

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОВОЧЕРКАССКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
"ЦЕНТР ВОСПИТАНИЯ И ДОСУГА "ЭСТЕТИКА"

Рассмотрено на заседании МО
Протокол № 1 от 24.08.2015 г.
Принято на заседании
Педсовета МАУ ДО ЦВД "Эстетика"
Протокол № 1 от 31.08.2015 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУ ДО "ЦВД "Эстетика"

_____ Цивилёва И.В.

**Дополнительная образовательная
общеразвивающая программа
интеллектуального развития и игротехники**

Направленность: социально-педагогическая
Срок реализации: 2 года
Возраст учащихся: 7-14 лет
Ф.И.О. педагога реализующего программу:
Ибраимова Нина Михайловна,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории.

г. Новочеркасск
2015 г.

1. Пояснительная записка

Развитие познавательной и творческой активности детей и молодежи способствует процветанию и развитию народа, государства.

В течение ряда лет в городе проводились интеллектуально-творческие игры для школьников. Такие как:

- Интеллектуальные марафоны,
- Игры «Что? Где? Когда?»,
- телевизионные игры «Брейн-ринг»,
- КВН школьных команд.

В процессе подготовки и проведения этих мероприятий образовался детский творческий коллектив, увлеченный и любознательный. Общим собранием детей вынесено решение, объединиться в клуб и зарегистрироваться в Содружестве детей и Молодежи Дона Ростовской региональной детско-молодежной общественной организации. Для обеспечения более эффективной деятельности клуба, была разработана программа «Клуб интеллектуальных игр» в которой учитывалось участие в реализации программы «Перекресток» СД и МД, программы «Продвижение».

Игра – уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнаружения своих психофизических, интеллектуальных ресурсов, как в игре. Философию явления «игра» поэтически и провидчески точно выразил в «Пиковой даме» А.С. Пушкин устами главного героя: «Что наша жизнь? – игра!»

Являясь квинтэссенцией досуга, игры приносят в его содержание бесконечные сюжеты и темы жизни и деятельности человека, сохраняя при этом первичную самоценность.

Система интеллектуальных и познавательных игр представляет собой эффективное направление развития в педагогике, позволяет в кратчайшие сроки обеспечить усвоение учащимися знаний и навыков по ряду разнообразных учебных дисциплин. Познание мира в интеллектуальных играх облекается в иные формы, не похожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответа, и новый взгляд на известные уже факты и явления, пополнение и расширение знаний, установление связей. Сходства или различия между отдельными событиями. Но самое важное это то, что не по необходимости, не под давлением, а по желанию самих игроков во время интеллектуальных игр происходит многократное повторение предметного материала в его различных сочетаниях и формах, т.е. интеллектуальные игры не только подчеркивают интерес к учебным дисциплинам, но и способствуют развитию самостоятельной деятельности по приобретению новых знаний, ознакомлению с дополнительной справочной литературой.

Игры помогают, по утверждению к Д.Ушинского, не только проявлять способности и склонности, но и совершенствовать их. Игра превращается в действенное орудие воспитания и обучения, требует значительного умственного напряжения от ее участников, приносит им в то же время большое удовлетворение. Любая игра дает навыки коллективизма и общения, воспитывает чувство локтя и взаимовыручки, формирует соревновательный дух.

Игра в данном случае носит развивающий, обучающий и воспитательный характер.

Программа способствует интеллектуально-творческому развитию, реализации идей сотрудничества, соревнования, самоуправления, воспитания через коллектив, приобщения детей к творчеству.

1.1. Основные характеристики программы.

Контингент и возраст:

Программа рассчитана на 2 возрастные категории: 7-11 лет, репродуктивный уровень освоения; 11-14 лет – конструктивно-творческий уровень освоения образовательной программы

Занятия для каждой категории проводятся:

1 раз в неделю по 2 часа для младших школьников (I уровень);

2 раза в неделю: 1 раз в неделю 2 часа и 1 раз в неделю 3 часа – в первом полугодии для подростков (2 уровень). Во втором полугодии эта группа занимается 1 раз в неделю – 1 час, так как они вливаются в основной состав ДОО "КИИН" и занимаются по плану работы ДОО. Во втором полугодии дети занимаются только практикой и самостоятельными занятиями.

Усвоение образовательной программы для младших школьников происходит на репродуктивном уровне. Учащиеся знакомятся с интеллектуальными играми, игровыми программами, выполняют интеллектуально творческие задания.

Усвоение образовательной программы подростками происходит на конструктивно – творческом уровне, учащиеся конструируют игры и игровые программы, выполняют интеллектуально-творческие задания, знакомятся с основами организации проектной деятельности, выполняют задания по программе «Продвижение» СД и МД.

По окончании первого года обучения дети переводятся на 2 уровень, если они достигли соответствующего возраста. В противном случае, они продолжают обучение в рамках 1 уровня.

По окончании второго уровня происходит выпуск учащихся и вручения свидетельства о прохождении программы интеллектуальных игр и игротехники.

Основные формы работы: экскурсии, учебная игра, конкурсы, викторины, соревнования, беседы, КТД, огоньки, праздники, акции и т.д.

Технологии обучения:

В реализации программы основными технологиями выступают технологии развивающего обучения: они носят личностно-ориентированный характер и имеют целью разностороннее, свободное и творческое развитие ребенка.

Используются технологии: игровая, проектная и коллективной творческой деятельности.

Методы воспитательной деятельности: импровизации и игры, воспитывающих ситуаций, включение учащихся в коллективно-творческую и проектную деятельность.

Данная программа включает в себя вариативный компонент: модули по организации досуга детей – план работы ДОО КИИН.

1.2. Цели и задачи.

Создание условий для интеллектуально-творческого развития и саморазвития личности обучающегося в условиях организованной жизнедеятельной социокультурной среды.

Задачи:

1. Создание активной жизненной среды.
2. Повышение интереса к получению новых знаний в различных областях науки и искусства.
3. Формирование навыков самостоятельной деятельности.
4. Формирование общей культурной личности ребенка, способной адаптироваться в современном обществе.
5. Формирование качественного содержания сферы свободного времени.
6. Развитие коммуникативности.
7. Развитие интеллектуальных и творческих способностей.
8. Развитие навыков исследовательских и проектной деятельности.

2. Учебно – тематический план
младшие школьники 7-11 лет

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Теория	Практика
1	Организационное занятие	2		2
2	Экскурсии -библиотека -музеи -театр	4 2 2		4 2 2
3	Интеллектуально-познавательные игры, викторины. - «Пятью пять» - «Мой город» - «Что? Где? Когда?» - «В мире сказок» - «Путешествие» - «День рекордов» - «Обо всем на свете» - «Брейн-ринг»	4 4 2 4 6 2 2 2	2 2 2 4	2 2 2 2 2 2 2
4	Интеллектуально-творческие игры - «Крестики нолики» - «Непоседа»	2 4		2 2
5	Познавательные-развлекательные игры - «Радуга» - «Калейдоскоп» - Игровые программы	4 2 12	2	2 2 12
6	Интеллектуально-творческие задания Интеллектуальный марафон.	10 2	2	8 2

	ИТОГО:	72 час.	16	56
--	--------	---------	----	----

подростки 11-14 лет

№ п/п	Тема	первое полугодие			второе полугодие
		Кол-во часов	Теория	Практика	кол-во часов
1	Организационное занятие	2		2	
2	Экскурсии -библиотека -музеи -театр	1 1 1		1 1 1	
3	Интеллектуальные игры - «Восхождение на вершину знаний» - «Брейн - ринг» - «Что? Где? Когда?» - «Валеологическое казино» - «Интеллектуальный тир» - «Медвежонок» - «Люди, события, даты» - «Игробанк» - «Музыкальный тайник»	3 4 13 5 5 5 3 6 2	1	3 4 12 5 5 5 3 6 2	
4	Конструирование интеллектуальных игр и игровых программ. Проведение игр в студиях МЦЭВД и МБОУ СОШ	3		3	
5	Игровая акция «Непоседа» КТД	10		10	
6	Основы организации проектной деятельности учащихся.				10
7	Интеллектуальная вертушка, интеллектуальный марафон	5		5	1
8	Интеллектуально-творческие задания, создание банка вопросов	21	5	16	
9	Выполнение заданий по программе «Продвижение» СД и МД				7
10	ИТОГО:	90	6	84	18

3. Содержание изучаемой программы

Младшие школьники 7-11 лет

1. Организационное занятие – 2 часа

Знакомство с детьми, инструктаж по ТБ. Ознакомление детей с планом работы.

Список доп. Литературы для изучения. Разминка.

2. Экскурсии – 8 часов

Посещение выставок, музея Донского казачества, театра, библиотеки.

3. Интеллектуально-познавательные игры, викторины – 26 часов

3.1. Игра «Пятью пять» - 4 часа

3.2. Игра «Мой город» - 4 часа

3.3. Игра «Что? Где? Когда?» - 2 часа

3.4. Игра «В мире сказок» - 4 часа

3.5. Игра «Путешествие» - 6 часов

3.6. Игра «День рекордов» - 2 часа

3.7. Игра «Обо всем на свете» - 2 часа

3.8. Игра «Брейн-ринг» - 2 часа

Особенности игры, разнообразие тематики. Разработка вопросов. Игра.

4. Интеллектуально-творческие игры – 6 часов.

4.1. Игра «Крестики - нолики» - 2 часа

4.2. Игра «Непоседа» - 4 часа

Особенности игры, разнообразие тематики. Разработка творческих заданий.

Игра.

5. Познавательно - развлекательные игры – 18 часов

5.1. Игра «Радуга» - 4 часа

5.2. Игра «Калейдоскоп» - 2 часа

5.3. Игровые программы – 12 часов

Знакомство с игровым замыслом, правила, игровые действия, познавательное содержание. Подготовительная работа по заданиям. Игра.

6. Интеллектуально-творческие задания – 10 часов

6.1. «Интеллектуальный марафон» - 2 часа

Знакомство с правилами игрового действия, изучения дополнительной справочной литературы, разработка вопросов, творческие, интеллектуальные задания. Акцентировано внимание на изучении Донского края. Изготовление наглядного материала.

Подростки 11-14 лет

1. Организационное занятие – 2 часа

Знакомство с детьми, инструктаж по ТБ и ПБ. Ознакомление детей с планом работы. Список доп. литературы для изучения. Разминка.

2. Экскурсии – 3 часа.

Посещения музея Донского казачества для более глубокого изучения истории Дона, театра – для воспитания эстетического восприятия театрального искусства, библиотеки с целью знакомства с новыми поступлениями.

3. Интеллектуальные игры – 46 часов

3.1. - «Восхождение на вершину знаний» - 3 часа

3.2. - «Брейн – ринг» - 4 часа

3.3. - «Что? Где? Когда?» - 13 часов

- 3.4. - «Валеологическое казино» - 5 часов
- 3.5. - «Интеллектуальный тир» - 5 часов
- 3.6. - «Медвежонок» - 5 часов
- 3.7. - «Люди, события, даты» (г. Новочеркасск) – 3 часа
- 3.8. - «Игробанк» - 6 часов
- 3.9. - «Музыкальный тайник» - 2 часа

Подготовительные этапы к играм. Знакомство с правилами игрового действия, изучение дополнительной справочной литературы, разработка вопросов.

Практические занятия.

4. Конструирование интеллектуальных игр и игровых программ – 3 часа.

4.1. Проведение игр в коллективах Центра и в МБОУ СОШ – 3 часа

Проведение игр и игровых программ, разработанных самостоятельно или коллективно.

5. Игровая акция «Непоседа» - 10 часов

5.1. – КТД – 10 часов

Проведение игр и игровых программ, разработанных самостоятельно или коллективно. Изучение дополнительной справочной литературы. Практические занятия.

6. Основы организации проектной деятельности учащихся – 10 часов во втором полугодии.

Знакомство с проектным методом, основными требованиями к проекту. Примеры проектной деятельности.

7. Интеллектуальная вертушка, интеллектуальный марафон – 5 часов в первом полугодии и 1 час во втором полугодии.

Подготовительная работа по заданиям. Изготовление наглядного материала, подготовка вопросов. Игра.

8. Интеллектуально-творческие задания, создание банка вопросов – 21 час.

Познавательное содержание. Творческие, интеллектуальные задания.

Оформление. Изучение дополнительной литературы.

9. Выполнение заданий по программе «Продвижение» - 7 часов во втором полугодии.

4. Методическое обеспечение программы

Для реализации программы:

- Имеются методические разработки по проведению интеллектуально-творческих игр.

- Разработка занятий интеллектуально-творческими заданиями
- Подбор сценарного материала по проведению игровых программ
- библиотеки
- энциклопедии, словари, пособия.

Дидактическое.

Для осуществления занятий изготовлены дидактические материалы:

Карточки, плакаты, кассеты, реквизит для проведения игровых программ.

Материально-техническое.

Для успешной реализации программы имеется возможность в использовании звуковой аппаратуры, приобретение канцтоваров для изготовления необходимого реквизита для учебных игр и игровых программ, наличие игротеки, фонд методической, игровой и психологической литературы.

4.1. Интеллектуальные и развивающие игры по математике.

- Интеллектуально-математический марафон (8-9 класс)
- Математический футбол (6-7 класс)
- Математические скачки (7-8 класс)
- Математическая регата (5 класс)
- Великий геометр (9 класс)
- Крестики нолики (5-6 класс)
- Эстафета веселый поезд (9-10 класс)
- Математический Брэйн-ринг (6 класс)
- Турнир смекалистых (5 класс)
- КВН «Тригонометрия» (10 класс)

4.2. Сценарии интеллектуальных игр, викторин.

- Что? Где? Когда? (биология, география, история, спорт, искусство, развлечения)
- Брэйн-ринг.
- Пятью-пять.
- Восхождение на вершину знаний.
- Скачки.
- Города.
- Морской бой.
- Музыкальный тайник.
- Интеллектуальный тир.
- Интеллектуальная вертушка.
- Интеллектуальный марафон.
- Мой город.
- Старая карта.
- Словарь.
- Галопом по Европам.
- Честная игра.
- Слова.

- Звездный час.
- Ипподром.
- Интеллект бизнес – 5*5.

ВИКТОРИНЫ:

- Олимпийская викторина.
- Литературная викторина.
- Коллекция человеческой мудрости.
- Стили разных народов.
- Гордость русской музыки.
- Русские художники

4.3. Интеллектуально - творческие игры:

- Крестики-нолики.
- Путешествие по сказкам.
- Лабиринт «Параллельные миры».
- Театр интеллектуальных искусств.
- Приглашение к путешествию.
- Природы храм.
- Шар – лото.
- Ценностно – ориентационная игра «Наши ценности».

4.4. Методические разработки:

- Рекомендации по методике проведения интеллектуальных игр.
- Банк тематических вопросов к интеллектуальным играм.
- Интеллектуально-творческие задания. Блок 1-9

4.5. Открытые уроки:

- В мире сказок.
- Калейдоскоп.
- Что? Где? Когда?
- Конструирование игровой программы «Интеллектуальная вертушка».

4.6. Сценарии программ:

- День знаний (викторина, Веселые старты).
- Вперед мальчишки.
- На страже родных рубежей.
- Веселый праздник день рождения.
- А ну-ка, девочки!
- По страницам Великой отечественной войны.
- Новогодние утренники, дискотеки.
- Олимпийская.
- Юморина, или День смеха.
- Конкурсная программа посвященная дню Победы.
- «Тройка»

4.7. Программы СД и МД:

- Перекресток.
- Продвижение.

4.8. Литература:

- Л. А. Черепченко. Ребусы, чайнворды, криптограммы. Ростов н/Д. Феникс.2000
- С. Афанасьев С. Каморин. Сто творческих конкурсов.
- Н.Ф. Дик. Методический сборник. Интеллектуальные и развивающие игры для школьников.
- В.А. Рекут «Интеллектуальные игры» (20 игр)
- Детская энциклопедия 1001 вопрос и ответ. Под ред. В. Иген и Н. Чемпиона; - М: издательский дом «ОНИКС 21 век», 2003
- Энциклопедия юного ученого. Жизнь. Научный редактор Л.Я. Гальперштейн. РОСМЭН 2000
- География: страны и народы.- Смоленск: Русич, 2000 (школьная энциклопедия)
- Энциклопедия юного ученого. Космос. Научный редактор Л.Я. Гальперштейн. М., РОСМЭН. 2000
- Кравченко Т.Ю. Энциклопедия Я познаю мир.-М.: ООО «Издательство Астрель» ; ООО «Издательство АСТ» 2003
- Иванов И.П. Энциклопедия Коллективно-Творческих Дел. М., Педагогика 1989
- Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность учащихся: Практическое пособие для работников общеобразовательных учреждений.- М.: АРКТИ, 2009.

5. Результативность.

Данная программа предусматривает следующие виды контроля:

- 1) вводный контроль – сентябрь;
- 2) текущий
- 3) промежуточный (по полугодиям);
- 4) итоговый.

При определении уровня освоения обучающихся программы используются такие индикаторы оценки как 5-ти бальная система, с указанием объема знаний по баллам:

«Отлично» - учащийся проявляет индивидуальность, показывает высокие интеллектуально-творческие способности. Активно участвует в конкурсах, мероприятиях и программе "Продвижение". Легко усваивает и обобщает полученные знания, умения и навыки, соблюдает все составляющие критериев оценки.

«Хорошо» - учащийся выполняет большую часть предлагаемых заданий. С помощью словесного руководства учителя решает учебные и творческие цели и задачи, соблюдает большую часть составляющих критериев оценки.

«Удовлетворительно» – учащийся с трудом осваивает и обобщает полученные знания, умения и навыки. Педагог руководит работой учащегося.

Переход на следующий год обучения программы осуществляется по результатам итогового просмотра за полугодия. Завершающим этапом обучения является игровая программа. По окончании курса предмета, с учетом предыдущих отметок, выставляется итоговая экзаменационная оценка.

К концу первого года обучения дети должны знать:

- особенности проводимых игр

- правила игр
- возможные источники необходимой информации
- правила поведения на сцене

К концу первого года обучения дети должны уметь:

- пользоваться справочной литературой
- составлять и правильно оформлять вопросы к играм
- взаимодействовать с коллективом, приспосабливаться к ситуации, принимать

оперативные решения.

К концу второго года обучения дети должны знать:

- особенности проводимых игр
- правила игр
- возможные источники необходимой информации
- правила проведения игровых программ
- основы организации проектной деятельности

К концу второго года должны уметь:

- пользоваться справочной литературой
- составлять и правильно оформлять конкурсные задания
- разрабатывать новые игры и игровые программы
- проводить игры и решать сопряженные с ведением задачи
- взаимодействовать с коллективом, приспосабливаться к ситуации, принимать

оперативные решения.

Формой оценки качества реализации программы являются следующие мероприятия:

1. Игровая акция «Непоседа»
2. Проведение в течение года интеллектуального марафона по игре «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?».

6. Здоровьесберегающие технологии

Здоровьесберегающие образовательные технологии - система, создающая максимально возможные условия для сохранения, укрепления и развития духовного, эмоционального, интеллектуального, личностного и физического здоровья всех субъектов образования (учащихся, педагогов и др.). Поэтому один из приоритетов на современном этапе в образовании, ориентирован на решение задач по формированию, сохранению и укреплению здоровья.

Вследствие вышеизложенного при реализации данной программы важной её составляющей будет организация учебно-воспитательного процесса с применением здоровьесберегающих технологий, а именно:

- использованию физкультминуток и перемен с подвижными играми (норма – на 15–20 минут занятия по 1–2 минуте из трех легких упражнений с 3–4 повторениями каждого), а также эмоциональный климат во время выполнения упражнений и наличие у детей желания их выполнять;
- проветривание помещений, гигиенические условия в кабинете;
- чередованию занятий с высокой и низкой активностью;
- число видов деятельности, используемых педагогом (норма не менее 4–7 видов за занятие, ориентировочная норма: 7–10 минут);

- использование методов, способствующих активизации инициативы и творческого самовыражения учащихся, которые позволяют им стать субъектами деятельности. Это методы свободного выбора (свободная беседа, выбор действия, его способа, выбор приемов взаимодействия, свобода творчества и т. д.). Активные методы (учащийся в роли педагога, обсуждение в группах, ролевая игра, дискуссия, семинар и др.). Методы, направленные на самопознание и саморазвитие: интеллекта, эмоций, общения, воображения, самооценки и др.;
- наличие у воспитанников мотивации к разным видам деятельности на занятии: интерес к изучаемому материалу, стремление узнать новое, радость от активности, и т.д.;
- взаимодействие с семьей;
- благоприятный психологический климат на занятиях;
- включение в содержательную часть занятия вопросов, связанных со здоровьем и здоровым образом жизни.

Таким образом, для сохранения здоровья, мотивации и формирования ценностей здорового образа жизни у учащихся в учебно-воспитательный процесс необходимо включить Здоровьесберегающие технологии способствующие поддержанию постоянства внутренней среды организма учащегося.

Литература.

1. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994
2. Шмаков С.А. Уроки детского досуга. – М.: Новая школа, 1992
3. Шмаков С.А. Ее величество – игра. – М.: Новая школа, 1992
4. Новожилов В.И. Иванова Н.Г. Проверь себя в игре. – Спб.:ИДМиМ, 1998
5. Роджерс К.П. Становление человека. – М.:Просвещение, 1994
6. В помощь организатору досуга. А че я знаю! – Волгоград.: 1994
7. Интеллектуально – познавательные игры. Выпуск №3, Волгоград, 1994
8. Никитин Ю.З. 100 затей для детей. Сборник интеллектуальных игр. М.: 1996
9. Козаков В.И. Литературные викторины.-М.:1994
10. Майстровский Ю.Ф. Интеллектуальные игры для школьников.-Самара.:1997
11. Швецов С. На высоком Донском берегу.- Ростов-на-дону.:1982
12. Левченко В.С. Чеботарев Б.В. История Донского края.-Ростов-на-дону.:1982
13. Дик Н.Ф. Интеллектуальные и развивающие игры для школьников. Ростов-на-Дону, 1992 г.
14. Интеллектуальные игры младших школьников. Академия веселых наук. Серия «Педагогическая азбука» выпуск № 6, Екатеринбург 1993.
15. Детская энциклопедия 1001 вопрос и ответ. Под ред. В. Иген и Н. Чемпиона; - М: издательский дом «ОНИКС 21 век», 2003.
16. Энциклопедия юного ученого. Жизнь. Научный редактор Л.Я. Гальперштейн. РОСМЭН 2000.
17. География: страны и народы.- Смоленск: Русич, 2000 (школьная энциклопедия)
18. Энциклопедия юного ученого. Космос. Научный редактор Л.Я. Гальперштейн. М., РОСМЭН. 2000.
19. Кравченко Т.Ю. Энциклопедия Я познаю мир.-М.: ООО «Издательство Астрель» ; ООО «Издательство АСТ» 2003.
20. Иванов И.П. Энциклопедия Коллективно-Творческих Дел. М., Педагогика 1989.