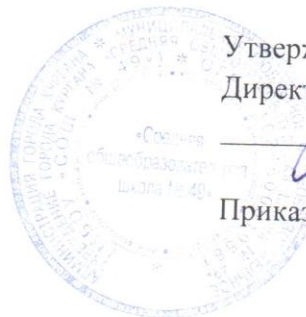


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Кургана
«Средняя общеобразовательная школа № 49»

Принята
педагогическим советом
МБОУ СОШ № 49
Протокол № 1
от 28.08.2024 г



Утверждаю
Директор МБОУ «СОШ № 49»
С.И.Комарских
Приказ № 295 от 29.08.2024 г

**Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
естественнонаучной направленности
«Юный эрудит»**

Возраст обучающихся: 8-11 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Ковалева Елена Витальевна,
учитель начальных классов
Банникова Ольга Алексеевна,
учитель начальных классов
Заболотнева Оксана Николаевна,
учитель начальных классов
Шаткульских Любовь Александровна
учитель начальных классов

Курган, 2024

1.Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы: естественнонаучная

Актуальность программы обусловлена целью современного образования, где одним из важнейших приоритетов становится интеллект (общая способность к познанию и решению проблем, определяющая успешность любой деятельности и лежащая в основе других способностей). Интеллект - главный критерий оценки в современном обществе.

Заниматься развитием интеллектуальных и творческих способностей учащихся, формировать стремление ребенка к познанию необходимо потому, что качественный скачок в развитии новых технологий повлек за собой потребности общества в людях, обладающих нестандартным мышлением, способных к самосовершенствованию и самообразованию на протяжении всей жизни. Поэтому перед современной системой образования стоит задача не набить головы учащихся знаниями, а научить их добывать, развивая память, внимание, воображение, логику, креативность.

Отличительными особенностями программы являются целостный, комплексный подход в определении целей и задач обучения и воспитания, способствующих успешному личностному самовыражению ребенка, раскрытию интеллектуальных и творческих способностей обучающихся. Программа «Юный эрудит» направлена на формирование у обучающихся специальных знаний, необходимых для проведения различных игр интеллектуальной направленности и создания игровых проектов; участия в интеллектуальных олимпиадах, конкурсах, формирование у обучающихся системы разносторонних знаний.

Адресат программы: программа предназначена для обучающихся 2-4 классов. Возраст детей от 8 до 11 лет.

Срок реализации (освоения) программы: 1 год

Объем программы: 37 часов

Формы обучения, особенности организации образовательного процесса. Формы обучения: фронтальные, коллективные, групповые, малой группой, парные, индивидуальные.

Особенности организации образовательного процесса включают очную, очно-заочную форму обучения, применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Численный состав группы: программа реализуется в группах учащихся одного возраста или нескольких возрастов до 30 человек. Режим занятий: 1 час в неделю, 37 часов в год. Продолжительность занятия – 35-40 минут.

Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ). Имеется возможность реализации индивидуального образовательного маршрута -

программы образовательной деятельности обучающегося, составленной на основе его интересов и образовательного запроса, обеспечивающей условия для раскрытия и развития всех способностей и дарований ребенка с целью их последующей реализации в учебной и профессиональной деятельности.

Наличие детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Данная программа может реализовываться и для детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (задержка психического развития). Для реализации программы для детей с задержкой психического развития проектируется индивидуальный образовательный маршрут, создаются специальные условия.

Наличие талантливых детей в объединении. По необходимости для одаренных обучающихся проектируется индивидуальный образовательный маршрут.

Уровень сложности содержания программы: стартовый (ознакомительный) - 1 год

1.2. Цели и задачи программы. Планируемые результаты

Цель программы - создание условий для развития личностного, интеллектуального и творческого потенциала обучающихся.

Задачи программы:

- развивать у детей умения анализировать и решать задачи повышенной трудности;
- развивать умение решать нестандартные логические задачи;
- раскрывать творческие способности ребенка;
- развивать общую эрудицию детей, расширять их кругозор;
- создать условия для применения полученных знаний в нестандартных ситуациях;
- создать условия для подготовки детей к участию в олимпиадах и конкурсах;
- формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других;
- объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
- формировать навыки применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.

Планируемые результаты освоения обучающихся программы

Предметные результаты:

К концу обучения дети должны знать:

- Понятия «головоломка», «ребус», «интеллектуальная игра»
- Историю интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?», логических игр народов мира;
- Правила интеллектуальных игр «Своя игра», «Умники и умницы», «Поле чудес», «Где логика?», «Наобу», «Синегальские шашки»

К концу обучения дети должны уметь:

- Подбирать материал к простейшим игровым программам;

- Составлять различные вопросы, кроссворды, ребусы;
- Разрабатывать простейшие интеллектуальные программы;
- Самостоятельно готовиться к интеллектуальным играм, олимпиадам, конкурсам;
- Искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы.
- Моделировать ситуацию.
- Конструировать последовательность «шагов» (алгоритм).
- Объяснять (обосновывать) выполняемые и выполненные действия.
- Воспроизводить способ решения.
- Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
- Анализировать предложенные варианты решения задачи, выбирать из них верные.

Личностные результаты:

- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты:

- Сравнивать разные приемы действий, выбирать удобные способы для выполнения конкретного задания.
- Моделировать в процессе совместного обсуждения алгоритм решения числового кроссворда; использовать его в ходе самостоятельной работы.
- Применять изученные способы учебной работы и приёмы вычислений для работы с числовыми головоломками.
- Анализировать правила игры. Действовать в соответствии с заданными правилами.
- Включаться в групповую работу. Участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.
- Выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии.
- Аргументировать свою позицию в коммуникации, учитывать разные мнения, использовать критерии для обоснования своего суждения.
- Сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.
- Контролировать свою деятельность: обнаруживать и исправлять ошибки.

1.3. Рабочая программа

Учебный план. Содержание программы. Тематическое планирование

Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Интеллектуальные игры	18	8	10
2	Игровые технологии	6	2	4
3	Командные интеллектуальные игры	8	2	6
4	Малые интеллектуальные игры. Олимпиады	5	1	4
	<i>ИТОГО</i>	<i>37</i>	<i>13</i>	<i>24</i>

Содержание программы

Раздел 1. Интеллектуальные игры

Введение. Знакомство с человеком и его интеллектом, с историей развития интеллекта и становлением информационного общества, со способами развития интеллекта, видами интеллекта, этапами формирования интеллекта, знакомство содержанием программы. Беседы о правилах поведения на занятиях, о технике безопасности во время пользования техническими средствами и особенностях внешнего вида учащегося, о дисциплине во время обучения, о взаимоотношениях между преподавателем и детьми. Тренинг на знакомство, общение.

Теория интеллектуальных игр. Что такое интеллектуальная игра? Знакомство с малыми интеллектуальными играми и выполнение различных упражнений, развивающих характеристики интеллекта в несложных игровых формах (загадки, палиндромы, дуплеты, шарады, ребусы и т.д)

История возникновения интеллектуальных игр. Когда и где появились первые интеллектуальные игры? Интеллектуальные игры эпохи древности. История зарождения игры в шашки, шахматы, рендзю, нарды, домино, манкалу, сенет. Современные интеллектуальные игры.

Классификация игр. Знакомство с классификацией игр. Обучающие предметные игры, коммуникативно-лингвистические игры, психотехнические игры, оздоровительные игры, настольные игры, профориентационные игры, пространственные, словесные игры. Простейшие интеллектуальные игры «Веришь или не веришь», «Правда или не правда», «Эрудит-лото», «Да» или «нет».

Разновидности игр. Индивидуальные, парные и командные, массовые игры. Общеразвивающие игры, игры на развитие интеллекта и его составляющих. Интеллектуально-разминочные игры. Сюжетно-ролевые игры. Игра «Ассоциации». Телевизионные игры. Игра «Умники и умницы» «Поле чудес».

Настольные игры. История зарождения настольных игр. Шашки, шахматы, нарды, домино, марракеш, лото. Знакомство с классификацией, видами и особенностями настольных игр.

Познавательные-развивающие игры. Виды познавательных-развивающих игр. Пазлы, деревянный конструктор, карточки, геометрик. Логические, предметные игры, познавательные дидактические игры, творческие игры, сюжетно-ролевые игры, подвижные игры, словесные игры, воображаемые игры, спортивные игры, профорентационные игры, учебные, досуговые игры. Квест игры. Что такое квест игра? Типы квест игр (интеллектуальные, приключенческие, поисковые, экстремальные, тематические). Знакомство с особенностями разгадывания загадок, ребусов, кроссвордов, шарад, анаграмм, решением магических квадратов.

Игры разных народов. История возникновения и развития игр у разных народов. Стратегия игры. Правила игры. Особенности игр Сига (Египет), Агон (Греция), Латрункули (Рим), змеи и лестницы (Индия), Войцы (Китай), Болотуду (Африка), Гальма (Европа), Лучники (Монголия), Гнефаталь (Скандинавия), Шагай (Бурятия), Ушки, Жмурки (Россия).

Раздел 2. Игровые технологии (подготовка, правила проведения игры)

С чего начинается игра? Моделирование игровой ситуации в зависимости от вида игры. Распределение участников игры, выявление ведущего и игроков. Введение в игру участников и знакомство.

Игровые головоломки. Головоломки-лабиринты. Кубики-рубрики. Головоломки на разрезание. Правила составления и разгадывания.

Вопрос-основа игры. Виды вопросов и заданий по тематике игры. Составление вопросов к играм. Вопросы с вариантами ответов. Курьезные, и смешные вопросы. Вопросы на логическое и ассоциативное мышление, с подсказками, вопросы на удачу, вопросы-розыгрыши, вопросы тематические. Системы начисления баллов за правильный ответ. Вопросы по жребью, командные и индивидуальные вопросы. Поиск информации в энциклопедиях, подбор материала к простейшим игровым программам. Учимся составлять вопросы к играм, принципы и алгоритмы построения вопросов.

Раздел 3 Командные интеллектуальные игры

Игры разума командные. Знакомство с правилами и тактиками обучающих, кнопочных игр «Брейн-ринг», «Интеллект-стрелок», «Своя игра». Тренировки по вопросам по темам. Анализ поведения игрока и тактики команды. Игра «Интеллект - стрелок». Особенности игры, правила игры.

Вариант игры «Интеллект - стрелок». Темы «Природа и человек». Тренируем внимание
Вариант игры «Интеллект - стрелок». Темы «Космос», «История России».

Командная «Своя игра». Особенности игры, правила игры. Распределение участников игры. Вариант игры «Умники и умницы», «Поле чудес». Особенности. Правила игры.

Медиавикторина. 100 великих открытий. Учёные. Моделирование игровой ситуации.

Игра «Брейн-ринг» История в лицах и фактах. Особенности игры. Правила игры.

Игры командные на мышление, логику и раскрытие

Вариант игры «Что? Где? Когда?». Особенности игры, правила игры.

Игра «Поиск закономерностей». Особенности игры. Правила игры.

Компьютерные развивающие игры. Особенности игры. Правила игры. Вариант компьютерной игры «Викиум».

Логические игры. Вариант игры «Где логика?». Особенности игры, правила игры.

Распределение участников игры. Форма построения вопросов.

Раздел 4. Малые интеллектуальные игры. Олимпиады

Формы и виды малых интеллектуальных игр.

Олимпиады как форма интеллектуальных соревнований. Варианты олимпиадных заданий по различным разделам. Формы решения заданий. Интеллектуальные задачи.

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Дата проведения занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля
<i>Раздел 1. Интеллектуальные игры – 18 часов</i>					
1		1	Введение	рассказ, беседа	опрос, наблюдение, входной контроль
2		1	Теория интеллектуальных игр	рассказ, беседа	опрос, наблюдение
3		1	История возникновения интеллектуальных игр	рассказ, беседа	опрос, наблюдение
4		1	Классификация игр	рассказ, беседа, игра	наблюдение
5		1	Разновидности игр	рассказ, беседа, игра	наблюдение
6-8		3	Настольные игры	игра, турнир	турнир
9-16		8	Познавательные-развивающие игры	рассказ, беседа, игра	опрос, наблюдение
17-18		2	Игры разных народов	рассказ, беседа, игра	опрос, наблюдение, текущий контроль
<i>Раздел 2. Игровые технологии (подготовка, правила проведения игры) – 6 часов</i>					
19		1	С чего начинается игра?	рассказ, беседа	опрос, наблюдение
20-22		3	Игровые головоломки	рассказ, беседа, игра	опрос, наблюдение
23-24		2	Вопрос-основа игры	рассказ, беседа, игра	опрос, наблюдение
<i>Раздел 3 Командные интеллектуальные игры – 8 часов</i>					
25-28		4	Игры разума командные	рассказ, беседа, игра	опрос, наблюдение
29-32		4	Игры командные на мышление, логику и раскручивание	рассказ, беседа, игра	опрос, наблюдение
<i>Раздел 4. Малые интеллектуальные игры. Олимпиады – 5 часов</i>					
33-34		2	Формы и виды малых интеллектуальных игр	рассказ, беседа, игра	опрос, наблюдение
35-36		2	Олимпиады как форма интеллектуальных соревнований	рассказ, беседа, игра	опрос, наблюдение
37		1	Итоговое занятие	квест	промежуточный контроль

2. Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Количество учебных недель	36 недель
Первое полугодие	с 01.09.2022 г. по 31.12.2022 г., 17 учебных недель
Каникулы	с 01.01.2023 г. по 10.01.2023 г.
Второе полугодие	с 11.01.2023 по 31.05.2023 г., 20 учебных недель
Промежуточная аттестация	26.05.2023 г.

Формы текущего контроля / промежуточной аттестации

Текущий контроль - осуществляется в конце первого полугодия, работы оцениваются по следующим критериям – качество выполнения изучаемых на занятии приемов, операций и работы в целом; степень самостоятельности, уровень творческой деятельности (репродуктивный, частично продуктивный, продуктивный). Формы проверки: викторина, квиз, интеллектуальная игра.

Промежуточный контроль – проводится в конце учебного года, по итогам реализации программы. Формой промежуточного контроля является квест.

Формами отслеживания и фиксации образовательных результатов по программе при проведении текущего контроля универсальных учебных действий являются:

- журнал посещаемости;
- работы, выполненные учащимися в ходе освоения программы;
- грамоты и дипломы учащихся;
- отзывы родителей о работе творческого объединения.

Формами отслеживания и фиксации образовательных результатов программы при проведении промежуточной аттестации являются: квест.

Материально-техническое обеспечение

Используется кабинет площадью около 70 м², рассчитанный на 30 посадочных мест. В интерьере кабинета используется цветовая гамма пастельных тонов, которые соответствуют возрастным психоэмоциональным особенностям детей и санитарным правилам. Кабинет оснащен лампами дневного света, и окна – жалюзи. Кабинет оснащен столами и стульями, соответствующими возрасту и росту детей.

Информационное обеспечение

- оргтехника: ноутбук/компьютер, принтер;
- мультимедийная техника: проектор
- мультимедийные презентации по теоретическим темам программы:

В работе с учащимися применяются образовательные ресурсы интернета.

Используются следующие интернет источники:

<https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/>

<https://uchi.ru/profile/students>

<http://nachalka.info/>

<https://reshi-pishi.ru/>

<https://www.maam.ru/>

Кадровое обеспечение

Педагог, руководитель творческого объединения, работающий по данной программе, должен иметь высшее или среднее педагогическое специальное образование по специальностям: учитель; педагог дополнительного образования. А также обладать необходимыми знаниями по детской психологии.

Методические материалы

В процессе реализации программы используются следующие формы организации занятий:

- групповые;
- коллективно-групповые (общие для 2-3 групп);
- практические занятия
- товарищеские встречи с командами других образовательных учреждений;
- городские конкурсы интеллектуальных игр.
- участие в игровых проектах
- репродуктивные и творческие задания

В образовательном процессе используются различные методы обучения:

- объяснительно – иллюстративный (объяснение, беседа, рассказ, показ иллюстраций и наглядных пособий),
- репродуктивный (изготовление бюллетеней, буклетов, рекламы по образцу, схеме или шаблону, демонстрация приемов работы в разных группах),
- проблемно – поисковый (наблюдение, анализ и синтез объекта или сюжетной композиции),
- проектный (творческие проекты, самостоятельная коллективная и индивидуальная работа).

Методические принципы работы:

- самоуправление, как способ организации образовательного процесса,
- самоопределение ребёнка в выборе видов, целей и содержания деятельности,
- осознанность целей деятельности ребёнка как субъекта собственного развития,
- единство учебно-воспитательного процесса и образа жизни, традиций объединения,
- восхождение от простого к сложному на разных годах занятий, преемственность и последовательность содержания занятий,
- разнообразие форм и методов работы, тем и областей знаний для игр, чередование направлений в тренировке различных характеристик интеллекта.
- Образовательные технологии:

- Технология личностно-ориентированного обучения и воспитания, позволяющая максимально развивать индивидуальные познавательные способности учащихся на основе использования имеющегося у них опыта;
- Технология развивающего обучения, направленная на «зону ближайшего развития», т.е. на деятельность, которую учащийся может выполнить с помощью педагога;
- Технология коллективной творческой деятельности предполагает организацию совместных действий учащихся, коммуникацию, общение, взаимопомощь, творческая работа выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого участника процесса;
- Технология проектной деятельности позволяет организовать образовательный процесс так, чтобы активировать деятельность учащихся по разрешению «проблемной ситуации», вследствие чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками;
-
- Информационные (компьютерные) технологии помогают сделать образовательный процесс более ярким, доступным, интересным и легким для усвоения.
-
- Здоровьесберегающие технологии:
 1. санитарно – гигиенические (влажная уборка кабинета, проветривание, обеспечение оптимального освещения, соблюдение правил личной гигиены);
 2. психолого – педагогические (создание благоприятной психологической обстановки на занятиях, создание ситуации успеха, соответствие содержания программы возрастным особенностям детей, чередование видов деятельности);
 3. физкультурно - оздоровительные (использование физкультминуток, динамических пауз, дыхательной гимнастики, гимнастики для глаз и рук).

Оценочные материалы

Механизм оценки уровня освоения программы

Включает в себя упорядоченную последовательную систему индивидуального рейтинга каждого обучающегося, который складывается из следующих составляющих:

- Успешность выступления команды, в состав которой он входит (на товарищеских и городских состязаниях)
- Результативность участия в конкурсах на индивидуальное первенство («Интеллект десятка года», «Умники и умницы», заочные конкурсы эрудитов, олимпиады, чемпионаты по логическим играм), в олимпиадах эрудитов, в проектах.
- Результаты тестирования характеристик интеллекта (памяти, внимания, логики, эрудиции, скорости мыслительных реакций, коэффициента интеллектуальности)

Результаты рейтинга доступны только педагогу. Часть этих результатов оглашается при необходимости отбора в сборную команду лучших игроков клуба.

Литература

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – Новосибирск, 1994.
2. Афанасьев А.С. Юшкова Аникеева Н.П. Воспитание игрой А.Г. Путь к совершенствованию. - 2001.
3. Былеев Л., Табарко В. Игра? Игра! – М.: «Просвещение», 1989.
4. Ворошилов Р. Феномен игры. – М.: «Россия», 1988
5. Концепция воспитания школьников в современных условиях. - М.: Российская академия образования, 1998.
6. Кэрролл Л. Логическая игра. - М.: «Наука», 1992.
7. Павлова Л.Г. Спор. Дискуссия. Полемика. - М.: «Просвещение». 1990.
8. Паничев Ю. Интеллектуальные игры: вопросы их классификации и разработки. - «Воспитание школьников» №2.2002.
9. Петрусинский В.В. Игры: обучение, труд, досуг. - М.: «Новая школа», 1994.
10. Тетерский С. Современные требования к программам и учебным планам. – М., 2003.
11. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. - М.: «Просвещение», 1986.
12. Фирсова Л.М. Игры и развлечения. - М.: «Молодая гвардия», 1989.
13. Яновская М.Г. Интеллектуальные игры для старшеклассников. - М.: ООО «Издательство АСТ», 1997.
14. Яновская М.Г. Творческая игра в воспитании школьников. - М.: «Просвещение», 1984.

Литература, рекомендуемая для учащихся

1. Энциклопедия «Я познаю мир» - М., 2000-2016 г.
2. Большой энциклопедический словарь школьника – Научное издательство Большая Российская энциклопедия.
3. Энциклопедия для детей – М.: «Аванта+», 1993 – 2016 г.
4. Большая российская энциклопедия – М.: «Большая российская энциклопедия» 2016.

