Администрация городского округа Дубна Московской области
Управление народного образования

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Гимназия № 3 г Дубны Московской области»

(ГИМНАЗИЯ № 3)

ул. Центральная, д.23, г. Дубна, Московская область, 141983, тел\факс 8 (49621) 2-31-60, e-mail:school3@um-dubna.ru
ОКПО 13376327, ОГРН 1035002203367, ИНН/КПП 5010011593/501001001

рассмотрено на заседании
педагогического совета
от «30» августа 2019 г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Директор гимназии
_____ И.В. Зацепа
«31» 08 2019 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа для детей
«Клуб эрудитов»
естественнонаучное направленности

(стартовый уровень)

Возраст обучающихся: 11-15 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Зорина О.В.,
Учитель.

г.о. Дубна, 2019 г.

Пояснительная записка

Общеразвивающая Образовательная программа «Клуб эрудитов» имеет естественнонаучную направленность **с элементами социально-педагогической.**

Программа «Клуб эрудитов» связана в основном с формированием ценностного отношения детей к знаниям, развитием их любознательности, повышением их познавательной мотивации. Проведение предусмотренных программой тематических интеллектуальных игр позволит педагогу акцентировать внимание детей на ярких страницах отечественной и мировой истории и культуры. Также можно предоставить подросткам возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для детей младшего возраста, что позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

Образовательная программа «Клуб эрудитов» **составлена** на основе:

1.Федерального закона от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2.Концепции развития Дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р)
3.Распоряжения Правительства РФ от 24 апреля 2015г. № 729-р «План мероприятий на 2015-2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей» (п.12,17,21)
4.Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
5.Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
6.Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08. 2013 г. № 1008 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
7.Устава МБОУ Гимназии №3

Новизна программы состоит в том, что проведение занятий по данной программе позволяет обучающимся проявить себя не только в качестве участников интеллектуальных игр, но и их организаторами;

- программа предполагает приобретение учащимися опыта индивидуальной и коллективной работы.

Программой предусмотрено, что каждое занятие направлено на приобщение детей к активной познавательной и творческой работе на основе **личного интереса**.

Актуальность программы обусловлена новыми социально-экономическими условиями. Изменения последних лет в социально-экономической жизни страны и в общественном сознании вынуждают общество опираться на то, что имеет ценность для десятков поколений людей. Актуальность програмы обуславливает личностно-ориентированную модель взаимодействия, развитие личности ребёнка, его творческого потенциала. Процесс глубоких перемен, происходящих в современном образовании, выдвигает в качестве приоритетной проблему развития творчества, креативного мышления, способствующего формированию разносторонне-развитой личности, отличающейся неповторимостью, оригинальностью.

Педагогическая целесообразность данной программы объясняется тем, при подготовки и проведении интеллектуальных игр различной направленности детьми происходит знакомство с историей России, малой родиной, знаменитыми, успешными людьми, чей жизненный опыт может стать для детей образцом для подражания.

Отличительные особенности программы:

- содержание доступно для обучающихся;
- реализация программы способствует созданию зоны комфорта и повышению эмоционального фона;
- программа дает возможность работы с обучающимися, имеющими разный уровень интеллектуальных возможностей.

Цель данного курса: Основной целью создания объединения "Клуб эрудитов" является выявление и поддержка одаренных учащихся, развитие их интеллектуальных, творческих способностей, поддержка научно-исследовательских интересов учеников.

Задачи:

обучающие:

- формирование у обущающихся научного мировоззрения, целостного представления о природе и о всеобщей связи явлений природы;
- овладение практическими умениями и навыками в области географии, экономики;
- познакомить учащихся со структурой исследовательской деятельности, со способами поиска информации;

развивающие:

- удовлетворение индивидуальных запросов обучающихся, определение наклонностей и развитие их творческих способностей;
- развитие способностей к самостоятельному мышлению;
- развитие коммуникативных способностей.

воспитательные:

- воспитание ответственности и бережного отношения к природе, к своей стране;
- формирование мотивов научно-исследовательской деятельности.

- привитие интереса к изучению явлений природы.

Конечно же, главная задача - это выдвижение и реализация в научных исследованиях творческих идей и создание научных работ и проектов.

Прогнозируемые результаты:
- совершенствование и повышение качества знаний воспитанников, умений применять их внестандартных ситуациях;
- развитие общей эрудиции, расширение кругозора;
- развитие творческого и логического мышления учащихся;
- сформированность навыков смыслового чтения;
- результативное участие в интеллектуальных и творческих олимпиадах, конкурсах,викторинах различного уровня.

После изучения курса программы учащиеся должны знать:
- теоретические основы решения интеллектуальных задач различных типов;
- алгоритмы решения основных типов логических задач;
- способы и методы поиска и обработки информации;
- рациональные приемы запоминания;
- виды и основные правила интеллектуальных игр;
- виды настольных игр;

должны уметь:
- воспринимать и осмысливать полученную информацию;
- определять учебную задачу;
- ясно и последовательно излагать свои мысли, аргументировано доказывать свою точку
зрения;
- владеть своим вниманием;
- владеть навыками поисковой и исследовательской деятельности;
- использовать основные приемы мыслительной деятельности;
- самостоятельно мыслить и творчески работать;
- владеть нормами нравственных и межличностных отношений.

В результате обучения воспитанники должны овладеть следующими компетентностями:
- активность (энергичность, инициативность) в применении знании и умений напрактике;
- знание средств и способов деятельности: планирование, проектирование, моделирование, прогнозирование, исследовательская деятельность, ориентация вразных видах деятельности;
- продуктивно взаимодействовать с членами объединения (группы), решающими общуюзадачу;
- представлять и цивилизованно отстаивать свою точку зрения в диалоге и публичном
выступлении на основе признания разнообразия позиций и уважительного отношенияк ценностям других людей;
- способность систематизировать, критически оценивать и анализировать полученную

информацию с позиции, решаемой им задачи, делать аргументированные выводы;
- использовать полученную информацию при планировании и реализации своейдеятельности в той или иной ситуации.

Оценка планируемых результатов занятий школьников в «Клубе знатоков» осуществляетсяс помощью следующих критериев:
- умение решать интеллектуальные задания основных типов;
- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачи;
- эффективность участия в интеллектуальных олимпиадах, играх, конкурсах, турнирах;
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности.

Формы аттестации: мониторинговые конкурсы; результаты участия в интеллектуальных
олимпиадах, играх, конкурсах, турнирах; тестирование; комплексные проверочные работы.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости,
грамоты и дипломы учащихся, открытые занятия, материалы тестирований, результаты
образовательных мониторингов, электронный журнал комплексных проверочных работ.

Адресат программы

Возраст детей: учащиеся от 11 до 15 лет.

Прием детей осуществляется по желанию обучающихся. Наполняемость «Клуб эрудитов» до 10 человек.

Психолого-педагогические особенности обучающихся по программе.

Состав коллектива постоянный. Участниками осуществления программы являются дети 6-9 класса (11 – 15 лет Набор обучающихся свободный: принимаются все желающие на бесплатной основе.

Возраст детей, участвующих в программе – средний. В этом возрасте дети любознательны, активны. Ведущей формой деятельности является общение. Они активно включаются в исследовательскую деятельность, любят играть, выступать. В соответствии с возрастом применяются разнообразные формы и методы деятельности.

Сроки реализации программы – 1 год (36 часов).

Режим занятий.

Занятия по программе проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу. Рабочая часть занятия составляет 40 минут.

Главным условием реализации программы является наличие помещения для решения познавательных и воспитательных задач. Важен правильный отбор материала, интересные формы работы, самостоятельное творческое отношение ребят к делу.

Программа состоит из 36 учебных часов, включает каникулярный период и рассчитана на 1 год. В период реализации программы работа направлена на сплочение коллектива, на создание доброжелательного, творческого микроклимата коллектива. Ребята учатся использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;

- высказываться в устной и письменной формах;
- ориентироваться на разные способы решения познавательных исследовательских задач;
- владеть основами смыслового чтения текста;
- анализировать объекты, выделять главное;
- осуществлять синтез (целое из частей);
- проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить рассуждения об объекте.

Методы в организации учебно-воспитательного процесса:

- индивидуальная и групповая форма;
- беседа, дискуссия;
- иллюстрация, познавательная игра;
- работа с книгой, работа с цифровыми ресурсами, просмотр видеозаписей.

Прогнозируемые воспитательные результаты и эффекты деятельности обучающихся:

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни во взаимодействии обучающегося со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение обучающимся опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом при взаимодействии обучающихся между собой на уровне класса, образовательного учреждения, т. е. в защищённой, дружественной просоциальной среде.

Третий уровень результатов — получение обучающимся опыта самостоятельного общественного действия во взаимодействии обучающегося с представителями различных социальных субъектов за пределами образовательного учреждения, в открытой общественной среде.

Формы контроля воспитанников:

- Входящий контроль включает в себя проведения тестовой игры «Что? Где? Когда? »(мониторинг), позволяющей сформировать необходимые сведения об уровне подготовки ребёнка;
- Промежуточный контроль (Игра «Брейн – ринг») проводится в середине года, позволяет отследить уровень интеллектуальной подготовки за пол года.
- Итоговый контроль (Игра «Ворошиловский стрелок»).

Обучающиеся должны приобрести навыки:

- **Личностные** универсальные учебные действия:
- - положительное отношение к исследовательской деятельности;
- - широкая мотивационная основа исследовательской деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- - интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- - ориентация на понимание причин успеха в исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;
- - способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности.
- Обучающийся получит возможность для формирования:
- - внутренней позиции обучающегося на уровне понимания необходимости исследовательской деятельности, выраженного в преобладании познавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки деятельности;
- - выраженной познавательной мотивации;
- - устойчивого интереса к новым способам познания;
- - адекватного понимания причин успешности/неуспешности исследовательской деятельности;
- - морального сознания, способности к решению моральных проблем на основе учета позиций партнеров в общении, устойчивого следования в поведении моральным нормам и этическим требованиям.
- **Регулятивные**:
- - принимать и сохранять учебную задачу;
- - учитывать выделенные учителем ориентиры действия;
- - планировать свои действия;
- - осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
- - адекватно воспринимать оценку учителя;
- - различать способ и результат действия;
- - оценивать свои действия на уровне ретро-оценки;

- - вносить коррективы в действия на основе их оценки и учета сделанных ошибок;
- - выполнять учебные действия в материале, речи, в уме.
- **Познавательные**:
- - осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- - использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;
- - высказываться в устной и письменной формах;
- - ориентироваться на разные способы решения познавательных исследовательских задач;
- - владеть основами смыслового чтения текста;
- - анализировать объекты, выделять главное;
- - осуществлять синтез (целое из частей);
- - проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям;
- - устанавливать причинно-следственные связи;
- - строить рассуждения об объекте;
- - обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку);
- - подводить под понятие;
- - устанавливать аналогии;
- - оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и т.п.;
- - видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п.
- **Коммуникативные**:
- - допускать существование различных точек зрения;
- - учитывать разные мнения, стремиться к координации;
- - формулировать собственное мнение и позицию;
- - договариваться, приходить к общему решению;
- - соблюдать корректность в высказываниях;
- - задавать вопросы по существу;
- - использовать речь для регуляции своего действия;
- - контролировать действия партнера;
- - владеть монологической и диалогической формами речи.

Учебно-тематический план

№	Название темы урока	Кол-во часов	Формы аттестации/ контроля

		теория	практика	
1	Организационное собрание (Введение в игру)	1		Рефлексия (беседа)
2	Многообразие интеллектуальных игр Игра «Брейн – ринг» Игра «Что? Где? Когда?» Игра «Своя игра» Игра «Эрудит» Игра «Поле чудес» Игра «Ворошиловский стрелок»	10	24	Участие в конкурсах, награждение победителей
3	Итоговое занятие		1	награждение победителей
	Итого	**36ч**		

Содержание программы:

1. Введение в игру. (1 ч) Нормы поведения в интеллектуальном клубе и кодекс чести знатока. Особенности игры «Что? Где? Когда?». Правила игры. Варианты игры: классическая игра, брейн-ринг (игра двух команд), спортивная игра (одновременная игра нескольких команд). Вопросы к игре и их особенности. Поведение каждого в команде. Командный дух. Роль и действия капитана. Первые игровые пробы.

2. Компоненты успешной игры. (2 ч) Эрудиция. Логика. Нестандартное мышление. Внимание к деталям. Выделение главного. Умение слышать друг друга. Скорость реакции. Интуиция. Находчивость. Чувство юмора. Умение сдерживать эмоции. Примеры применения каждого компонента успешной игры. Игровые пробы.

3. Техника мозгового штурма. (5 ч) Правила мозгового штурма. Проведение мозгового штурма в разных проблемных ситуациях — практические занятия. Коллективный анализ каждого мозгового штурма: чего удалось достичь команде, какие трудности встретились на пути, самооценка действий детей во время мозгового штурма, оценка педагогом умения каждого ребенка работать в команде. Игровые пробы.

4. Составление вопросов к играм. (5 ч) Правила составления вопросов. Использование словарей и энциклопедий для составления вопросов. Использование научно-популярных журналов, художественной литературы и кино для составления вопросов. Роль широкого кругозора и эрудиции в составлении вопросов. Ценность знания и преимущества эрудированного человека в игре и повседневной жизни. Самостоятельная домашняя индивидуальная работа обучающихся по составлению

вопросов к играм. Разбор составленных вопросов на занятиях. Игры с использованием самостоятельно разработанных вопросов.

5. Игры «Что? Где? Когда?». (10 ч) Тренировочные игры «Что? Где? Когда?». Тематические игры «Что? Где? Когда?»: «Героические страницы российской истории»; «Первые в космосе»; «Мировая художественная культура»; «Религии мира» и т. п. Клубный турнир «Что? Где? Когда?».

6. Другие интеллектуальные викторины. (6 ч) «Своя игра». «Ворошиловский стрелок». «Эрудит-лото». «Перевёртыши» и т. п.

7. Социальные пробы. (6 ч) Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба интеллектуальных викторин для младших обучающихся. Самостоятельная подготовка, организация, проведение и последующий анализ членами клуба общешкольного турнира «Брейн-ринг». Организация и проведение турниров «Брейн-ринг» с внешкольными командами.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	январь			беседа	1	Организационное собрание (ознакомительное)	Комната №15	Оформление инструктажа по технике безопасности
				беседа	1	Многообразие интеллектуальных игр		Участие в играх
				игра	1	Игра «Брейн – ринг»		
				Написание вопросов	1	Написание вопросов для игры «Брейн – ринг»		

2.	февраль				1	Практикум по игре «Брейн – ринг»	Комната №15	Участие в играх и награждение победителей
					1	Игра «Брейн – ринг» «День рождения школы» Игра «Что? Где? Когда?».		
					1	Игра «Что? Где? Когда?». Какие бывают вопросы		
3.	Март - апрель				1	Написание вопросов для игры «Что? Где? Когда?».	Комната №15	Контроль участия в играх
					3	Практикум по игре «Что? Где? Когда?»	Комната №15	Участие в играх и награждение победителей
4.	Апрель - май				1	Составление заданий для игры «Ворошиловский стрелок »	Комната №15	Проведение игры
					3	Практикум по игре «Ворошиловский стрелок	Актовый зал	награждение победителей
5.	Май - сентябрь				4	Практикум по игре «Что? Где?	Актовый зал	Проведение

						Когда		игры
					1	Составление заданий для игры «Поле чудес»	Комната №15	Проведение игры
					4	Практикум по игре «Поле чудес»	Актовый зал	Проведение игры
6.	Сентябрь - октябрь				2		Актовый зал	Выдача грамот и дипломов
					2	Игра «Поле чудес» «В мире сказок»	Актовый зал	Выдача грамот и дипломов
7.	Октябрь - ноябрь				4	Практикум по игре «Своя игра»	Актовый зал	награждение победителей
8.	декабрь				1	Составление заданий для игры «Эрудит»	Комната №15	Проведение игры
					3	Практикум по игре «Эрудит»	Актовый зал	Выдача грамот и дипломов

Материально-техническое обеспечение для организации теоретических занятий имеется кабинет, оборудованный специальной мебелью, специальными стендами, специальной литературой, компьютеры.

Кадровое обеспечение - Педагог, имеющий высшее педагогическое образование обладающий достаточным практическим опытом, знаниями, умениями и выполняющее качественно и в предметных областях и умеющий вести занятия по дополнительному образованию.

Литература для учителя и обучающихся:

Литература для педагога:

1. 126 эффективных упражнений по развитию вашей памяти. – М.: Эйфос, 2014.
2. Алдер Гарри. Техника развития интеллекта, - СПб.: Питер, 2011.
3. Анашина Н.Ю. Энциклопедия интеллектуальных игр. – Ярославль: Академия развития, 2016.
4. Бьюзен Т. Научите себя думать! – Минск: Попурри, 2014.
5. Бьюзен Т. Усовершенствуйте свою память. – Минск: Попурри, 2013.
6. Винокурова Н. Магия интеллекта или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее,смышленее взрослых. – М., 2014
7. Волина В.В. 1000 игр с буквами и словами. – М.: АСТ-ПРЕСС, 2016.
8. Евтюкова Т. 45 занимательных викторин. – Новосибирск: Сибирское университетскоеиздательство, 2017.
9. Интеллектуально-познавательные игры в школе. – Волгоград: Учитель, 2017.
10. Интеллектуально-познавательные игры и игровые методики. – М.: ЦГЛ, 2015.
11. Каждое дело – творчески: Методика подготовки и проведения КТД / ТО «Непоседы». –Тюмень, 2011.
12. Куликов А.Н. Лучшие логические игры и головоломки. – М.: Юник, 2016.
13. Коган М.С. От игры к знаниям: Методические рекомендации в помощь учителю. -Новосибирск: НИПКиПРО, 2016.
14. Максимова И.П. Сценарии конкурсов, интеллектуальных игр, праздников, шоу-программ. -Ростов-на-Дону: Феникс, 2017.
15. Микалко Майкл. Тренинг интеллекта, - СПб.: Питер, 2011.
16. Нестеренко Ю.В., Олехин С.Н., Потапов М.К. Лучшие задачи на смекалку. – М., 2011.
17. Рассел К., Картер Ф. Полная карманная энциклопедия IQ тестов. – М,: Изд-во Эксмо, 2014.
18. Своя игра: Книга для умных / Авторы И. Тюрикова, С. Пехлецкий, С. Бражников, В.Молчанов, Е. Орлова, Е. Зайцев. – М.: ТЕРРА, 2017.
19. Сценарии викторин, конкурсов, познавательных игр в школе. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2014.
20. Хайчин Ю. Твоя игра. – М.: Фаир-пресс, 2011.
21. Что? Где? Когда? Вопросы турниров. – М.: Рольф, 2017.

Литература для учащихся:

1. 365 задач для эрудитов. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2017.
2. 365 задач на смекалку. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2017.
3. 365 крутых судоку. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2017.
4. 365 логических игр и задач. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2017.
5. 1000 заданий для зарядки мозгов. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2016.
6. 1000 заданий для умников и умниц. - М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2011.
7. 1000 заданий на смекалку. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2016.
8. Богданов А. Большая книга юного эрудита. – М.: Эксмо, 2017.
9. Интеллектуальные праздники, викторины, дни знаний в школе. - Ростов-на-Дону: Феникс,2014.
10. Как увеличить свой IQ. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2016.
11. Мандель Б.Р. Современные игры разума. Сборник заданий и вопросов для эрудитов. – Ростовна-Дону: Феникс, 2017.

12. Никитина Т.Б. Как развить память у детей. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2017.
13. Нянковский М.А. Неизвестное об известном. Интеллектуальные игры для школьников. –Ярославль: «Академия развития», 2017.
14. Пашнина В.М. Игры и задания для умников и умниц к дням школьных наук. - Ростов-наДону: Феникс, 2016.
15. Рассел К., Картер Ф. Протестируйте свой IQ. – М., 2012.

Цифровые образовательные ресурсы:

- http://www.lmagic.info Сайт «Уроки волшебства»
- http://letidor.ru «Самые простые физические опыты»
- http://simplescience.ru/video «Опыты в домашних условиях»
- http://allforchildren.ru/sci «Научные забавы»
- http://www.gulagmuseum.org виртуальный музей ГУЛАГА
- http://rzd.ru/steams виртуальный музей паровозов
- http://journal-shkolniku.ru/virtual-ekskursii.html виртуальные экскурсии по музеям России
- http://louvre.historic.ru виртуальный музей Лувр.