Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Бардымская гимназия имени Габдуллы Тукая»

«Рассмотрено» Руководитель МО _____/Мавликаева Л.М. Протокол №1 от «28» августа 2023г.	«Согласовано» Заместитель директора по МР _____/ Киндяшева А.А. Протокол №1 от «28» августа 2023г.	«Утверждаю» Директор МАОУ «Бардымская гимназия им. Г. Тукая» _____/Ибрагимова Г.Р. Приказ №271 от «29» августа 2023г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности
«Эрудит»
(интеллектуальный кружок)
для 3-4 класса начального
общего образования
на 2023-2024 учебный год.

Составитель:
учитель начальных классов
Латыпова Гульфиза Рафиковна

с. Барда 2023г.

Пояснительная записка

Программа интеллектуального кружка "Эрудит" имеет социально-педагогическое направление. Программа внеурочной деятельности направлена на формирование общей культуры обучающихся, на их духовно-нравственное, социальное, личностное и интеллектуальное развитие, на создание основы для самостоятельной реализации учебной деятельности, обеспечивающей социальную успешность, развитие творческих способностей, саморазвитие и самосовершенствование обучающихся.

Данная программа дополнительного образования разработана для обучающихся 3-4 классов. Она подразумевает обучение навыкам ведения интеллектуальных игр, тренировку и развитие качеств, нужных для всякого вида трудовой деятельности. Для ребенка любого возраста игра является, прежде всего, инструментом познания, средством развития интеллекта, формирования наблюдательности, умения логически мыслить.

Актуальность и целесообразность программы обусловлены тем, что, кем бы учащиеся не стали после окончания школы, им всегда будут нужны знания, хорошая память, сообразительность, настойчивость, аккуратность, наблюдательность, фантазия, пространственное воображение, внимательность, терпении, умение логически мыслить, анализировать, сопоставлять и обобщать факты. В игре развивается умение последовательно мыслить, терпеливо ждать, фантазировать, принимать решение и ориентироваться в быстро меняющейся обстановке. Интеллектуальные игры развивают у учащихся комбинаторику мышления, способствуют усвоению абстрактных понятий, помогают осваивать количественные параметры окружающего мира, стимулируют детскую фантазию и воображение. В детстве посредством игры познается окружающий мир. В школе игра, соединяя в себе серьезное интеллектуальное занятие и забаву, развлечение, открывает путь к качественно новому уровню обучения. Игра каждому дает возможность пережить высочайшее творческое наслаждение - самому

находить ответы на множество разнообразных вопросов, которые в дальнейшем повлекут за собой еще большее количество других вопросов.

Любая игра, в особенности игра интеллектуальная, являясь превосходным тренингом, дает возможность полного самовыражения, доставляя ни с чем несравнимое удовлетворение. Более того, приобретенные в игре качества находят применение практически в любой жизненной ситуации.

Отличительной особенностью данной программы является тот факт, что в рамках кружка предпринимается попытка обратится к интеллекту человека в своеобразной обстановке. Интеллектуальные игры связаны с определенным размышлением, обдумыванием хода игры, с поиском и выбором оптимальных вариантов тактики и стратегии. Как нигде, здесь требуется умение логически и в то же время нестандартно мыслить.

Цель: Раскрытие и развитие интеллектуального потенциала учащихся.

Задачи программы:

-углубление и расширение общего кругозора, и формирование мировоззрения учащихся.

-популяризация интеллектуальных игр;

-совершенствовать знания в определенной области;

-стимулировать самообразование и самосовершенствование учащихся;

-развитие познавательных способностей;

В новых образовательных стандартах одним из актуальных направлений развития, обучающихся является формирование УУД. Интеллектуальные игры являются важным и удачным средством формирования универсальных учебных действий. Какие УУД развиваются в ходе работы интеллектуального кружка:

1. **Познавательные УУД** формируются через анализ ситуации, её оценку, построение логических цепочек рассуждения, выдвижение гипотез, их обоснование и выбор единой версии от команды.

2. **Коммуникативные УУД** невозможны без учета позиции участников команды, распределения ролей внутри команды (командир, «ласточка», пишущий), умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении вопроса.

3. **Регулятивные УУД** проявляются в способности мобилизовать силы, ум и энергию для преодоления препятствий в игре, собраться в стрессовой ситуации, оценить свои действия после игры (осознание учащимися того, что уже усвоено и что еще нужно усвоить».

Методы, формы и содержание занятий направлены на погружение учащихся в мир интеллектуальных игр и формирование осознание связи игр с окружающим миром. Круг интеллектуальных игр чрезвычайно широк. Он включает командные и индивидуальные игры; математические игры, игры головоломки, компьютерные игры и тд.

Занятия делятся на теоретические (в форме бесед, лекций) и практические (отработка на практике теоретических знаний, проходящая в коллективной, групповой и индивидуальной форме в виде игр и соревнований). Теоретические знания помогают лучше разобраться в особенностях ведения игр, а практические занятия, игры и турниры позволяют на практике реализовать поставленные задачи.

Программа дополнительного образования предназначена для детей 9-11 лет (3-4 класс). Условия приема в группу: принимаются все желающие. Программа рассчитана на 1 год. Занятия проводятся по отдельному расписанию, согласованному с планом внеклассной работы школы (общее количество часов 26 из расчета 1 час в неделю).

Предполагаемым результатом осуществления программы дополнительного образования является знакомство с разнообразными играми, овладение учащимися основными навыками работы в команде, участие в соревнованиях, развитие творческих способностей, а также

воспитание у учащихся дисциплины, ответственности, коммуникативности, уважение к мнению педагога и товарищей.

Формой контроля **выполнения** образовательных задач служат участие в играх, соревнованиях и олимпиадах, результатом выполнения развивающих и воспитательных задач является журнал педагога, в котором фиксируются достижения учащихся в данной области на протяжении периода обучения.

К концу обучения учащиеся **должны:**

Знать:

1. Правила логических игр;
2. Основные особенности ведения индивидуальной и командной игры;
3. Основные приемы сбора и разгадывания головоломок;

Уметь:

1. Разработать тактику ведения индивидуальной и командной игры;
2. Распределять роли в команде при ведении командной игры;
3. Разработать стратегию ведения игры;
4. Вести дискуссию в ходе игры, грамотно формулировать вопросы и ответы;
5. Организовать свой досуг при помощи интеллектуальных игр;

Для успешной реализации программы необходимы:

- Классное помещение с хорошим освещением;
- Мебель (столы, стулья);
- Аппаратура (микрофон, усилитель, колонки - для общешкольных игр);
- Компьютер;
- Методические разработки, учебные пособия, литература.

Учебно-тематический план

1-го года обучения (3кл)

№	Название раздела, темы	Количество часов	Всего
1	Введение. Комплектование группы	1	1ч
2	Работа с командой	2	2ч
3	Как работать с книгой	2	2ч
4	Тренировочные интеллектуальные игры	10	10ч
5	Обзор и методика проведения интеллектуальных игр	6	6ч
6	Участие в общешкольных интеллектуальных играх	4	4ч
7	Подведение итогов	1	1ч
	ИТОГО:	**26**	**26ч**

Содержание курса

Тема 1. Введение

Теория: «Зачем тренировать ум».

Тема 2. Работа с командой

Практика: тренировка познавательных способностей, роль каждого игрока в команде.

Тема 3. Как работать с книгой

Практика: Основные приемы работы с книгой. Специфические приемы для составления вопросов.

Тема 4. Тренировочные интеллектуальные игры

Практика: Тренировочные игры: «Азбука», «Что? Где? Когда?», «Десятка», «Своя игра», «Пентагон», «Брейн-ринг».

Тема 5. Обзор и методика проведения интеллектуальных игр

Теория: Методика проведения игр: «Азбука», «Что? Где? Когда?», «Десятка», «Своя игра», «Пентагон», «Брейн-ринг», «Счастливый случай», «Коррида».

Тема 6. Участие в общешкольных интеллектуальных играх

Практика: участие в интеллектуальных играх школьного уровня.

Тема 7. Подведение итогов

Теория: анализ работы, награждение команд.

Учебно-тематический план

2-го года обучения (4кл)

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение.	1ч	1ч	-	обмен мнениями
2	Эрудиция - ключ к успеху	3ч	1ч	2ч	самоанализ, обсуждение
3	Алгоритм поиска ответов	2ч	1ч	1ч	
4	Традиционные интеллектуальные игры	10ч	-	10ч	самоанализ, обсуждение
5	«Ты мне, я тебе»	5ч	-	5ч	анализ игры
6	Участие в общешкольных интеллектуальных играх	4ч	-	4ч	самоанализ, осуждение
7	Подведение итогов	1ч	1ч	-	анализ игры
	ИТОГО:	**26ч**	**4ч**	**22ч**	

Содержание

Тема 1. Введение

Теория: «Зачем тренировать ум».

Тема 2. Эрудиция - ключ к успеху

Теория: Необходимость пополнения знаний. Принципы интеллектуальной разминки. Принцип разносторонности знаний.

Практика: Тренировочные игры.

Тема 3. Алгоритм поиска ответов

Теория: Ключевое слово в вопросе. Как строить логическую цепочку. Наиболее часто встречающиеся приемы зашифровки информации. Умение мыслить нестандартно.

Практика: Тренировочная игра.

Тема 4. Традиционные интеллектуальные игры

Практика: Основные принципы игр: «Эрудит – лото», «Тройка», «Азбука», «Что? Где? Когда?», «Десятка», «Своя игра», «Пентагон», «Брейн-ринг».

Тема 5. «Ты мне, я тебе»

Практика: Работа с командой: тренировка познавательных способностей; роль каждого игрока в команде; индивидуальное решение задач. Проведение игр: «Азбука», «Что? Где? Когда?», «Десятка», «Своя игра», «Пентагон», «Брейн-ринг», «Счастливый случай», «Коррида».

Тема 6. Участие в общешкольных интеллектуальных играх.

Практика: Участие в интеллектуальных играх школьного уровня.

Тема 7. Подведение итогов

Теория: анализ работы, награждение команд.

Ожидаемые результаты:

- развитие мотиваций к интеллектуально-познавательной деятельности;
- развитие коммуникативных способностей обучающихся;
- формирование умения работать со справочной и научно-популярной литературой;
- развитие навыков игрового взаимодействия;
- формирование команды для участия в олимпиадах, турнирах, интеллектуальных играх.
- повышению качества образования и воспитания обучающихся;
- формирование и развитие у обучающихся способности ставить перед собой задачи, намечать пути их достижения;
- формирование у обучающихся способности планировать и анализировать свою деятельность.

Перечень информационно-методического обеспечения:

Кадровые ресурсы:

- Латыпова Гульфиза Рафиковна – учитель нач.кл, руководитель интеллектуального кружка в 4 классах.
- Филинова Фарида Сеитжановна – зам. директора по воспитательной работе, куратор.

Информационно-методические ресурсы:

- развивающие игры;
- архивы вопросов и игр;
- информационные базы данных;
- электронные (и иные) энциклопедии, справочники и интерактивные пособия.
- видео- и аудиоматериалы;

Материально - технические средства:

- ноутбук с необходимым программным обеспечением;
- медиа - проектор.

Список литературы

Литература для педагога:

1. Картер Ф., Рассел К. «Развивайте интеллект»: Кн. Упражнения для развития творческого мышления, памяти, сообразительности и интеллекта. – 2015г.
2. Лоренс К.КАЦ. «Не дай своим мозгам засохнуть»: Кн. Комплекс несложных упражнений, которые помогают человеку уберечься от потерь памяти, увеличить бодрость, выносливость и готовность головного мозга к любой работе даже в пожилом возрасте. - 2013г.
3. Алексин А.Г. «Что такое? Кто такой?»: Кн. Педагогика. – 2010г.
4. Алексеев Е., Белкин В. «Что? Где? Когда?»: Кн. Книга известных игроков телевизионных клубов «Что? Где? Когда?» и «Брэйн ринг», членов Международной ассоциации клубов «Что? Где? Когда?» популяризирует интеллектуальные игры как эффективный способ занятия досуга и развития творческих способностей людей всех возрастов. - 2016г.
5. Созыкина Л.С., Копытова И.М. «В мире интеллектуальных игр»: Учебно - методическое пособие для учителя. – 2018г.

Литература для обучающихся:

- Баландин Б. «1001 вопросов для очень умных детей»
- Книга «Великие тайны»
- Коллекция книг «Занимательный атлас».