

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
Баганская средняя общеобразовательная школа №2  
Имени героя Советского Союза Андрея Григорьевича Матвиенко  
Баганского района Новосибирской области

Согласовано  
Зам. директора по ВР  
*Дмит* - Д.В. Волокитина  
« 1 » *сентября* 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
кружка «Эрудит»

с. Баган  
2020

Руководитель:  
Вдовиченко Виктория Юрьевна  
старшая вожатая



## Пояснительная записка

*«Нынешнее общество не поднимется из руин, если молодое поколение не будет широко и всесторонне просвещённым. В распространение культуры я вижу гарантию всеобщего прочного прогресса. Одной из эффективных форм приобщения сегодняшних школьников к интеллектуальной культуре, стимулирования их познавательно – творческой деятельности является клуб интеллектуального развития.*

*Пьер де Кубертен*

Дополнительная общеобразовательная программа «Эрудиты» рассчитана на учащихся 5-10 классов, проявляющих интерес к интеллектуальным играм, желание систематически заниматься ими, развивая свои умственные способности и расширяя свой кругозор в различных областях знаний: истории, географии, литературе, социологии и других.

Вот почему в современной педагогике новаторы (А.А. Барташников, Б.П. Никитин, А.С. Шмаков и др.) широко использовали игры, игровые ситуации, игровые элементы, коллективные игры

### **Актуальность программы.**

Участие ребят из Ивановской средней общеобразовательной школы в различных интеллектуальных состязаниях школьного и районного уровней в составе временной команды не позволяло им проявить себя достойно и занимать призовые места. Возникла необходимость создания школьной команды и системы занятий интеллектуальными играми.

Программа «Интеллектуальные игры» социально- педагогической направленности позволяет решить поставленную проблему. При разработке программы был использован собственный опыт и опыт коллег, она учитывает «Примерные требования к программам дополнительного образования детей (Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей от 11 декабря 2006 г., № 06-1844)», а так же требования ФГОС во внеурочной деятельности («Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования», утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010г. № 1897, зарегистрирован Минюстом РФ от 01.02.2011г.).

Программа является **модифицированной** т.к. при её разработке использовались разнообразные источники:

1. Криволапова Н.А. Внеурочная деятельность. Программа развития познавательных способностей учащихся. 5- 8 классы. - М.: Просвещение, 2012.

2. Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»//Григорьев Д.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно – ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений.- М.: Просвещение, 2011. с.23.

**Особенностью программы интеллектуального клуба «Экспромт»** является то, что в ее основу положены игровые технологии, технологии личностно- ориентированного обучения. Использование интеллектуальных игр предполагает совмещение элементов умственной и физической активности, частую смену деятельности, большое количество упражнений и игр на развитие коммуникативных навыков, на сплочение коллектива. Обучающиеся по этой программе знакомятся с новыми формами интеллектуальных игр, а также осваивают уже известные им простые формы (загадки, ребусы и т.д.).

Прослеживается связь содержательного компонента программы со школьниками предметами: историей, географией, ботаникой, зоологией и др.

Одна из основных идей программы «Интеллектуальные игры» - это содействие формированию у подростков социально значимых навыков, навыков позитивного отношения к возможностям собственной личности. Программа повышает престиж знаний, развивает познавательную активность подростков, помогает бегло и свободно, максимально эффективно ориентироваться в постоянно обновляющемся информационном мире и социальной среде. Она способствует формированию духовности воспитанников, т.е. способности иметь богатый, ценностно – ориентированный внутренний мир, со своими принципами жизни, своей системой и характером проживания ценностных отношений к познанию и миру.

**Цель программы - создание условий для развития интеллектуальных способностей обучающихся.**

**Задачи:**

1. Формировать устойчивый интерес к интеллектуальным играм, как к форме организации полноценного досуга.
2. Расширить объем знаний за пределами школьной программы (по истории, русскому языку, географии, литературе).
3. Развить интеллектуальные способности школьников (память, умение анализировать, сравнивать, строить логические выводы).
4. Сформировать коммуникативные компетенции школьников (умение работать в команде, слушать собеседника, быть толерантным к чужому мнению и взглядам).

В работе клуба также реализуются следующие **педагогические принципы:**

- принцип креативности – творческий характер всей деятельности клуба – реализуется на основе желаний и возможностей каждого ребёнка,

воплощается в деятельности путём создания ситуации выбора вида учебно-творческих заданий, где он может проявить себя;

- принцип научности – научно обоснованный подход к составляющим компонентам деятельности клуба (цели, задачи);

- принцип индивидуального роста каждого ребёнка обеспечивается через игровые позиции и участие в программах разного уровня; - принцип культуросообразности – развитие и открытие себя, осуществляемое в определённой социо-культурной среде, не противоречащей природе ребёнка.

Программа позволяет выявить наиболее перспективных в направлении интеллектуальных игр ребят, сформировать из них сплоченный коллектив – интеллектуальную команду, способную к активной соревновательной деятельности.

Занимаясь по данной программе, ребята развивают свои интеллектуальные способности, коммуникативные навыки, знакомятся с различными интеллектуальными упражнениями, формирующими и развивающими такие характеристики интеллекта, как память, внимание, общую эрудицию и т.д. Набор в интеллектуальный клуб ребят 11-16-летнего возраста обусловлен тем, что в этом возрасте наблюдается повышенный уровень активности, любознательности, желание испытать себя во многих направлениях, что сопрягается с достаточным количеством свободного времени.

Программа реализуется в течение четырех лет. Учебный план рассчитан на 2 часа в неделю, 68 часов в год для первого года обучения и 4 часа в неделю- 136 часов для второго- четвертого годов обучения. Набор в группу из 8 детей осуществляется на добровольной основе с учетом рекомендаций педагогов начальной и основной школы, работающих с ребятами. Состав группы разновозрастной – от 11 до 17 лет.

#### **Показатели качества выполнения программы:**

- повышенный интерес к интеллектуальным играм;

- знание правил и условий основных интеллектуальных игр;

- умение работать с литературой, находить ответы на интересующие вопросы;

- более широкий кругозор в областях знаний (география, литература, история);

- достаточно развитый словарный запас и другие характеристики интеллекта (определяется по системе тестов):

- умение играть в команде, сплоченность, дисциплина, уважение к товарищам.

Диагностика осуществляется по тестам на определение словарного запаса, эрудиции, объема памяти, коэффициента IQ.

**Обучающиеся по этой программе должны знать:**

- заложенную школьной программой информацию исторического, географического, литературного и других направлений (более углубленного по сравнению со школьной программой);
- правила основных интеллектуальных игр.

**Должны уметь:**

- работать с викторинами и тестами;
- пользоваться различными источниками информации (в том числе – интернет- ресурсами) для поиска ответов;
- применять полученные знания в игровых соревновательных ситуациях.

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		Теор.	Практ	Всего
1	Введение в программу	1	-	1
2	Малые формы интеллектуальных игр	-	10	10
3	Игры на развитие интеллекта	-	20	20
4	Игры на расширение и углубление объема информации	7	15	22
5	Психологический тренинг, тестирование	-	5	5
6	Досуговые программы, конкурсы	-	5	5
7	Практические занятия: самостоятельная и творческая работа.	-	5	5
	<b>ИТОГО:</b>	<b>8</b>	<b>60</b>	<b>68</b>

### Содержание программы

#### **1. Введение в программу.**

Предполагает знакомство с понятием «интеллектуальные игры» (в виде практических заданий и упражнений), заочное знакомство с клубами интеллектуальных игр района.

#### **2. Малые формы интеллектуальных игр.**

Упражнения, развивающие характеристики интеллекта в несложных игровых формах (загадки, палиндромы, дуплеты, шарады, ребусы и т.д.), что позволяет уже с первых занятий привить интерес к знаниям, учитывая постоянное желание подростков играть и соревноваться.

### **3. Игры на развитие интеллекта:**

Задания для тренировки и развития всех видов памяти, внимания, быстроты реакции, логического и ассоциативного мышления: «Кто быстрее», «Вопрошайка», «Сходство-различие», «Сообщение по алгоритму».

**4. Игры на углубление и расширение информации** (планируются с опорой на уже имеющиеся знания, на углубление учебного материала, школьных программ по различным учебным дисциплинам (география, литература, история).

Игры по разделам: «История древнего мира», «Физическая география», «Природоведение». Темы игр: «Листопад», «Открытый мир», «Говорим по-русски», историческое и географическое лото и т.д.

**5. Психологический тренинг, тестирование** - наиболее приемлемая форма для снятия напряжения, релаксации. Упражнения с элементами подвижных игр (направлены не только на отдых, но и на сплочение команд, на тренировку коммуникативных навыков): «Термометр», «Путешествие», «Цветоскоп» и др. Тестирование в форме игр, шуток, хотя и предполагающее выявление уровня развития интеллекта, эрудиции, черт характера: «Сова и жаворонок», «Ты не верблюд?», «Знакомство».

**6. Досуговые программы** также в большей степени состоят из элементов коммуникативных, спланированных игр, предполагающих большую подвижность и эмоциональность учащихся. Например: «Поиск клада», «Веселые испытания».

### **7. Практические занятия: самостоятельная и творческая работа.**

Разработка игр, викторин, подготовка вопросов по темам. Завершение игрового сезона. Выявление лучших игроков по играм года. Награждение.

## Методическое обеспечение программы

Тема	Формы работы	Методы организации	Методическое обеспечение	Дидактический материал	Формы подведения итогов. Виды контроля
1. Введение в программу	Групповая	Беседа, опрос, игры	Технические средства обучения (Мультимедиа)	Карточки-вопросники	Вводный контроль – опрос, - игры на внимание и общую эрудицию
2. Малые формы интеллектуальных игр.	Групповая	Беседа, игры	Технические средства обучения (Мультимедиа), презентации	Справочная литература, энциклопедии.	Турнир знатоков
3. Психологический тренинг, тестирование	Групповая	Беседа, игры		Карточки-вопросники	Тестирование
4. Игры на развитие различных характеристик интеллекта	Групповая	Игры		Игры – «Кто быстрее», «Вопрошайка», «Сходство-различие», «Сообщение по алгоритму».	Игры-турниры

5. Игры на углубление и расширение информации	Групповая	Игры		Игры – викторины по предметам школьной программы	Игры-турниры
6. Досуговые программы. Конкурсы.	Групповая	Игры			Чаепития, Праздники. Брейн-ринги.
7. Практические занятия: самостоятельная и творческая работа	Групповая	Игры			Презентация разработанных игр

### **Методы и формы отслеживания результативности обучения.**

Методы:

- педагогическое наблюдение;
- интеллектуальные игры, конкурсы.
- оценка продуктов творческой деятельности детей (игр, викторин).

### **Литература для педагога**

1. Академия Развития/Академия И К°. - М.: 1998.
2. Интеллектуальный клуб «Что? Где? Когда?»//Григорьев Д.В. Программы внеурочной деятельности. Познавательная деятельность. Проблемно – ценностное общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений.- М.: Просвещение, 2011. с.23.
3. Криволапова Н.А. Внеурочная деятельность. Программа развития познавательных способностей учащихся. 5- 8 классы. - М.: Просвещение, 2012.
4. Федорчук И.А. История. /Интеллектуальные игры для школьников. – М.: 1995.
5. Шаульская Н.А. Интеллектуальные игры для старшеклассников. – М.: Феникс, 2008.

### **Интернет- ресурсы**

6. <http://www.mame-pape.ru/razvitie/40-intellektualnye-igry-dlja>
7. <http://moy-biblio.narod.ru/p18aa1.html>
8. <http://mamochki-detishki.ru/intellektualnye-igry-dlya-shkolnikov/>
9. <http://festival.1september.ru/articles/587044/>



## Литература для детей

10. Сто великих военачальников./ сост. Шишов А.В. -М.: Вече, 2008.
11. Сто великих географических открытий.- М.: Вече, 2008.
12. Сто великих войн. – М.: Вече, 2009.
13. Энциклопедия для детей. – М.:Энциклопедия, 2008.
14. <http://zanimatika.narod.ru/Narabotki2.htm>