

Департамент социальной политики
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 45»
г. Курган

ПРИНЯТО на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1 от 29.08.2019 года

Утверждаю:
Приказ № 128 от 02.09.2019 года
Директор МБОУ «Средняя
общеобразовательная школа № 45» г.
Кургана /Ю.В.Баинова/



Дополнительная общеразвивающая программа секции НОУ «Эрудит» для обучающихся 5-9 классов

Составитель: Осипова Т.А., заведующая библиотекой МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 45»
г. Кургана

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В современном мире высокими темпами развивается наука, увеличивается скорость поступления и переработки информации. Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность обучающихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

Игра – это естественная для подростка форма обучения. Она – часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы ученика, но и удовлетворяет сегодняшние. Игра органично объединяет эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности. В процессе игры у обучающихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет ряд функций: развлекательную, коммуникативную, игротерапевтическую, диагностическую, а также функции самореализации, коррекции и социализации. Назначение интеллектуальных игр – развитие познавательных процессов (восприятие, внимание, память, наблюдательность, сообразительность и другие) и закрепление знаний, приобретаемых на уроках.

Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.

Основные цели, которые преследует игра: вызвать интерес к теме, спровоцировать потребность работы с учебной литературой, направить мыслительные процессы на самостоятельное познание сути вопроса.

Игра обучает не прямолинейно, а через внутренний мир ребёнка, в результате чего каждый ребёнок достигает своей ступени развития, использует огромные личные резервы. Игра – явление многогранное, её можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Игра является эффективным средством формирования личности школьника, его морально-волевых качеств, в ней реализуется потребность воздействия на мир. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности. Использование интеллектуальных игр создаёт учебную мотивацию, позволяет воспитывать наблюдательность, умение работать в группе, слушать и слышать других, обеспечивает развитие интеллектуальных и творческих способностей ребят. Дети становятся более свободными и независимыми, самостоятельными и ответственными, творческими, активными. Именно к этому призывает концепция модернизации российского образования.

Программа предназначена для проведения занятий секции ШНОУ «Эрудит», реализуется в рамках дополнительного образования, состоит из интеллектуальных игр и основывается на играх «Что? Где? Когда?», «Своя игра», «Азбука», «Пять подсказок», «Игры разума» (логические игры), направлена на расширение кругозора учащихся в различных областях науки и культуры.

Цель программы: поддержание и развитие интеллектуального и творческого потенциала учащихся.

Задачи:

- Развивать личностные качества и интеллектуально-творческие способности школьников;
- Актуализировать школьные знания через игровую деятельность;
- Мотивировать учащихся к дальнейшему самообразованию;
- Формировать навыки взаимодействия в группе, а также навыки оперативного анализа проблемы и принятия осознанного решения.
- Разнообразить учебно-воспитательный процесс внеклассными мероприятиями интеллектуально-игровой направленности;
- Развивать культуру интеллектуального соревнования;
- Реализовать внеурочную деятельность в рамках ФГОС второго поколения.

Отличительной особенностью программы от общеобразовательной является то, что она выходит за рамки школьной программы.

Программа рассчитана на учащихся 5-10 классов.

Интеллектуальные игры рассчитаны на детей различных возрастных категорий.

Форма проведения занятий:

- практические занятия, направленные на подготовку к интеллектуальным играм и конкурсам;
- игровые занятия: участие в интеллектуальных играх и конкурсах муниципального, регионального, федерального уровней;

Программа рассчитана на 1 год. 68 часов (2 часа в неделю).

В ходе реализации данной программы ожидается повышение интеллектуальности членов секции ШНОУ, что положительно скажется на результатах участия в интеллектуальных конкурсах «Что? Где? Когда?», «Властелин знаний» и др.

Планируемые результаты освоения программы курса

Результаты	Формируемые умения	Средства формирования
------------	--------------------	-----------------------

<p>Личностные</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Формирование у обучающихся мотивации к обучению • Развитие: <ul style="list-style-type: none"> - познавательных навыков учащихся; - умения ориентироваться в информационном пространстве; - критического и творческого мышления. 	<p>организация групповой работы</p>
<p>Метапредметные результаты</p>		
<p>регулятивные</p>	<ul style="list-style-type: none"> • планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; • осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату 	<ul style="list-style-type: none"> • в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи; • преобразовывать практическую задачу в познавательную; • проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве
<p>познавательные</p>	<ul style="list-style-type: none"> • умения учиться: приобретать навыки решения творческих задач и навыки поиска, анализа и интерпретации информации. • добывать необходимые знания, с их помощью проделывать конкретную работу. • осуществлять поиск необходимой информации для выполнения творческих заданий с использованием научно-познавательной литературы; 	<p>расширить поиск информации за счёт библиотеки и Интернета</p>

КОММУНИКАТИВНЫЕ

- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).
- умение координировать свои усилия с усилиями других.
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- задавать вопросы;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве

- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
- понимать относительность мнений и подходов к решению проблемы;
- аргументировать свою позицию и координировать ее с позициями партнеров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности
- продуктивно разрешать конфликты на основе учета интересов и позиций всех его участников
- с учетом целей коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия

Содержание программы

Организационное занятие. 2ч.

Ознакомление с целью и задачами секции ШНОУ «Эрудит» на текущий год, планом работы и порядком проведения занятий.

1. Участие в школьных интеллектуальных конкурсах. 6ч.

Интеллектуальный марафон в школе. 6ч.

1.1 Семейная викторина. Подготовка и проведение учащимися в школе семейной викторины. Подготовка материалов для викторины. Разработка викторины для 1-4, 5-7, 8-11 классов. Подбор иллюстративного материала из сети Интернет. Подготовка раздаточных материалов. Проведение семейной викторины в 1-4, 5-11 кл. Проверка ответов на викторину. Подведение итогов викторины. Анализ проделанной работы. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

1.2 Интерактивные игры. Подготовка и проведение учащимися в школе интерактивных игр. Подготовка материалов для проведения игр. Разработка вопросов, заданий для интеллектуальных конкурсов. Обсуждение и доработка вопросов и заданий. Подбор иллюстративного материала из сети Интернет. Создание компьютерных презентаций, подготовка раздаточных материалов. Проведение интеллектуальных игр в 1-4, 5-11 кл. Подведение итогов игр. Разбор проведенных игр. Персональный разбор. Закрепление положительного опыта и устранение недостатков.

2. Участие в городских интеллектуальных конкурсах 30 ч.

2.1. Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 6-7 класс . 8ч.

Ознакомление с положением об игре. Выполнение домашнего задания. Подготовка к игре. Работа с различными источниками информации. Работа в сети Интернет. Участие в игре:

I этап – отборочный (заочно)

II этап – полуфинал

III этап – полуфинал

IV этап - финал

Рефлексия.

2.2. Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 8-9 класс. 6ч.

Ознакомление с положением об игре. Подготовка к игре. Работа с различными источниками информации. Работа в сети Интернет.

Участие в игре:

I этап – Домашнее задание

II этап- отборочный (заочно)

III этап – полуфинал

IV этап - финал

Рефлексия.

2.3. Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 10-11 класс. 6 ч.

Ознакомление с положением об игре. Подготовка к игре. Работа с различными источниками информации. Работа в сети Интернет. Участие в игре:

I этап – Домашнее задание

II этап- отборочный (заочно)

III этап – полуфинал

IV этап – финал

Рефлексия.

2.4. Интерактивная игра «В мире науки и техники» Командный конкурс 5-7 класс. 4 ч.

Ознакомление с положением об игре. Подготовка к игре. Работа с различными источниками информации. Работа в сети Интернет. Участие в игре.

2.5. Открытая игра-викторина «Сороковые, роковые, свинцовые, пороховые....» 6 ч.

Ознакомление с положением об игре. Подготовка к игре. Работа с различными источниками информации. Работа в сети Интернет.

Участие в игре:

I тур - Кроссворд «Зауралье в годы войны»

II тур - Творческое задание «Вклад зауральцев в Победу»

III тур - Практическое задание «Все для фронта, все для Победы!»

3. Участие в дистанционных интеллектуальных конкурсах

3.1 Всероссийский образовательный турнир «Град знаний». «Умка» 5-7 класс. 18 ч.

Ознакомление с положением об игре. Подготовка к игре. Участие в игре:

I тур - «Азбука»

II тур - «Командная «Своя игра»

III тур - «Пять подсказок»

IV тур - «Что? Где? Когда?»

3.2 Всероссийский образовательный турнир «Град знаний». «Сферы знаний» 8-10 класс. 10 ч.

Ознакомление с положением об игре. Подготовка к игре. Участие в игре:

I тур - «Катакана»

II тур - «Командная «Своя игра»

III тур - «Пять подсказок»

IV тур - «Что? Где? Когда?»

Итоговое занятие. 2ч.

Подведение итогов работы за год.

Учебно-тематический план.

№ п/п	Разделы и темы	Кол-во часов	
		Практические занятия	Игровые занятия
	Организационное занятие	2	
1.	Участие в школьных интеллектуальных конкурсах		
1.1	Интеллектуальный марафон. Семейная викторина	2	
1.2	Интеллектуальный марафон. Интерактивные игры		4
2	Участие в городских интеллектуальных конкурсах		
2.1	Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 6-7 класс	8	
2.1.1	Домашнее задание	1	
2.1.2	I этап – отборочный (заочно)	1	
2.1.3	II этап – полуфинал		2
2.1.4	III этап – полуфинал		2
2.1.5	IV этап - финал		2
2.2	Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 8-9 класс	6	
2.2.1	I этап – Домашнее задание	1	
2.2.2	II этап- отборочный (заочно)	1	
2.2.3	III этап – полуфинал		2
2.2.4	IV этап - финал		2
2.3	Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 10-11 класс	6	
2.3.1	I этап – Домашнее задание	1	
2.3.2	II этап- отборочный (заочно)	1	
2.3.3	III этап – полуфинал		2
2.3.4	IV этап - финал		2
2.4	Интерактивная игра «В мире науки и техники» Командный конкурс 5-7 класс	2	2
2.5	Открытая игра-викторина «Сороковые, роковые, свинцовые, пороховые....»	6	
2.5.1	I тур - Кроссворд «Зауралье в годы войны»	2	
2.5.2	II тур - творческое задание «Вклад зауральцев в Победу»	2	
2.5.3	III тур - практическое задание «Все для фронта, все для Победы!»	2	
3	Участие в дистанционных интеллектуальных конкурсах		
3.1	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Умка» 5-7 класс	18	
3.1.1	I тур - «Азбука»	6	6
3.1.2	II тур - «Командная «Своя игра»		2
3.1.3	III тур - «Пять подсказок»		2
3.1.4	IV тур - «Что? Где? Когда?»		2

3.2	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Сферы знаний» 8-10 класс	10
3.2.1	I тур - «Катакана»	4
3.2.2	II тур - «Командная «Своя игра»	2
3.2.3	III тур - «Пять подсказок»	2
3.2.4	IV тур - «Что? Где? Когда?»	2
Итоговое занятие		2
Всего часов:		68

Материально-техническое обеспечение:

- электронный почтовый ящик;
- возможность скачивать игровые материалы из сети Интернет;
- мультимедийное оборудование (экран, проектор, колонки);

- программное обеспечение (MS Office Word, MS Office PowerPoint, MS Office Excel или их аналоги);
- доступ к принтеру

Оценивание успешности обучающегося в выполнении проекта

Самой значимой оценкой обучающегося в проекте для него является общественное признание состоятельности (успешности, результативности). Положительной оценки достоин любой уровень достигнутых результатов.

Оценка степени эффективности освоения программы

производится по следующим критериям:

- степень включённости в групповую работу и чёткость выполнения отведённой роли;
- практическое использование предметных и общешкольных ЗУН;
- количество новой информации;
- степень осмысления использованной информации;
- уровень сложности и степень владения использованными методиками;
- оригинальность идеи, способа решения проблемы;
- творческий подход в подготовке объектов наглядности презентации;
- социальное и прикладное значение полученных результатов;
- степень и результаты участия в интеллектуальных конкурсах;
- динамика в развитии памяти, внимания, интеллектуальных и творческих способностей;
- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачей;
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности.

Ожидаемые результаты реализации программы

Учащиеся научатся:

- оперативно принимать решения;
- оценивать логическую правильность рассуждений;
- решать и составлять различные головоломки: логические задачи, японские кроссворды, классические кроссворды, ребусы, метаграммы и т.д.;

- применять полученные на школьных уроках знания во внеурочной деятельности;
- применять знания, полученные во внеурочной деятельности на школьных уроках.

В ходе решения задач у школьников могут быть сформированы следующие способности:

- 1) Рефлексировать (видеть проблему; анализировать сделанное – почему получилось, почему не получилось, видеть трудности, ошибки);
- 2) Целеполагать (ставить и удерживать цели);
- 3) Проявлять инициативу при поиске способа (способов) решения задачи;
- 4) Вступать в коммуникацию (взаимодействовать при решении творческих и интеллектуальных задач, отстаивать свою позицию, принимать или аргументировано отклонять точки зрения других).

Личностными результатами является формирование следующих умений: самостоятельно определять и высказывать самые простые, общие для всех людей правила поведения при совместной работе и сотрудничестве (этические нормы).

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД:

- **целеполаганию:** постановке учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимся, и того, что еще неизвестно;
- **планированию** – определению последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата; составление плана и последовательности действий;
- **прогнозированию** – предвосхищению результата и уровня усвоения, его временных характеристик;
- **контролю** в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- **коррекции** – внесению необходимых дополнений и корректив в план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта;
- **оценке** - выделению и осознанию того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознание качества и уровня усвоения;

Межпредметные связи на занятиях:

- с уроками информатики: поиск информации в Интернете;
- с уроками русского языка, литературы, истории, математики, физики, химии, музыки, изобразительного искусства: решение познавательных задач, расширение кругозора.

Список литературы

для учителя

1. Быкова, Е. С. Воспитание школьников через интеллектуальную игру / Е. С. Быкова // Дополнительное образование и воспитание. - 2013. - № 2. - С. 38-40.
2. Ганькова, Е. Г. Интеллектуальное развитие школьников / Е.Г. Ганькова // Дополнительное образование и воспитание. - 2010. - N 1. - С. 14-15. 1
3. Иванов, А. В. Методические рекомендации по организации и проведению игр / А.В. Иванов // Детский досуг. - 2011. - № 4. - С. 46
4. Кузнецова, С. В. Развиваем детскую память / С.В. Кузнецова. – Ростов н / Д. : Феникс , 2011. – 216 с.
5. Ларионова ,Т. А. Творческое развитие индивидуальных способностей обучающихся среднего звена / Т.А. Ларионова // Учительский журнал. - 2011. - N 5. - С. 26-38.
6. Луханин, И. И. Интеллектуальная игра как образовательный инструмент / И.И. Луханин // Информатизация образования. - 2008. - N 2. - С. 32-36.
7. Мандель, Б. Р. От "просто игры" до игры интеллектуальной. на перекрестке научных дисциплин / Б. Р. Мандель // Вопросы культурологии. – 2006. - N 4. - С. 54-59.
8. Солодкова, Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" / Т. П. Солодкова // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
9. Федоровская, Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка / Е.О. Федоровская // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

Список литературы

Для учащихся

1. Винокурова, Н. Лучшие тесты на развитие творческих способностей : книга для детей, учителей и родителей / Н. Винокурова. – М. : АСТ-ПРЕСС, 1999. – 368 с.
2. Гершензон, М. А. Головоломки профессора Головоломки : сборник затей, фокусов, самоделок, занимательных задач / М. А. Гершензон ; сост. И. Прусаков. – М. : Детская литература, 1994. – 142 с. – (Знай и умей).
3. Информация и ты // Детская энциклопедия. - 2007. - №3.
4. Криволапова, Н. А. Учимся учиться. Развиваем мышление. в 2-х ч. Ч.1 : рабочая тетрадь для учащихся / Н. А. Криволапова; Институт повышения квалификации и переподготовки работников образования Курганской области. – Курган, 2006.– 43 с.
5. Криволапова, Н. А. Учимся учиться. Развиваем мышление. в 2-х ч. Ч2 : рабочая тетрадь для учащихся / Н. А. Криволапова; Институт повышения квалификации и переподготовки работников образования Курганской области. – Курган, 2007. –37 с.
6. Перельман, Я. И. Живая математика : математические рассказы и головоломки / Я. И. Перельман . – М. : Наука, 1978. – 160 с.
7. Поиграем в эрудитов? : идеи для школьных викторин и олимпиад : клуб веселых, смекалистых и начитанных. - (Здравствуй, школа!).
8. Шаульская, Н. А. Эрудит-ассорти : викторины, конкурсы, интеллектуальные игры для старшеклассников / Наталья Шаульская. – Ярославль : Академия развития, 2006. – 256 с. – (После уроков).
9. Шмаков, С. А. Игры-потехи, Забавы-утехи / С. Шмаков. – Липецк : Ориус, 1994. – 128 с.

Календарно-тематический план.

№ п/п	Разделы и темы	Кол-во часов	
		Практические занятия	Игровые занятия
4.09.15	Организационное занятие	2	
	Участие в школьных интеллектуальных конкурсах		
	Интеллектуальный марафон. Семейная викторина	2	
	Интеллектуальный марафон. Интерактивные игры		4
	Участие в городских интеллектуальных конкурсах		
	Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 6-7 класс	8	
13.11.15	Домашнее задание	1	
20.11.15	I этап – отборочный (заочно)	1	
15.01.16	II этап – полуфинал		2
05.02.16	III этап – полуфинал		2
04.03.16	IV этап - финал		2
	Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 8-9 класс	6	
18.12.15	I этап – Домашнее задание	1	
12.02.16	II этап- отборочный (заочно)	1	
11.03.16	III этап – полуфинал		2
01.04.16	IV этап - финал		2
	Городской интеллектуальный турнир «Властелин знаний». Командный конкурс 10-11 класс	6	
25.12.15	I этап – Домашнее задание	1	
19.02.16	II этап- отборочный (заочно)	1	
18.03.16	III этап – полуфинал		2
08.04.16	IV этап - финал		2
	«В мире науки и техники» Командный конкурс 5-7 класс	2	2
29.04.16	Интерактивная игра (подготовка к игре)	2	
06.05.16	Интерактивная игра		2
	Открытая игра-викторина «Сороковые, роковые, свинцовые, пороховые...»	6	
27.11.15	I тур - Кроссворд: «Зауралье в годы войны»	2	
26.02.16	II тур - творческое задание: «Вклад зауральцев в Победу»	2	
13.05.16	III тур - практическое задание: «Все для фронта, все для Победы!»	2	
	Участие в дистанционных интеллектуальных конкурсах		
	Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Умка» 5-7 класс	18	

11.09.15	I тур - «Азбука»	2	
18.09.15		2	
25.09.15		2	
09.10.15			2
23.10.15			2
30.10.15			2
4.12.15	II тур - «Командная «Своя игра»		2
15.04.16	III тур - «Пять подсказок»		2
22.01.16	IV тур - «Что? Где? Когда?»		2
Всероссийский образовательный турнир «Град знаний» «Сферы знаний» 8-10 класс		10	
02.10.15	I тур - «Катакана»		2
16.10.15			2
11.12.15	II тур - «Командная «Своя игра»		2
22.04.16	III тур - «Пять подсказок»		2
29.01.16	IV тур - «Что? Где? Когда?»		2
20.05.16	Итоговое занятие		2
Всего часов:			68