

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
"Тороповская основная общеобразовательная школа"

ПРИНЯТА
на педагогическом
совете от 26.06.2024
Протокол № 15



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
социально-гуманитарной направленности
«Знаю всё»**

Возраст обучающихся: 9-11 лет
Срок реализации: 1 год

Птичкина Н.Х.,
учитель начальных классов

д. Торопово 2024

Пояснительная записка

Игра – естественный спутник жизни ребенка, обладающий большой воспитательной силой, является источником положительных эмоций для каждого человека. Играть любят все дети от дошкольника, младшего школьника до старшеклассника. Необходимо только выбрать соответствующие возрасту виды игровой деятельности, формы и содержание игр.

В игре интенсивно развиваются все психические процессы, формируются первые нравственные чувства (что плохо, а что хорошо), формируются новые мотивы и потребности (соревновательные, игровые мотивы, потребность в самостоятельности).

Игра помогает педагогу сплотить детский коллектив, включить в активную деятельность детей замкнутых и застенчивых. В играх воспитывается сознательная дисциплина, дети приучаются к соблюдению правил справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других.

Итак, игра – это очень важный элемент в развитии психики ребёнка. С помощью игры можно научить ребёнка правилам и нормам, вовремя скорректировать его поведение привить жизненно важные ценности, воспитать полноценного члена общества.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Знаю все»** создаёт условия для развития у детей познавательных интересов, формирует стремление ребёнка к размышлению и поиску, вызывает у него чувство уверенности в своих силах; позволяет успешно решать проблемы комплексного развития различных видов памяти, внимания, наблюдательности, воображения, быстроты реакции, формирования нестандартного мышления.

Программа **«Знаю все»** относится к **социально-гуманитарной направленности**, т.к. включает создание условий для успешной самореализации и социализации обучающихся, для приобретения опыта, и стимулирования к дальнейшему саморазвитию и самосовершенствованию и является общеразвивающей.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"»;

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09. 2019 года №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»
- Постановление Правительства Вологодской области от 15.06.2021 № 626); «О концепции развития дополнительного образования детей в Вологодской области с использованием персонифицированного учета и персонифицированного финансирования дополнительного образования детей
- Приказ Департамента образования Вологодской области от 22.09.2021 № ПР.20-0009/21 (с изменениями на 13 ноября 2023 г.) «Правила персонифицированного дополнительного образования детей в Вологодской области»

Актуальность и педагогическая целесообразность программы заключается в том, что во время игр ребенок учится поддерживать общение с близкими людьми, лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие детей. Играя с ребёнком, можно закреплять определенные знания, развивать фантазию, сообразительность, логику, память, целостное и зрительное восприятие, наглядно-образное мышление, самостоятельность. С помощью игр развиваются такие мыслительные операции как анализ, синтез, сравнение. Например, ребёнок учится анализировать последовательность своих действий во время игры. Более того, игры дают детям возможность учиться и приобретать на практике навыки, необходимые для успешной учебы в школе. Играя, дети узнают о правилах, соблюдении очереди, честности, испытывают чувство победы и поражения. Однако для всего описанного выше эффекта необходимо обеспечить детям участие в играх полезных и соответствующих возрасту, «недетских», и поэтому привлекательных для младших школьников. Таких программ, специализированных для младшего школьного возраста, практически нет. Поэтому программа «Знаю все», предлагающая занятия, направленные на освоение новых и «взрослых игр, является актуальной и перспективной.

Новизна программы «Знаю все» выражается в особом отборе содержания обучения, которое строится на эмоциональной включенности

обучающихся в учебный материал, на получении опыта переживаний и чувств во время игры.

Цель программы: развитие познавательных способностей обучающихся через игровую деятельность.

Задачи:

Образовательные:

1. формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
2. формирование навыков применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.
3. Формирование навыков творческого мышления и развитие умения решать нестандартные задачи.

Развивающие:

1. Развитие мышления в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения классификации, умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
2. Развитие психических познавательных процессов: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
3. развитие языковой культуры и формирование речевых умений: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
4. развитие познавательной активности и самостоятельной мыслительной деятельности учащихся.

Воспитательные:

1. воспитание коммуникативной культуры;
2. воспитание навыка коллективной деятельности;
3. воспитание ответственности и дисциплины.

Программа рассчитана на 1 год обучения, 34 учебных недели. Возраст детей– 9-11 лет. Занятия в группе проходят 1 раз в две недели. Продолжительность занятия – 40 минут.

В год - 17 часов.

Количество обучающихся в группе: 8 человек.

Прием осуществляется в заявительном порядке.

Уровень программы – базовый.

Форма обучения: - очная

Язык программы: - программа реализуется на русском языке.

Планируемые результаты и способы их проверки.

При обучении по данной программе обучающиеся достигают следующих результатов:

- раскрытие творческого потенциала ребёнка;
- вовлечение детей в увлекательный мир досуговых мероприятий;
- формирование детского коллектива единомышленников.

Формы текущего контроля

- наблюдение,
- викторина,
- устный опрос.

По окончании программы обучающиеся должны *знать:*

- правила малых форм интеллектуальных игр.

уметь:

- разгадывать загадки, ребусы, кроссворды, шарады, анаграммы;
- решать, задачи на смекалку;
- составлять слова из набора букв;
- отвечать на вопросы викторин, опросников;
- пользоваться литературой в подготовке к игровым программам, запоминать и воспроизводить информацию.

Итоговый контроль

Итоговый контроль проводится по окончании всего курса обучения в форме игры «Марафон эрудитов»

Учебный план

№ Раздела темы	Названиеразделов	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Практика
I.	Вводное занятие	1	0,5	0,5
II.	Словесные игры	6	3	3
III.	Викторины	6	3	3
IV.	Игры на внимание и сообразительность	3	1,5	1,5
V.	Итоговый контроль	1	-	1
ИТОГО:		17	8	9

**Учебно-тематический план
(17 часов)**

№ Раз дел а тем ы	Названиеразделовитем	Форма занятия	Кол-вочасов		
			Всего	Теория	Практика
I.	Вводное занятие	Вводное занятие	1	0,5	0,5
II.	Словесные игры		6	3	3
1.	Ассоциации	комбинированные занятия	1	0,5	0,5
2.	Школьная мафия	комбинированные занятия	1	0,5	0,5
3.	Рифмы	комбинированные занятия	1	0,5	0,5
4.	Ребусы	комбинированные занятия	1	0,5	0,5
5	Шарады	комбинированные занятия	1	0,5	0,5
6	Анаграммы	комбинированные занятия	1	0,5	0,5
III.	Викторины		6	3	3
1	Викторина «С математикой дружу»	практические занятия	1	0,5	0,5
2	Хочу все знать!	практические занятия	1	0,5	0,5
3	"Знатоки русского языка"	практические занятия	1	0,5	0,5
4	В мире интересного	практические занятия	1	0,5	0,5
5	Funny english	практические занятия	1	0,5	0,5

6	Сказочный мир	практические занятия	1	0,5	0,5
IV.	Игры на внимание и сообразительность		3	1,5	1,5
1	Детективная история	практические занятия	1	0,5	0,5
2	Интеллект	практические занятия	1	0,5	0,5
3	Энциклопедия	практические занятия	1	0,5	0,5
V.	Итоговый контроль. «Марафон эрудитов»	Итоговое занятие	1		1
ИТОГО:			17	8	9

Содержание изучаемого курса

(17часов)

I. Вводное занятие.

Теория. Знакомство с основным и направлениями программы. Знакомство с историей интеллектуальной игры. Правила техники безопасности на занятиях(инструктаж).

Практика. Игры на знакомство.

I. Словесные игры.

Теория. Игры сопровождаются доступными разъяснениями. Данные игры способствуют развитию логического мышления, пространственного представления, воображения и воли детей, расширению их кругозора и общей осведомлённости об окружающем мире, развивают и наблюдательность, и ум, и память, и смекалку, эрудицию.

Практика. Занятия представляют собой знакомство и выполнение различных упражнений, развивающих характеристики интеллекта в несложных игровых формах (ассоциации, рифмы, ребусы, шарады, анаграммы и т.д.), что позволяет уже с первых занятий привить интерес к знаниям, учитывая постоянное желание ребенка играть.

II. Викторины.

Теория. Это игры, состоящие из вопросов и ответов на них.

Теоретическая часть проходит в форме бесед по теме викторины.

Обучающиеся осваивают правила традиционных интеллектуальных игр–викторин.

Практика. Проведение викторин. Темы викторин разнообразны: окружающий мир, предметы математика, русский и английский языки, литература. Обучающиеся самостоятельно разрабатывают вопросы для викторин на различные темы.

IV. Игры на внимание и сообразительность.

Теория. Данные игры развивают внимание, наблюдательность, ум, память, смекалку и эрудицию. Теоретическая часть проходит в форме знакомства с правилами игр.

Практика. Выполнение различных заданий, развивающих внимание сообразительность. Игры достаточно просты, не требуют сложного реквизита и каких-то особых лингвистических знаний.

III. Итоговый контроль

Практика. Игровой праздник является синтезом описанных выше тем занятий и является подведением итогов учебного года по программе. Игра «Марафон эрудитов».

Методическое обеспечение образовательного процесса.

Формы, методы и содержание занятий направлены на погружение обучающихся в мир интеллектуальных игр и формирование осознания связи игр с окружающим миром. Круг интеллектуальных игр чрезвычайно широк. Он включает командные и индивидуальные игры; математические игры, игры-головоломки, и т. д. Занятия делятся на теоретические (в форме бесед) и практические (отработка на практике теоретических знаний, проходящая в коллективной, групповой и индивидуальной форме в виде игр и соревнований). Теоретические занятия помогают лучше игры позволяю на практике реализовать поставленные задачи.

При реализации программ используются следующие формы занятий:

- Занятие-беседа;
- игра;
- конкурс;
- викторина;

При дистанционном обучении занятия могут проводиться в онлайн-формате.

При реализации программы используются следующие приёмы:

- зрительные (ребёнок видит игровые движения и повторяет их);

слуховые (ребёнок слышит слова, считалки, загадки и повторяет их);

Необходимо также создание ситуации успеха в обучении по данной программе, что ведёт к возникновению у детей чувства уверенности в свои силах, ориентации на успех в данной деятельности.

Воспитательные компоненты: участие в районном конкурсе «Дорога глазами детей», изготовление открыток ко Дню Матери, Дню отца, международному женскому дню, участие в конкурсе новогодних поделок.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

Материально-техническое оснащение программы:

- учебный кабинет;
- компьютер, сканер, принтер;
- бумага белая и цветная;
- карандаши, маркеры, фломастеры.

При дистанционном обучении занятия проходят с использованием информационно-телекоммуникационных сетей.

Режим занятий обучения при дистанционном обучении согласно рекомендациям СанПин: 9-11 лет (3 класс)-20минут.

5. Календарный учебный график

№ п/п	Этапы образовательного процесса	Сроки
1	Комплектование групп	Август-сентябрь
2	Начало учебного года	1 сентября
3	Продолжительность учебного года	34 учебные недели I полугодие - 15 учебных недель II полугодие - 19 учебных недель
4	Периодичность занятий	1 раз в две недели (1 час)
5	Продолжительность академического часа	40 минут
6	Дополнительные дни отдыха	7-8 марта, 23-24 февраля, 1 мая, 8- 10 мая.
7	Реализация программы	Сентябрь-май (17 часов)
8	Итоговый контроль.	май

Список литературы для педагога:

1. Белов В.Н. Калейдоскопигр. Лениздат. 1990 г, 192 с.
2. Дьюдени Г.Э. 520 головоломок. М.:Мир, 2000г, 334 с
3. Кэрролл Л.И стория с узелками. М.:Фолио, 2001 г, 432 с
4. <https://pedbank.ru/интеллектуальные-игры/>
5. <https://brain-out.site/kopilka-intellektualnyh-igr-dlya-vzroslyh-podrostkov-i-detey/>
6. <https://infourok.ru/razrabotki-intellektualnih-igr-v-odnom-sbornike-498299.html>

Список литературы для обучающихся:

1. Белов В.Н. Калейдоскоп игр. Лениздат. 1990г, 192 с.
2. Гарднер М. Есть идея! М.:Мир, 1982г, 305с
3. Гарднер М. Математические головоломки и развлечения. М.: Мир, 1999г, 448с

4. Кэрролл Л. История с узелками. М.:Фолио, 2001 г, 432 с

5. Нестеренко Ю.В., Олехник С.Н., Потапов М.К. Задачи на смекалку. М.: Дрофа, 2005г, 235с.