

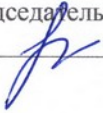


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Толпинская средняя общеобразовательная школа»
Кореневского района Курской области

РАССМОТРЕНА
на заседании методического совета
Протокол от «17».05.2021 г. №5
Председатель методического
совета:  С.В. Лубкова

СОГЛАСОВАНА
Заместитель директора по УВ
УВР М. Г. Ляхова 
«17».05.2021 г.

ПРИНЯТА
на заседании педагогического
совета МКОУ «Толпинская
средняя общеобразовательная школа»
Протокол от «18».05.2021 г. № 6
Председатель педагогического совета
 Е.В. Шкодина

УТВЕРЖДЕНА И ВВЕДЕНА
В ДЕЙСТВИЕ приказом МКОУ
«Толпинская средняя
общеобразовательная школа»
от «19».05.2021 г. № 1-95
Директор школы

 Гоготов В.Г.

Дополнительная общеразвивающая программа

Направленность - Социально-гуманитарная
«Интеллектуальные игры»
(наименование кружка, секции, объединения)

12-18 лет
(возраст детей, на которых рассчитана дополнительная общеразвивающая программа)

1 месяц
(срок реализации дополнительной образовательной программы)

Количество часов - 4

Составитель: Насонова Л.И.

учитель русского языка и литературы

первая квалификационная категория

с. Толпино
2020-2021 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Игра – одно из первых занятий, с которым человек знакомится еще в самом раннем детстве. Именно играя, он познает мир, делает собственные маленькие открытия, учится общаться с людьми. Ребенок растет, становится подростком, и его игры меняются вместе с ним, сохраняя свои функции: объединение людей, познание, возможность совершить открытие. Интеллектуальная игра способствует приобретению знаний, которые сегодня имеют особое значение. Она способствует развитию интеллекта, учит грамотно работать с любой информацией.

Направленность дополнительной образовательной программы

Умение правильно воспринимать информацию, уметь применять её в нужный момент не приходит само собой. Этому умению нужно учиться. Определенный круг учащихся стремится развить в себе эти умения, развить способности, необходимые для освоения школьных программ. Кружок **«Интеллектуальные игры»** ориентирован на то, чтобы обучающиеся попробовали себя в интеллектуальных играх разной тематики. Кроме того, занятия по данной программе направлены на развитие и становление личности обучающегося, его самореализацию и свободное самовыражение, экспериментальный поиск, развитие фантазии и способности мыслить гибко и четко, укрепление связей с ближайшим социальным окружением (родителями, педагогами).

Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность.

Программа **«Интеллектуальные игры» социально-педагогической направленности** актуальна, так как во время занятий у ребёнка происходит становление самосознания, самоконтроля и самооценки. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство учащихся, исчезает боязнь ошибочных ответов. В результате у детей формируется положительное отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности.

В рамках программы обеспечено сочетание различных видов познавательной деятельности, направленных на формирование познавательных и коммуникативных учебных действий, развитие навыков работы с различными источниками информации.

Новизна дополнительной общеразвивающей программы **«Интеллектуальные игры»** состоит в том, что она создаёт условия для продуктивной творческой деятельности школьников, поддерживает детские инициативы и способствует их осуществлению. Умения и навыки, сформированные в ходе реализации программы, используются в практической деятельности: в олимпиадах и конкурсах.

Цель программы

Целью программы кружка **«Интеллектуальные игры»** является развитие интеллекта и познавательных процессов ребёнка.

Задачи программы:

Воспитательные:

Воспитывать бережное отношение к слову.

Воспитывать трудолюбие, ответственность, умение работать в команде.

Воспитывать умение давать самооценку результатам своего труда.

Развивающие:

Развивать у обучающихся навыки готовности слушать, слышать собеседника, вести диалог.

Содействовать развитию психических процессов (памяти, мышления) в ходе умственной деятельности.

Развивать умение анализировать полученную информацию.

Развивать языковую культуру, культуру общения.

Познавательные:

Знакомить обучающихся с энциклопедическими словарями, которые имеются в школьной библиотеке.

Развивать познавательную активность и самостоятельную мыслительную деятельность.

Особенности данной программы

В рамках кружковых заседаний обеспечено сочетание различных видов познавательной деятельности, направленных на формирование универсальных учебных действий.

Уровень освоения дополнительной образовательной программы – социальный и специализированный, предполагает удовлетворение познавательных интересов ребенка, расширение его информированности.

Уровень усвоения содержания образования – творческий, предполагает поиск учащимися действий и применение знаний, ведущих к достижению поставленной цели, а также умение ребенка поставить перед собой определенную творческую задачу и самостоятельно наметить пути и способы ее выполнения.

Дополнительная образовательная программа «Интеллектуальные игры» ***по направленности освоения материала*** – вертикальная, основана на системе концентрического усложнения теоретических и практических заданий.

Основной способ подачи содержания – комплексный. Программа построена так, что усвоение теоретических знаний неразрывно связано с их закреплением в практической работе.

Технологии, используемые в системе занятий кружка «Интеллектуальные игры», ориентированы на то, чтобы обучающийся получил такую практику, которая поможет ему овладеть общеучебными и специальными навыками, позволяющими успешно осваивать программу основной школы.

Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы.

Данное творческое объединение посещают дети в возрасте 12 – 18 лет

Сроки реализации дополнительной образовательной программы.

Программа рассчитана на 1 месяц обучения – 1 час в неделю.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Учащиеся должны знать:

- принятые в обществе нормы поведения и общения;
- правила конструктивной групповой работы;
- правила коллективной игровой деятельности;
- способы самостоятельного поиска, нахождения и обработки информации.

Учащиеся должны уметь:

- позитивно относиться к базовым ценностям нашего общества: к родной природе, культуре, труду, знаниям, своему собственному здоровью и внутреннему миру.

В результате обучения по данной программе дети приобретут:

- опыт самостоятельных социальных действий;
- опыт публичного выступления;
- опыт самоорганизации и организации совместной деятельности друг с другом.

Способы определения результативности

1. Повышение мотивации к интеллектуальным занятиям.
2. Развитие креативного мышления учащихся.
3. Участие в различных конкурсах

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы
В ходе реализации программы кружка используются следующие формы организации занятий:

- ролевые игры;
- проблемная ситуация;
- групповая и парная работа;
- практическая деятельность;
- тренировочные упражнения;
- ситуативные тренинги;
- участие в школьных олимпиадах, предметных неделях.

СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА

Раздел 1. Игры на развитие психических познавательных процессов

Теория:

Понятия «мышление», «интеллект», «игра». Роль интеллектуальных игр в развитии психических познавательных процессов. Правила честной игры.

Особенности восприятия, виды памяти. Взаимосвязь мышления и речи. Особенности устной и письменной речи..

Беседа о внимании и воображении. Виды воображения. Внимательность действий в игре. Чувство социальной роли в игре. Коллективизм.

Командная игра. Выявление лидерства.

Раздел 2. Тематические игры

Практика:

Викторина по сказкам А.С.Пушкина «В мире сказок», посвящённая дню рождения великого поэта.

«Своя игра» по мифам Древней Греции и Древнего Рима.

Игра «Что? Где? Когда?» по географии Курской области.

Интеллектуальный бумеранг (общая игра по всем предметам)

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	Игры на развитие речи и восприятия. Викторина по сказкам А.С.Пушкина «В мире сказок»	1
2	Игры на развитие внимания и воображения. «Своя игра» по мифам Древней Греции и Древнего Рима	1
3	Игры на развитие мышления и памяти. Игра «Что? Где? Когда?»	1
4	Интеллектуальный бумеранг.	1

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ**

Наглядные пособия и дидактические материалы:

1. Детские и юношеские газеты и журналы, имеющиеся в школьной библиотеке.
2. Различные энциклопедии.
3. Географические карты.
4. Художественная литература.

Техническое обеспечение:

1. компьютер, подключенный к сети интернет;
2. мультимедийный проектор;
3. дидактические материалы;
4. таблицы, схемы;
5. Краски, гуашь, фломастеры, бумага.

Условия реализации программы

Во время занятий дети могут сидеть за столами, расставленными рядами. Главное, чтобы дети не мешали друг другу, а педагог мог свободно подойти к каждому ребенку. Стол и стул должны соответствовать росту ребенка, а рабочее место должно быть хорошо освещено.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999.
2. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
3. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
4. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
5. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003.
6. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
7. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.
8. Энциклопедический словарь. СПб.: Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон, 1890— 1907. 82 + 4 тт. http://www.rubricon.com/bie_1.asp

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Тема	Количество часов	Дата	
			план.	факт.
1	Игры на развитие речи и восприятия. Викторина по сказкам А.С.Пушкина «В мире сказок»	1	03.06	
2	Игры на развитие внимания и воображения. «Своя игра» по русскому языку и литературе	1	10.06	
3	Игры на развитие мышления и памяти. Игра «Что? Где? Когда?»	1	17.06	
4	Интеллектуальный бумеранг.	1	24.06	