

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности

«Эрудит»

Пояснительная записка

Программа дополнительного образования «Эрудит» разработана с учётом нормативно-правовой базы:

Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»;

Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Рабочая программа социально-педагогической направленности для учащихся 5-9 классов

Статус программы: адаптивная, может способствовать решению задач инклюзивного образования.

Данная рабочая программа составлена с учетом индивидуальных особенностей учащихся, в соответствии с их интересами, возможностями, а также интересами родителей. Программа направлена на удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, личностном развитии и самоопределении.

Программа основывается на учете возрастных особенностей учащихся 7–9 классов – подросткового возраста, в период которого:

- формируются чувство взрослости и «Я-концепция»;
- происходит дифференциация интересов, кризис по отношению к прежним досуговым занятиям;
- возникает потребность в общественно-полезной деятельности;
- происходит снижение мотивации к обучению;

-возникает стремление определить границы своих физических и интеллектуальных возможностей – экспериментирование в поведении, риск и пробы;

-происходит усиление интенсивности общения со сверстниками, проявляется важность статуса в группе сверстников.

Программа «Эрудит» создаёт условия для самореализации подростков в:

- интеллектуальной деятельности за пределами школьной программы;
- в преобразовании окружающей социальной среды через участие и организацию мероприятий и событий интеллектуальной направленности (на уровне школы, района, города);
- общении со сверстниками, утверждении в социально-позитивном статусе в группе сверстников.

Программа реализуется через организацию следующих видов внеурочной деятельности:

- проектной;
- исследовательской;
- познавательной;
- игровой;
- досугово - развлекательной (досуговое общение).

Программа направлена на развитие интеллектуальных, коммуникативных, организаторских способностей учащихся и основана на следующих принципах:

- реализации системно-деятельностного, личностно – ориентированного подходов;
- принцип приобщения учащихся к традиционным и общечеловеческим ценностям в современном информационном постиндустриальном поликультурном обществе;
- научности;
- сознательности и активности учащихся в разных видах деятельности;
- культивирование собственной позиции учащихся в различных ситуациях социального взаимодействия;
- обращение к личностным смыслам подростков в реализуемой деятельности;
- активное использование групповой работы, организованной в соответствии с

правилами социального взаимодействия;

Цель программы:

Создание условий для развития интеллектуальных, коммуникативных и организаторских способностей учащихся через включение их в интеллектуально – познавательную и социальную деятельность.

Задачи

Воспитательные:

- Формировать ценностное отношение к интеллекту.
- Приобщить подрастающее поколение к (учащихся к традиционным и общечеловеческим ценностям) истинным культурным ценностям.

Обучающие:

- Обучить подростков разработке и организации интеллектуально – познавательных игр, конкурсов, викторин.
- Обучить подростков организовывать и проводить интеллектуально – познавательные игры и конкурсные программы.

Развивающее:

- Развить организаторские способности, коммуникативные умения и навыки межличностного и делового общения.

Программа «Эрудит» рассчитана на 1 года по 3 часа в неделю. Общее количество – 102 часа. Возраст детей — 11-15 лет

Ожидаемый конечный результат:

1. Повышение интеллектуального уровня подростков посредством, через включённость их в интеллектуально-познавательную деятельность;
2. Повышение культуры общения в коллективе, сплочение коллектива;
3. Умение правильно, корректно составить вопрос к игре, конкурсу, викторине.

Формы и методы деятельности:

- индивидуально-групповые беседы;
- анкетирование;
- тестирование;
- конкурсы;
- игры;

- викторины;
- работа с литературой;

ФОРМЫ ПРЕДЪЯВЛЕНИЯ ПЛАНИРУЕМЫХ ПРОМЕЖУТОЧНЫХ И ИТОГОВЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

1. Организация и проведение интеллектуально-познавательной игры «Лимон в кармане»,
2. Разработка и проведение интеллектуальной викторины «Я знаю все», конкурсной программы «Повышение IQ»;
3. Рефлексия полученных результатов (качество участия каждого в общем деле, эффективность взаимодействия в команде).

Учебно-тематический план на учебный год.

№	Содержание	Количество часов.	
		всего	теории
1	Введение. Игра - дело серьезное.		5
2	Что такое интеллект?		5
3	Магия интеллекта.		5
4	Любое дело - на радость людям, иначе зачем!		5
5	Повышение уровня IQ.		5
Итого:		102	25

Основное содержание программы:

Введение. Игра - дело серьезное. (15 часов).

Введение. Вопросы на сообразительность «Ответ в вопросе». Вопрос-шутка «оригинально о банальном». Вопрос - подсказка. Вопросы типа «неизвестное об известном». Игра «наудачу».

Что такое интеллект (25 часов). Интеллект, что это? Игра «Розыгрыши». Игра вопросы. «Откуда есть пошла земля Русская». Лабиринт событий. Исторические персоны. Кот в мешке. «Живая старина». «Радуга ремесел». «Времени связующая нить».

Магия интеллекта. Космическими тропами вселенной. (30 часов).

Как решать интеллектуальные задачи, тесты. Цепочка тестов. Видео-вопросы. «В старину едали деды.». Наука и техника 20 века. Игра «Лабиринт открытий». Узнай персону. Космическими тропами вселенной. «Это просто

фантастика»- решение интеллектуальных задач. «Это кино».

Географические открытия (20 часов).

Страны и континенты. Азы географии. Великие путешественники. Люди в лицах. Геральдика.

Повышение уровня IQ. (12 часов).

«...А гражданином быть обязан». Имею право (брейн-ринг).

Итоговая викторина «Я знаю все». «Лимон в кармане».

Календарно-тематическое планирование

№	Название раздела	Тема занятия	Элементы содержания	Всего часов	дата
					план
1	Введение. Игра дело серьезное. (6 часов)	Игра дело серьезное. Теория.	Инструктаж по технике Что такое игра? Классификация игр. Типы интеллектуальных игр. Простейшие игры и конкурсы. Типы вопросов и заданий для интеллектуальных игр.	3	
2		Вопросы на сообразительность «Ответ в вопросе».	Интересная вариация вопросов на сообразительность, где ответ содержится в самом вопросе. Эти вопросы тренируют чуткость на верный ответ и умение вычленять необходимые сведения из представленной информации.	3	
3		Вопрос-шутка «оригинально о банальном».	Остроумные вопросы, где за внешней элементарной оболочкой, уводящей в сторону, и скрывается сущность. Необычайные известные всем вещи смотрят под непривычным углом.	3	
4		Вопрос - подсказка.	Вопросы состоят из 3-5 намеков-подсказок на правильный ответ. Сначала первая подсказка и т. д.	3	
5		Вопросы типа «неизвестное об известном».	Тип вопросов для интеллектуальной игры в котором дается удивительная, занимательная, малоизвестная информация о простых вещах.	3	

6		Игра «наудачу».	Итоговая игра «наудачу» по разделу игра дело серьезное. Где включены все типы заданий.	3	
7	Что такое интеллект? . (10 часов).	Интеллект, что это? Теория.	Знание определение «интеллекта», способы измерения интеллекта. Умение выполнять игры для ума. Из чего складывается интеллект. Черты высокого интеллекта.	3	
8		Игра «Розыгрыши».	Командная игра «розыгрыш» содержит шуточные вопросы, тесты на сообразительность.	3	
9		Игра вопросы. «Откуда есть пошла земля Русская».	Исторические тесты с правильными вариантами ответов, с подсказками.	3	
10		Викторина . Лабиринт событий.	Соотношение дат и событий по истории. Разно уровневые вопросы на сообразительность для развития интеллектуального мышления.	3	
11		Устный журнал «Исторические персоны».	Характеристики разных исторических деятелей древней Руси. Определить о ком идет речь. Изображение, биография великих людей.	3	
12		Мини – игра Кот в мешке.	Необходимо отвечать на вопросы, что же находится в мешке. Все, что находится в мешке, связано с историей.	3	
13		Викторина «Живая старина».	Творения русских мастеров народных промыслов. Искусство создания замечательных произведений народного творчества имеет свою историю и богатые традиции.	3	
14		Интеллектуальный марафон «Радуга ремесел».	Занятие подмастерий, тайна изготовления китайского фарфора. Тобольская резьба и т. д.	3	

15		Игра- «В старину едали деды.....».	Повседневное крестьянское меню. Поговорки и пословицы о хлебе. Древняя Русь.		
16		Итоговая интеллект игра «Времени связующая нить».	Итоговая игра «Времени связующая нить» по разделу «Откуда есть пошла земля Русская», где включены все типы заданий.	3	
17	Магия интеллекта. Космические тропами вселенной. (9 часов).	Как решать интеллектуальные задачи, тесты. Теория.	Разнообразные виды интеллектуальных игр (позиционные, на бумаги и прочее)- умение с ними работать. Ребусы, метаграммы, анаграммы. Интеллектуальные игры на бумаге: числа, цифры, буквы, слова, предметы и рисунки.	3	
18		Космос. Цепочка тестов.	Связанные между собой тесты - ответами. Вопросы содержат тематику космоса и все что связано с вселенной.	3	
19		Космические явления Видео-вопросы.	Просмотр видеороликов, которые содержат вопросы на сообразительность, связанные с космосом.	3	
20		Игра. Наука и техника 20 века.	Представление изображений, техники, портреты ученых.	3	
21		Игра «Лабиринт открытий» .	Представлены известные открытия 20 века- необходимо сказать кем они были сделаны.	3	
22		Викторина . Узнай персону.	Просмотр изображений по которым необходимо рассказать кто это, и что он изобрел.	3	
23		Игра – путешествие	Все неизведанное, тайное- пугало и завораживало человека, поэтому человечество стремится познать	3	

		«Космическими тропами вселенной».	загадочный, далекий и такой притягательный космос.		
24		«Это просто фантастика»- решение интеллектуальных задач.	Решение интеллектуальных задач, разной сложности.	3	
25		Итоговая игра «Это кино».	Итоговая игра «Это кино» по разделу Космическими тропами вселенной. Где включены все типы заданий.	3	
26	Любое дело на радость людям, иначе зачем! Географические открытия (5 часов).	Страны и континенты. Теория.	Основной принцип теории игр-любое общение (по сравнению с его отсутствием) полезно и выгодно для людей. Социальная динамика личности.	3	
27		Викторина . Азы географии.	Сопоставление стран и столиц.	3	
28		Интеллектуальный марафон. Великие путешественники.	Географические открытия - это результат путешествий. Путешественники- это часть истории которую нельзя не знать.	3	
29		Викторина . Люди в лицах.	Изображения первооткрывателей, сказать кто они и их достижения.	3	
30		Мини - игра. Геральдика.	Сопоставление флагов и стран.	3	

31	Повышение уровня IQ. (4 часов).	«...А гражданин ом быть обязан». Теория.	Категории тестовых вопросов. Выполнение заданий из тестов на определенный уровень IQ.. вопросы на тему право, обществознание. Выявление уровня IQ с помощью теста.	3	
32		Имею право (брей ринг).	Брей ринг между командами кружка, вопросы с ответами, вопросы подсказки.	3	
33		Итоговая викторина «Я знаю все».	Итоговая игра «я знаю все» по разделу Повышение уровня IQ, где включены все типы заданий.	3	
34		Интеллектуальная игра. «Лимон в кармане».	Итоговая игра «Лимон в кармане» по всем разделам, где включены все типы заданий.	3	

Материально методическое обеспечение дополнительной образовательной программы:

1. Компьютер;
2. Мультимедиа.
3. Карточки - задания с ситуациями;
4. Бумага писчая;
5. Тесты.
6. Интернет

Литература.

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. Рекут В. А. Самые лучшие игры для умников и умниц/– М.: РИПОЛ классик, 2007 год.
4. Хуртова Т.В. Интеллектуальный марафон. 5-11 класс: конкурсы, турниры, акции, фестивали/ Волгоград: Учитель, 2008 год.
5. Ципляева Е. А. Модель организации досуга и творчества детей. 5-э11 классы: программа интеллектуального клуба, рекомендации/– Волгоград: Учитель, 2009 год.