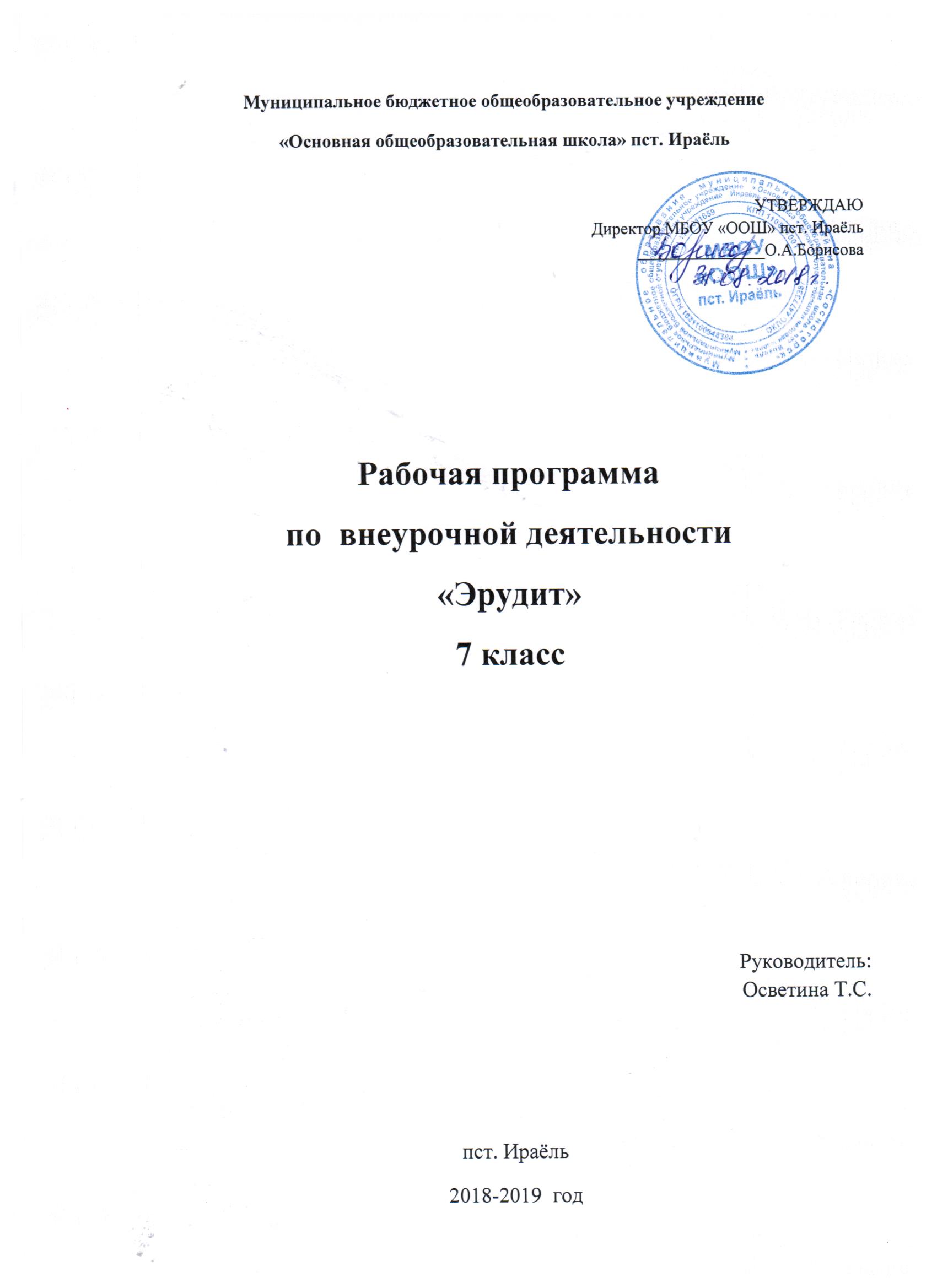
****

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Основная общеобразовательная школа» пст. Ираёль**

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «ООШ» пст. Ираёль

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_О.А.Борисова

**Рабочая программа**

**по внеурочной деятельности**

**«Эрудит»**

**7 класс**

Руководитель:

Осветина Т.С.

пст. Ираёль

2018-2019 год

**Пояснительная записка**

Рабочая программа внеурочной деятельности, обще-интеллектуального направления для обучающихся 7 класса разработана в соответствии с авторской программой интеллектуального клуба Е.А. Ципляевой, – Волгоград: Учитель, 2009 год.

Статус программы: адаптивная.

Данная рабочая программа составлена с учетом индивидуальных особенностей учащихся, в соответствии с их интересами, возможностями, а также интересами родителей.

Средний и старший возраст – период самоутверждения, проверки своих возможностей, активного самопознания. Школьники стремятся разнообразить свой досуг, но зачастую они просто не умеют или не знают, как это сделать, как организовать свое свободное время с целью развития в себе таких способностей, как организаторские, интеллектуальные, коммуникативные.

Актуальность разработки и создания данной программы обусловлена анализом сложившейся ситуации в социуме, который позволил выявить следующие противоречия:

- развитие интеллекта ограничивается рамками школьной программы, а социальная действительность требует более широкого кругозора;

- у подростков есть потребность в межличностном общении, но отсутствуют первичные навыки социальных коммуникаций;

- между нереализованностью интеллектуального и творческого потенциала подростков и стремлением к самореализации и самовыражению.

Проблема воспитания молодежи актуальна всегда. Каждая эпоха требует активной и целенаправленной работы с подрастающим поколением. Чтобы воспитать всесторонне развитую личность, необходимо разнообразить формы и методы работы, направленные на развитие целостной личности, способной к интеграции в обществе. Особенность данной программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуальную досуговую деятельность как активных организаторов и участников всех интеллектуально – познавательных мероприятий путем совместной деятельности взрослых и детей.

Форма организации работы с учащимися: внеурочная деятельность.

Программа «Эрудит» педагогически целесообразна, так как работа становится одним из средств преодоления кризисов и противоречий подросткового возраста, активного приобщения детей к самовыражению и самореализации в коллективной и индивидуальной деятельности.

Благодаря тому, что программа органически сочетает в себе лекции, практические занятия, социально – психологические тренинги, различные методики организации досуга детей, занятия кружка пробуждают воображение и творческие силы. Основа практикумов – личный опыт, интересы, увлечения участников.

Успешной организации образовательного процесса способствует курс тренингов, направленных на сплочение кружковцев, на формирование доверия друг к другу.

Программа нацелена на развитие интеллектуальных, коммуникативных, организаторских способностей и навыков межличностного и делового общения учащихся.

**Принципы, на которых реализуется работа:**

- свободы действий, мнений, позиций;

- приоритета личностно – ориентированного подхода;

- равных возможностей;

- доверия и открытия;

- ориентацию на успешную деятельность;

- самореализации;

- развитие субъективной позиции школьника, реализующийся через обогащение опыта организаторской деятельности.

В основе образовательной деятельности лежат индивидуальный и личностно ориентированный подходы к обучающимся, учет возрастных, эмоциональных, интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей.

**Цель программы:**

Выявление и развитие интеллектуальных, коммуникативных и организаторских способностей подростков включение их в интеллектуально – познавательную деятельность для активной социализации в обществе.

**Задачи:**

**Воспитательные:**

- Формировать положительные эмоции, благоприятный психологический климат в процессе досуговой деятельности и межличностного общения.

- Придать досуговой деятельности развивающий и воспитывающий характер.

- Формировать ценностное отношение к интеллекту.

- Приобщить подрастающее поколение к истинным культурным ценностям.

**Обучающие:**

- Обучить подростков разработке и организации интеллектуально – познавательных игр, конкурсов, викторин.

- Обучить подростков организовывать и проводить интеллектуально – познавательные игры и конкурсные программы.

- Обучить подростков умению анализировать свою деятельность.

- Создать условия для самореализации личности на основе индивидуального и дифференцированного подхода через включение в активную социально – досуговую деятельность.

**Развивающие:**

- Развить организаторские способности, коммуникативные умения и навыки межличностного и делового общения.

- Развить навыки поисково-исследовательской деятельности подростков.

- Создать условия для развития творческих и познавательных способностей и индивидуальных наклонений.

**Здоровьесберегающие:**

- Создать условия для развития гармоничной личности.

- Сохранить психическое здоровье детей через работу психологической службы ЦДТ.

- Приобщить к здоровому образу жизни.

**Программа «Эрудит» рассчитана на 1 года по 1 часу в неделю. Общее количество – 35 часа. Возраст детей - 7 класс.**

**Ожидаемый конечный результат:**

1. Повышение интеллектуального уровня подростков по средствам включения их в интеллектуально-познавательную деятельность;
2. Повышение культуры общения в коллективе, сплочение коллектива;
3. Умение правильно, корректно составить вопрос к игре, конкурсу, викторине.
4. Умение подростков организовать и провести интеллектуально-познавательную игру, викторину, конкурсную программу;
5. Умение анализировать мероприятие (качество своего участия в общем деле).

Формы и методы деятельности:

- самоуправление;

- индивидуально-групповые беседы;

- анкетирование;

- тестирование;

- экскурсии;

- конкурсы;

- игры;

- викторины;

- встречи с интересными людьми;

- КТД;

- беседы;

- дискуссии;

- лекции;

- работа с литературой;

- тренинги;

- ситуационно-ролевые игры;

**Учебно-тематический план на учебный год.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Содержание | Количество часов. | | |
| всего | теории | практики |
| 1 | Введение. Игра дело серьезное. |  | 1 | 5 |
| 2 | Что такое интеллект? |  | 1 | 9 |
| 3 | Магия интеллекта. |  | 2 | 8 |
| 4 | Любое дело на радость людям, иначе зачем! |  | 1 | 4 |
| 5 | Повышение уровня IQ. |  | 1 | 3 |
| Итого: | | 35 | 6 | 29 |

**Основное содержание программы:**

**Введение. Игра дело серьезное. (6 часов).**

Введение. Вопросы на сообразительность «Ответ в вопросе». Вопрос-шутка «оригинально о банальном». Вопрос - подсказка. Вопросы типа «неизвестное об известном». Игра «наудачу».

**Что такое интеллект? «Откуда есть пошла земля Русская». (10 часов).**

Интеллект, что это? Игра «Розыгрыши». Игра вопросы. «Откуда есть пошла земля Русская». Лабиринт событий. Исторические персоны. Кот в мешке. «Живая старина». «Радуга ремесел». «Времени связующая нить».

**Магия интеллекта. Космическими тропами вселенной. (10 часов).**

Как решать интеллектуальные задачи, тесты. Цепочка тестов. Видео-вопросы. «В старину едали деды…..». Наука и техника 20 века. Игра «Лабиринт открытий». Узнай персону. Космическими тропами вселенной. «Это просто фантастика»- решение интеллектуальных задач. «Это кино».

**Любое дело на радость людям, иначе зачем! Географические открытия (5 часов).**

Страны и континенты. Азы географии. Великие путешественники. Люди в лицах. Геральдика.

**Повышение уровня IQ. (4 часов).**

«…А гражданином быть обязан». Имею право (брейн-ринг).

Итоговая викторина «Я знаю все». Игра «Лимон в кармане».

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название раздела | Тема занятия | Элементы содержания | Всего часов | дата | |
| план | факт |
| 1 | **Введение. Игра дело серьезное.**  **(6 часов)** | Игра дело серьезное.  Теория. | Инструктаж по технике Что такое игра? Классификация игр. Типы интеллектуальных игр. Простейшие игры и конкурсы. Типы вопросов и заданий для интеллектуальных игр. | 1 |  |  |
| 2 |  | Вопросы на сообразительность «Ответ в вопросе». | Интересная вариация вопросов на сообразительность, где ответ содержится в самом вопросе. Эти вопросы тренируют чуткость на верный ответ и умение вычленять необходимые сведения из представленной информации. | 1 |  |  |
| 3 |  | Вопрос-шутка «оригинально о банальном». | Остроумные вопросы, где за внешней элементарной оболочкой, уводящей в сторону, и скрывается сущность. Необычайные известные всем вещи смотрят под непривычным углом. | 1 |  |  |
| 4 |  | Вопрос - подсказка. | Вопросы состоят из 3-5 намеков-подсказок на правильный ответ. Сначала первая подсказка и т. д. | 1 |  |  |
| 5 |  | Вопросы типа «неизвестное  об известном». | Тип вопросов для интеллектуальной игры в котором дается удивительная, занимательная, малоизвестная информация о простых вещах. | 1 |  |  |
| 6 |  | Игра «наудачу». | Итоговая игра «наудачу» по разделу игра дело серьезное. Где включены все типы заданий. | 1 |  |  |
| 7 | **Что такое интеллект? «Откуда есть пошла земля Русская».**  **(10 часов).** | Интеллект, что это?  Теория. | Знание определение «интеллекта», способы измерения интеллекта. Умение выполнять игры для ума. Из чего складывается интеллект. Черты высокого интеллекта. | 1 |  |  |
| 8 |  | Игра «Розыгрыши». | Командная игра «розыгрыш» содержит шуточные вопросы, тесты на сообразительность. | 1 |  |  |
| 9 |  | Игра вопросы. «Откуда есть пошла земля Русская». | Исторические тесты с правильными вариантами ответов, с подсказками. | 1 |  |  |
| 10 |  | Викторина. Лабиринт событий. | Соотношение дат и событий по истории. Разно уровневые вопросы на сообразительность для развития интеллектуального мышления. | 1 |  |  |
| 11 |  | Устный журнал «Исторические персоны. | Характеристики разных исторических деятелей древней Руси. Определить о ком идет речь. Изображение, биография великих людей. | 1 |  |  |
| 12 |  | Мини – игра Кот в мешке. | Необходимо отвечать на вопросы, что же находится в мешке. Все, что находится в мешке, связано с историей. | 1 |  |  |
| 13 |  | Викторина «Живая старина». | Творения русских мастеров народных промыслов. Искусство создания замечательных произведений народного творчества имеет свою историю и богатые традиции. | 1 |  |  |
| 14 |  | Интеллектуальный марафон «Радуга ремесел». | Занятие подмастерий, тайна изготовления китайского фарфора. Тобольская резьба и т. д. | 1 |  |  |
| 15 |  | Игра- «В старину едали деды…..». | Повседневное крестьянское меню. Поговорки и пословицы о хлебе. Древняя Русь. |  |  |  |
| 16 |  | Итоговая интеллект игра «Времени связующая нить». | Итоговая игра «Времени связующая нить» по разделу «Откуда есть пошла земля Русская», где включены все типы заданий. | 1 |  |  |
| 17-18 | **Магия интеллекта. Космическими тропами вселенной. (10 часов).** | Как решать интеллектуальные задачи, тесты.  Теория. | Разнообразные виды интеллектуальных игр (позиционные, на бумаги и прочее)- умение с ними работать. Ребусы, метаграммы, анаграммы. Интеллектуальные игры на бумаге: числа, цифры, буквы, слова, предметы и рисунки. | 2 |  |  |
| 19 |  | Космос. Цепочка тестов. | Связанные между собой тесты - ответами. Вопросы содержат тематику космоса и все что связано с вселенной. | 1 |  |  |
| 20 |  | Космические явления Видео-вопросы. | Просмотр видеороликов, которые содержат вопросы  на сообразительность, связанные с космосом. | 1 |  |  |
| 21 |  | Игра. Наука и техника 20 века. | Представление изображений, техники, портреты ученых. | 1 |  |  |
| 22 |  | Игра «Лабиринт открытий». | Представлены известные открытия 20 века- необходимо сказать кем они были сделаны. | 1 |  |  |
| 23 |  | Викторина. Узнай персону. | Просмотр изображений по которым необходимо рассказать кто это, и что он изобрел. | 1 |  |  |
| 24 |  | Игра – путешествие «Космическими тропами вселенной». | Все неизведанное, тайное- пугало и завораживало человека, поэтому человечество стремится познать загадочный, далекий и такой притягательный космос. | 1 |  |  |
| 25 |  | «Это просто фантастика»- решение интеллектуальных задач. | Решение интеллектуальных задач,  разной сложности. | 1 |  |  |
| 26 |  | Итоговая игра «Это кино». | Итоговая игра «Это кино» по разделу Космическими тропами вселенной.  Где включены все типы заданий. | 1 |  |  |
| 27 | **Любое дело на радость людям, иначе зачем! Географические открытия (5 часов).** | Страны и континенты.  Теория. | Основной принцип теории игр- любое общение (по сравнению с его отсутствием) полезно и выгодно для людей. Социальная динамика личности. | 1 |  |  |
| 28 |  | Викторина. Азы географии. | Сопоставление стран и столиц. | 1 |  |  |
| 29 |  | Интеллектуальный марафон. Великие путешественники. | Географические открытия - это результат путешествий. Путешественники- это часть истории которую нельзя не знать. | 1 |  |  |
| 30 |  | Викторина. Люди в лицах. | Изображения первооткрывателей, сказать кто они и их достижения. | 1 |  |  |
| 31 |  | Мини -игра. Геральдика. | Сопоставление флагов и стран. | 1 |  |  |
| 33 | **Повышение уровня IQ.**  **(4 часов).** | «…А гражданином быть обязан».  Теория. | Категории тестовых вопросов. Выполнение заданий из тестов на определенный уровень IQ.. вопросы на тему право, обществознание. Выявление уровня IQ с помощью теста. | 1 |  |  |
| 33 |  | Имею право (брей ринг). | Брей ринг между командами кружка, вопросы с ответами, вопросы подсказки. | 1 |  |  |
| 34 |  | Итоговая викторина «Я знаю все». | Итоговая игра «я знаю все» по разделу Повышение уровня IQ,  где включены все типы заданий. | 1 |  |  |
| 35 |  | Интеллектуальная игра. «Лимон в кармане». | Итоговая игра «Лимон в кармане» по всем разделам,  где включены все типы заданий. | 1 |  |  |

**Материально методическое обеспечение программы внеурочной деятельности:**

1. Компьютер;
2. Мультимедиа.
3. Карточки - задания с ситуациями;
4. Бумага писчая;
5. Тесты.
6. Методические рекомендации для развития интеллекта;
7. Методические указания для подготовки к решению интеллектуальных задач.

**Литература.**

1. Алдер Гарри. Техника развития интеллекта/ Гарри Алдер.-СПб.: Питер, 2010 год.
2. Винокурова. Н. А Магия интеллекта, или книга о том, когда дети бывают умнее, быстрее, смышленее взрослых/ Н. Винокурова. –М., 2009 год.
3. Рекут В. А. Самые лучшие игры для умников и умниц/– М.: РИПОЛ классик, 2007 год.
4. Хуртова Т.В. Интеллектуальный марафон. 5-11 класс: конкурсы, турниры, акции, фестивали/ Волгоград: Учитель, 2008 год.
5. Ципляева Е. А. Модель организации досуга и творчества детей. 5-  
   э11 классы: программа интеллектуального клуба, рекомендации/– Волгоград: Учитель, 2009 год.

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**Могоеновская средняя общеобразовательная школа**

Рецензия на рабочую программу дополнительного образования, обще-интеллектуального развития кружка «Умники и умницы». Программа предназначена для учащихся 5-8 классов.

Рабочая программа кружка «Умники и умницы» для 5-8 класса разработана учителем истории, обществознания и экономики Моревой Александрой Александровной, на основе авторской программы интеллектуального клуба Е.А. Ципляевой, – Волгоград: Учитель, 2009 год. Согласно основной образовательной программы основного общего образования (Учебного плана МБОУ Могоеновская СОШ на 2015-2016 учебный год).

Данная рабочая программа составлена с учетом индивидуальных особенностей учащихся, в соответствии с их интересами, возможностями, а также интересами родителей.

При составлении программы автором соблюдена структура построения программы: дана пояснительная записка, обозначены цели, дано содержание тем, составлено календарно- тематические планирование, а также представлен перечень используемой литературы.

Структура программы соответствует все требованиям составления программ.

Программа дополнительного образования направлена на осуществление цели:

выявление и развитие интеллектуальных, коммуникативных и организаторских способностей подростков включение их в интеллектуально – познавательную деятельность для активной социализации в обществе.

Задачи: воспитательные; обучающие; развивающее; здоровьесберегающие;

Актуальность разработки и создания данной программы обусловлена анализом сложившейся ситуации в социуме, который позволил выявить следующие противоречия:

- развитие интеллекта ограничивается рамками школьной программы, а социальная действительность требует более широкого кругозора;

- у подростков есть потребность в межличностном общении, но отсутствуют первичные навыки социальных коммуникаций;

Программа интеллектуального развития «Умники и умницы» рассчитана на 1 год по 1 часу в неделю. Общее количество - 34 часа, из них 5 теории, 29 практики. Возраст детей 10 - 15 лет, 5-8 классы.

Программа, составленная учителем, отвечает требованиям составления авторских программ. Благодаря тому, что программа органически сочетает в себе лекции, практические занятия, социально – психологические тренинги, различные методики организации досуга детей, занятия кружка пробуждают воображение и творческие силы. Основа практикумов – личный опыт, интересы, увлечения участников.

Успешной организации образовательного процесса способствует курс тренингов, направленных на сплочение кружковцев, на формирование доверия друг к другу.

Программа нацелена на развитие интеллектуальных, коммуникативных, организаторских способностей и навыков межличностного и делового общения учащихся.

Председатель МО Классных руководителей: /Л.В. Данилова/

Директор школы: / Е.Е.Юрганова/