	1	1	Практическое занятие	
Раздел 2. Магия интеллекта – 10 часов						
2.1	Развивающие игры и задания	2	1	1	Беседа, игры	
2.2	Интеллектуальные игры на бумаге	2	1	1	Беседа, игры	
2.3	Ребусы	2	1	1	Беседа,	
					практическое занятие	
2.4.	Анаграммы и метаграммы	2	1	1	Беседа, практическое занятие	
2.5.	«Калейдоскоп головоломки»	2	1	1	игра	
5	Раздел 3. Повышение уровня IQ - 10 часов					
5.1	Виды тестов	4	1	3	Беседа, практическое занятие	
5.2	Категории тестовых вопросов	4	1	3	Беседа, практическое занятие	
5.3.	Выполнение IQ теста	2	1	1	тестирование	
6	Раздел 4. Работа ведущего – 6 часов					

6.1	Роль ведущего	2	1	1	Беседа, практическое занятие	
6.2	Имидж как фактор успешности	2	1	1	Дискуссия, практическое занятие	
6.3.	Разработка сценария (вопросов и заданий) к игре «Что? Где? Когда?»	2	1	1	Практическое занятие	Разработка вопросов

Содержание учебно-тематического плана

1. Введение. Игра – дело серьезное. (8 часов)

Теория: Классификация игр. Виды игр: командные, массовые, индивидуальные, подвижные, малоподвижные. Типы игр: игры на знакомство, кричалки (шумелки), с предметом, музыкальные, танцевальные, театр-экспромт, интеллектуальные и др. Как составить игру, конкурсную программу. Интеллектуальные игры. Типы интеллектуальных игр. Правила и законы простейших интеллектуальных игр. Алгоритм построения интеллектуальной игры, викторины. Классификация вопросов и заданий для интеллектуальных игр. Правило составления вопросов. Анализ проведенной игры.

Практика: • Игры: «Крокодилы», «Мафия», «Памятник – снято!», «Люди к людям», «Балда», «Ступеньки», «Анаграмма», «Четыре краски», «Театр миниатюр», «Имена», «Слепые», «Три фразы» и др.

- Интеллектуально – познавательные игры, викторины, конкурсы: «5 на 5», «Эрудит», «Сим», «Танграм», «ВИД, или все вопросы на букву «В», «Крестики – нолики», «Кругосветка», «Игра – путешествие», «Брейн-ринг», «Звездный час» и др.

2. Магия интеллекта. (10 часов)

Теория: Познакомить учащихся и научить работать с разнообразными заданиями, упражнениями и играми на развитие интеллекта, памяти, внимания, творческого мышления. Интеллектуальные игры на бумаге: игры с числами и цифрами, игры с буквами и словами, игры с рисунками, игры с предметами. Ребусы. Составные части ребусов. Анаграммы и метаграммы (простые и стихотворные). Принципы построения и составления ребусов, анаграмм и метаграмм, способы их разрешения.

Практика:

- Задания: «Произнеси наоборот», «Мнемонические приемы», «Выяви закономерность», «Тренируем внимание», «Правило деятельности», «Корректирующая проба», «Контакт», «Аукцион», «Чертова дюжина» и др.

- Игры: — позиционные: «Сундучки», «Ползунок», «Сим», «Рассада», «Три в ряд», «Гомоку, или пять в ряд», «Рэндзю», «Морской бой и его родственники». — игры с буквами и словами: «Гласные буквы», «Две согласные», «Каркас», «Стержень», «Змейка», «Первая и последняя», «Домики», «Три буквы», «На одну букву», «Балда», «Мудрый балда», «Бука, или буквенный конструктор», «Прилагательные», «Соревнование телефонистов», «Скороговорки» и др. — игры с числами и цифрами: «Пятнадцать», «Четыре знака», «Цифра и величина», «Три вопроса», «Быки и коровы», «Часы и минуты», «Стрелки часов» и др. — игры с рисунками: «Бумажный тигр», «Одним росчерком», «Шесть точек», «Рисунокзагадка», «Слова в рисунках» и др.

игры с предметами: «Игры со спичками», «Танграм», «Гексомино», «Листок» и др.

- Итоговое занятие: интеллектуально – познавательная игра «Калейдоскоп головоломок».

3. Любое дело на радость людям, иначе зачем! (10 часов)

Теория: Что такое – КТД? Технология КТД. Принцип «6П»: поиск, планирование, подготовка, проведение, подведение итогов, последствие. КТД – радость общения детей и взрослых.

Практика:

- Приемы «Мозговой штурм», «Снежный ком», «Разброс мнений», «Разговор по кругу».
- Нестандартные формы работы: «Конверт откровений», «Время на шум».
- Подготовка и проведение праздников, игр, конкурсов в объединении по технологии КТД.
- Итоговое занятие – КТД «Моя малая родина»

4. Работа ведущего. (6 часов)

Теория: Особая роль в любом коллективном творческом мероприятии (деле) принадлежит ведущему. Непринужденное общение с залом – это целое искусство. Для того, чтобы овладеть этим искусством ведущему предстоит изучить: а) сценическое движение; б) технику речи; в) технику работы с микрофоном. г) умение импровизировать; д) необходимо знание каждого сценария, правил игры, ответов на все вопросы; е) правильно подобрать соответствующую одежду, создать свой имидж.

Практика:

- Беседа: «Ведущий и зал».
- Дискуссия: «Имидж как фактор успешности. Имидж ведущего и характер мероприятия».
- Разучивание скороговорок, чистоговорок.
- Творческие конкурсы: «Покажи», «Скопируй», «Импровизация», «Имидж». • Упражнения: «Колокол», «Самолет», «Этажи», «Игрушки», «Птичий двор».
- Итоговое занятие – разработка сценария (вопросов и заданий) к игре «Что? Где? Когда?».

Планируемые

результаты Личностные

- действие в соответствии с этическими нормами поведения;
- формирование активной жизненной позиции.

Метапредметные

Познавательные:

- знание основных видов логических задач и способов их решения;
- знание основных приёмов мнемотехники;
- умение выявлять закономерности, проводить сравнение, аналогию, классификацию, сравнение и обобщение;
- познание основ реализации проектно-исследовательской деятельности.

Регулятивные:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- учиться работать по предложенному учителем плану;
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного;
- учиться давать оценку собственной деятельности и работе других.

Коммуникативные:

- донести свою позицию до других, оформив мысль в устной и письменной форме;
- слушать и понимать собеседника;

- договариваться о правилах коммуникации и поведения, следовать им;
- учиться выполнять определённую роль в группе единомышленников.

Условия реализации программ:

Помещение: учебный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы, стулья, классная доска, шкафы для хранения учебной и методической литературы, наглядных пособий. На занятиях используются наглядные пособия, альбомы, карты-схемы, книги, газеты. Возможно использование интернет-технологий и мультимедийного оборудования при проведении занятий.

В качестве дидактического материала используются:

- раздаточный материал;
- наглядные пособия;
- краеведческая литература для чтения;
- сведения из интернета;
- видеоматериалы на заданную тему;
- фотографии;
- тесты, кроссворды по темам;
- компьютерные презентации по темам;
- аудиозаписи с песнями.

Формы аттестации и контроля

Интеллектуально-
познавательная игра

Критерии оценивания

Каждый из критериев оценивается по следующей схеме:

- наиболее полно соответствует данному критерию – 3 балла;
- не полностью соответствует данному критерию – 2 балла;
- частично соответствует данному критерию – 1 балл;
- не соответствует данному критерию – 0 баллов.

Критерии оценки предварительной работы по подготовке к мероприятию

1. Распределение ролей и поручений между членами кружка.
2. Степень участия членов кружка в подготовке игры

Критерии оценки содержательности

1. Степень продуманности и оригинальность формы проведения мероприятия
2. Степень продуманности сценария дела, опора на литературный материал
3. Степень соответствия разработанного мероприятия данным целям
4. Степень соответствия содержания проведенного дела проблеме, на решение которой оно направлено.

Критерии оценки проведения мероприятия

1. Степень соответствия проведенного мероприятия задуманному замыслу
2. Умение вносить коррективы в замысел в процессе проведения мероприятия
3. Степень участия всех членов кружка в проведении мероприятия
4. Соответствие каждого члена кружка выбранной роли
5. Умение слушать и слышать друг друга
6. Умение вовлечь в работу всех членов кружка

Критерии оценки подведения итогов проведенного мероприятия

1. Умение выявить положительные и отрицательные стороны в своей работе
2. Умение выявить положительные и отрицательные стороны в работе своих друзей
3. Умение вносить свои предложения по совершенствованию мероприятия

Список литературы

1. Алдер Гарри. Техника развития интеллекта/ Гарри Алдер.-СПб.: Питер, 2010 год.
2. Винокурова. Н. А Магия интеллекта, или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смысленнее взрослых/ Н. Винокурова. –М., 2009 год.
3. Лыткин К.Н. На земле Булайской.
4. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 8000 слов и фразеологических выражений/ Российская АН.; Российский фонд культуры; -2-е изд., испр. и доп.-М.: АЗЪ, 1995,.-с. 843-844
5. Рекут В. А. Самые лучшие игры для умников и умниц/– М.: РИПОЛ классик, 2007 год.
6. Саушина К.И. Удмуртия в играх, загадках и кроссвордах. – Ижевск: Издательство ИИУ, 2001
7. Удмуртская Республика. Справочное пособие. – Ижевск: Издательство «Регион-Пресс», 2004
8. Удмуртская Республика. Энциклопедия. – Ижевск: Издательство « Удмуртия », 2000
9. Хуртова Т.В. Интеллектуальный марафон. 5-11 класс: конкурсы, турниры, акции, фестивали/ Волгоград: Учитель, 2008 год.
10. Ципляева Е. А. Модель организации досуга и творчества детей. 5-э11 классы: программа интеллектуального клуба, рекомендации/– Волгоград: Учитель, 2009 год.

Рабочая программа воспитания.

В Федеральном законе от 31.07.2020 N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» расширяется само понятие «воспитание» – деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Рабочая программа воспитания реализуется через проведение мероприятий согласно программе воспитания и календарного плана воспитательной работы МБОУ «Крымско-Слудская ООШ им. Героя Советского Союза Н.С. Савина».