**Пояснительная записка**

Педагоги считают, что возрасте 7-10 лет необходимо максимально вовлекать детей в различные виды творческой деятельности, повышать уровень их интеллектуального развития, способствовать свободному, но разумно организованному процессу коммуникации.

Игра – один из современных прогрессивных методов обучения, который эффективно используется педагогами. Достоинства игр трудно переоценить. Пользуясь игровыми приемами можно не только решать познавательные и воспитательные задачи, но и устанавливать контакт с ребенком. Игры способствуют развитию творческого взаимодействия между детьми, умения выразить себя невербальными средствами, а именно: жестами, мимикой, движением. Помимо снятия физического переутомления, игры содействуют сплочению детского коллектива, формированию доброжелательной и безопасной атмосферы общения.

Также одной из характерных и ярких черт детей является любознательность. Они постоянно задают вопросы и хотят получить на них ответы. И если взрослые не могут или не хотят объяснить детям то, что их интересует, их любознательность пропадает. Поэтому единственный вариант знакомства детей с окружающим миром – получить ответы на вопросы. В данной программе уделяется особое внимание играм, расширяющим кругозор и интеллект детей. Ведь современная наука – интеграционна, а основные области знаний – межпредметны. Очевидно, что необходимо учить детей воспринимать информацию и правильно её использовать для принятия решений.

В целях развития и совершенствования познавательных и творческих навыков у подрастающего поколения была разработана программа кружка «Игровая студия «Любознайки» для детей 7-10 лет, где на многие вопросы призвана дать ответы эта программа.

Участие в данной программе позволит детям удовлетворить «жажду знаний» в разнообразных областях знаний, расширить кругозор и проявить познавательную активность, попробовать свои силы в новых формах взаимодействия со сверстниками, почувствовать вкус успеха.

Здесь рассматривается название программы «Игровая студия «Любознайки» в аспекте приобщения детей к досуговым мероприятиям, представляющим калейдоскоп интеллектуальных игр, под общим девизом «Играя – познаю, познавая – играю!»

**Актуальность выбора определена следующими факторами:**

Развитие познавательных процессов необходимо в любом возрасте, но оптимальным является младший школьный возраст. Именно в этом возрасте большую роль играет уровень развития таких познавательных процессов, как внимание, восприятие, наблюдение, воображение, память, мышление. Возможность ученика «переносить» учебное умение, сформированное на конкретном материале какого-либо предмета на более широкую область, может быть использована при изучении других предметов.Развитие ребенкапроисходит только в процессе деятельности, причем, чем активнее деятельность, тем быстрее развитие. Поэтому обучение должно строиться с позиции деятельностного подхода.

**Идея программы** соответствует логике имитационной технологии: воспроизведение разнообразных объектов жизненной реальности в игровой форме, эмоционально привлекательной для участников и совпадающей с детскими мотивами «мне интересно» и «я хочу участвовать». Зрелищность и эмоциональная привлекательность достигается не только соревновательным эффектом, но и технологической стороной оформления творческих заданий и конкурсов.

**Цель программы:**

развивать личность ребенка посредством вовлечения его в различные области знаний через игровую деятельность.

**Задачи:**

**Образовательные:**

* формировать и развивать различные виды памяти, внимания, воображения, а также логическое мышление;
* формировать и развивать общеучебные умения и навыки;
* интегрировать различные области знаний и виды деятельности.

**Метапредметные:**

* создать условия для развития мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, выделять главное, доказывать и опровергать, делать умозаключения;
* способствовать развитию пространственного восприятия и сенсорно-моторной координации;
* развивать творческие и интеллектуальные способности детей;
* развивать психические познавательные процессы: различные виды памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения.

**Личностные:**

* воспитывать систему межличностных отношений;
* формировать и развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников;
* воспитывать трудолюбие и достижение своей цели;
* поощрять самостоятельность участников программы в познавательной деятельности.

Данная программа рассчитана для детей 7 – 10 лет. Занятия проводятся в группах по 10-15 человек, количество групп – 3. Все группы занимаются по одному учебному плану, но для детей постарше подбираются более сложные задания. Продолжительность занятия 40 минут с перерывом 10 минут, для детей 7 лет – 30 минут.

**Календарный учебный график:** объём программы – 6 часов в неделю ( 204 часа в год ), по 2 часа в неделю на каждую группу. Срок освоения программы – 1 год .Учебный год начинается с 15 сентября, завершается 31 мая.

**Форма обучения** – очная.

**Предполагаемые результаты:**

* активизация познавательного интереса детей;
* индивидуальная траектория интеллектуального роста каждого ребенка;
* расширение кругозора, эрудиции;
* положительный опыт общения в команде;
* высокий уровень сплоченности коллектива;
* формирование навыков и привычек нравственного поведения;
* обогащение эмоционального мира детей и формирование у них нравственных чувств;
* формирование у детей ответственности за свое здоровье;
* вооружение воспитанников знаниями о морали, формирование моральных норм; сознательной дисциплины, навыков культурного поведения;
* развивать патриотические чувства, гражданственность, духовные и нравственные ценности.

**Форма аттестации** - тестирование, участие в соревнованиях, зачет, викторина.

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:** журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, протокол соревнований, познавательно-развлекательные программы, турниры, блиц - турнир по решению задач, познавательная конкурсно-игровая программа «Весёлый интеллектуал».

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название темы** | **Форма проведения** | **Количество часов** | | |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| 1. | Введение. Знакомство с группой. Инструктаж по технике безопасности. | Беседа. Игры на знакомство. | 3 | 1 | 2 |
| 2. | Диагностика уровня познавательных процессов. | Игра. Тестирование. | 6 |  | 6 |
| 3. | «Радужные странствия» | Игра-путешествие | 3 |  | 3 |
| 4. | Познавательно-игровая программа по мотивам славянской мифологии «В царстве лесовика». | Игра-эстафета, спектакль, беседа, викторина. | 7 | 1 | 6 |
| 5. | «Великая тайна времени» | Командное соревнование, игра, беседа | 3 |  | 3 |
| 6. | «Что в имени моем?» | Информационно-игровая программа, беседы, игры | 6 | 1 | 5 |
| 7. | «Чудо-дерево» | Викторина | 3 |  | 3 |
| 8. | «Я и моя родня» | Эрудит-лото, игра, беседа | 6 | 1 | 5 |
| 9. | «Все об этикете» | Беседа, викторина, игра | 6 | 1 | 5 |
| 10. | «Все обо всем» | Интеллектуальный тир, викторина, игра | 9 |  | 9 |
| 11. | Логические задачи на развитие способности рассуждать | Мозговая гимнастика, тестирование, игра | 8 |  | 8 |
| 12. | «Кот в мешке» | Игра-аукцион | 3 |  | 3 |
| 13. | «Знатоки Пермского края» | Интеллектуальный турнир, викторина, беседа | 9 | 1 | 8 |
| 14. | «Семейный совет» | Игра по станциям | 3 |  | 3 |
| 15. | «Дог- шоу» | Игра-шоу | 3 |  | 3 |
| 16. | «Сказочный дом моделей» | Интеллектуальная мозаика | 3 |  | 3 |
| 17. | «В гости к сказкам» | Интеллектуальный звездопад, игра, шоу, викторина | 9 |  | 9 |
| 18. | «Паровозик из Мультяшково» | Блиц-конкурс, игра, соревнования | 9 | 1 | 8 |
| 19. | Игра «Самый умный» | Интеллектуальный турнир | 3 |  | 3 |
| 20. | Новогодние посиделки | Игра, соревнование, шоу | 9 | 1 | 8 |
| 21. | «Историческая рыбалка» | Интеллектуальная игра | 3 |  | 3 |
| 22. | «Дорожный калейдоскоп» | Игра «Звездный час», турнир, соревнование | 9 | 1 | 8 |
| 23. | «Огонь и человек» | Игра «Слабое звено», беседа, путешествие | 6 | 1 | 5 |
| 24. | «О вредных привычках и здоровом образе жизни» | Эрудит-карусель, игра, викторина, беседа | 9 | 1 | 8 |
| 25. | «По лесным тропинкам» | Самостоятельная работа | 6 |  | 6 |
| 26. | Конкурсная программа «Плавание на корабле «Русская загадка» | Беседа, игра, викторина, турнир | 6 |  | 6 |
| 27. | «Самый умный» | Игра, интеллектуальное тестирование | 3 |  | 3 |
| 28. | Логика | Задачи, игра, турнир | 9 |  | 9 |
| 29. | «Шапка для размышлений» | Игра, викторина | 6 |  | 6 |
| 30. | «Это интересно!» | Беседа, конкурсы | 3 |  | 3 |
| 31. | «Умники и умницы!» | Игра, эрудит-шоу | 3 |  | 3 |
| 32. | «В стране головоломок» | Игры | 3 |  | 3 |
| 33. | «Фантазёры» | Конкурс, игра, соревнование | 6 |  | 6 |
| 34. | «Веселые вопросы» | Викторина | 3 |  | 3 |
| 35. | Математический марафон | Игра, путешествие по станциям | 3 |  | 3 |
| 36. | Интеллектуальный интернет | Игры, викторины | 6 |  | 6 |
| 37. | Развитие интеллектуальных способностей ребенка. | Игра, задача, викторина, конкурс | 3 |  | 3 |
| 38. | Итоговое занятие | Эрудит-лото, интеллектуальный калейдоскоп | 3 |  | 3 |
|  | Всего |  | 204 | 11 | 193 |

**Содержание**

1. **Введение. Знакомство с группой. Инструктаж по технике безопасности.**

*Теория:* Знакомство с правилами работы объединения.Проведение инструктажа по технике безопасности.

*Практика:* Игры для знакомства. Игры на выявления лидера. Игры на сплочение коллектива. Игры развивающие.

1. **Диагностика уровня познавательных процессов.**

*Практика*: тестирование на определение уровня познавательных процессов воспитанников.

1. **«Радужные странствия»**

Практика: радужные странствия на поиски затерянной радуги. Путешествие будет проходить по радужной горе (игровое поле), по пути детям нужно будет преодолеть препятствия в идее разноцветных вопросов, за правильный ответ дети получают разноцветные жетоны. В итоге – радуга складывается на игровом поле (скале) из разноцветных жетонов. В завершении можно предложить детям нарисовать цветики-семицветики и организовать выставку рисунков.

1. **Познавательно-игровая программа по мотивам славянской мифологии «В царстве лесовика».**

*Теория:* подбор и разучивание стихов, пословиц, загадок о лесе, разучивание и проведение коммуникативных игр: «Жук – жучище», «Лесные веселушки», «Медведь и пчелы».

*Практика:* рисование: «Лесные картинки», «Мы знаем этих животных», изготовление простейших декораций и костюмов для спектакля «Мы в лесу: Лесовик, Эхо, Загадайка, Помогайка». Игры-эстафеты «Веселые сороконожки».     Итоговый спектакль «Мы в лесу».

1. **«Великая тайна времени»**

*Практика:* данная игра – вариант командного соревнования. Каждая команда состоит из 12 участников. По количеству команд изготавливаются модели будильника с основными делениями и двигающимися стрелками. Каждое деление соответствует выигрышному очку отдельной команды. Выигрывает та команда, у которой будильник «прошел» больше оборотов стрелок. В завершении ребятам сообщаются интересные исторические факты о часах и времени. Можно предложить нарисовать детям часы и механизмы будущего и организовать выставку.

1. **«Что в имени моём?»**

*Теория:* Беседа о именах женских и мужских. Значение имени. Ознакомление с основами таких наук, как ономастика («искусство давать имена») и антропонимика (наука об именах человека).

*Практика:* в программе принимают участие 2 команды детей. Вся программа состоит из отдельных игровых этапов, часть из которых команды проходят на время, а некоторые - на точность и правильность ответов. В результате баллы суммируются. Определяется команда победитель.

1. Игра «Происхождение имени».
2. Игра «Определи, какое это имя: женское или мужское».
3. Игра «Снежный ком из имен».
4. Игра «Твои знаменитые тезки».
5. Викторина «Все об имени».
6. Игра «Собери пословицу».
7. Викторина «Имя в песне».
8. **«Чудо-дерево»**

*Практика:* ознакомление в интересной, занимательной форме с окружающей средой, удивительным миром растений; осмысление бережного отношения к окружающей природе. В викторине принимают участие 2-4 команды по 8-6 человек детей. Каждая команда выбирает капитана и название по названию деревьев или кустарников. Например: «Клен», «Береза», «Пихта», «Ольха». Вся викторина включает 4 тура. Участники отвечают на вопросы ведущего (педагог). Вопрос звучит одновременно для всех команд. Если ответ готов, капитан поднимает лист дерева, обозначающий название команды. За правильный ответ команда получает один лист, соответственно названию своего дерева, который к дереву и прикрепляют. Побеждает команда, набравшая большее количество листиков-баллов и пышнее «одевшая» дерево листвой.

1. **«Я и моя родня»**

*Теория:* беседа о семейных ценностях и традициях.

*Практика:* в эрудит-лото играет 2 команды, каждая из которых получает на старте по 10 «умов». Согласно жеребьевке команды по очереди тянут карточки с номерами клеток игрового поля и отвечают на вопросы определенных секторов. За правильный ответ – один «ум». Задача команды – продвигаясь по игровому полю набрать как можно больше баллов – умов.

***Дополнительные условия:***

* если **клетка «?» -** команда отвечает на вопрос;
* если **клетка «С»** - команда получает сюрприз;
* если **клетка «У»** - команда получает 5 «умов»;
* если **клетка «З»** - команда пропускает ход;
* если **клетка «Л»** - команда пропускает 3 хода;
* если **клетка «Ш»** - команда отдает 5 «умов» в банк;
* если **клетка «П»** - команда получает приз;
* если **клетка «О»** - команда пропускает ход, разминка.

Сектор «Имя»

Сектор «Родословная»

Сектор «Семейные отношения»

Клетки «Знак вопроса»

Клетки «Сюрприз»

1. **«Всё об этикете»**

*Теория:* ознакомление в интересной, занимательной форме с понятием «этикет», повторение норм вежливости, решение проблемных ситуаций; ознакомление с нормами этикета в гостях и за столом.

*Практика:* в викторине могут принимать участие команды, но возможна и индивидуальная форма участия детей. Участники отвечают на вопросы ведущего (педагог). Вопрос звучит одновременно для всех команд. Если ответ готов, капитан поднимает лист дерева, обозначающий название команды. За правильный ответ команда получает один бал. Знатоками вежливости признается та команда или тот участник, которые набрали большее количество баллов.

1 тур: Загадки «Вежливая ромашка».

2 тур: Проблемные ситуации «Будьте вежливы!».

3 тур: «Как приветствуют друг друга в разных странах?».

4 тур: «Этикет в гостях и за столом».

1. **«Всё обо всем»**

*Практика:* в виртуальном тире принимают участие 2 команды, но возможна и индивидуальная форма участия детей. В тире – 4 тура по 4 выстрела. Вопросы каждого тура усложняются, словно увеличивается расстояние до мишени. Сами вопросы предполагают несколько вариантов ответов. Команды осуществляют выстрелы поочередно. Другие игры, где можно применить знания, показать многообразие процессов и явлений и многогранность знаний.

1. **Логические задачи на развитие способности рассуждать.**
2. **«Кот в мешке»**

*Практика:* повторение в интересной, занимательной форме азов иностранного языка, пословиц, поговорок, литературных и кинопроизведений на тему «Кот и кошки». Аукцион – это распродажа, где владельцем товара становится тот, кто дал за него большую цену. Игровой аукцион – игра, победителем которой и обладателем приза становится тот, кто победит в игре, конкурсе, шуточном поединке. Аукцион предполагает лоты – игровые этапы, которые имеют названия. Каждый лот предполагает выполнение заданий. Завершить аукцион можно изображением своего домашнего питомца – кота или кошки, и описанием его (ее) повадок. В итоге – выставка рисунков.

1 Лот – «Иностранный кот» - на знание иностранного языка

2 Лот – «Мультяшный кот» - на знание кота из мультфильма

3 Лот – «Волшебный кот» - на поиск кота в зашифрованном тексте

4 Лот – «Обжора кот» - на поиск слова в кроссворде

1. **«Знатоки Пермского края»**

*Теория:* беседа о родном крае.

*Практика:* игры, турниры ( могут принимать участие команды, но возможна и индивидуальная форма участия детей ). Участники выполняют задания на каждом занятии и зарабатывают баллы, получая специальный жетон с изображением лосося. Знатоками края признается та команда или тот участник, которые «выловили» большее количество лосося, т.е. набрали большее количество баллов:

«Из истории края и краевого центра»;

«Роль личности в истории края»;

«Административно-территориальное устройство края»;

«Флора и фауна края»;

«Природные зоны».

1. **«Семейный совет»**

*Практика:* мероприятие приурочено к празднованию Дня Семьи. В игре принимают участие команды по 6-7 человек. Согласно жеребьевке с помощью ромашки команды преодолевают этапы, на которых им предстоит выполнить определенные задания. Главное условие – участие всех членов команды, т.е. решение принимается на «общем семейном совете». Команда получает столько баллов – кирпичиков, сколько правильных ответов даст в задании. Знатоками семейного уклада удается сложить из полученных кирпичей дом. Победителем признается та команда, чей дом получился больше.

1 этап: «Семейные роли».

2 этап: «Мы – одна семья!».

3 этап: «Семейные традиции».

4 этап: «Мой дом – моя крепость».

5 этап: «Брак, права и обязанности».

6 этап: «Вопросы воспитания»

7 этап «Народная мудрость»

1. **«Дог-шоу»**

*Практика:* ознакомление в интересной, занимательной форме с основами кинологии (наука о собаках), расширение кругозора, творческое самовыражение детей. Игра-шоу предполагает наличие отдельных конкурсов, в которых принимают участие 2 команды. Участники отвечают на вопросы ведущего (педагог) и выполняют различные конкурсные задания. За правильный ответ команда получает один бал – жетон с изображением косточки. Знатоком собачьей жизни признается та команда, которая набрала большее количество баллов (косточек). Завершить шоу можно выставка рисунков своего домашнего питомца – собаки или пса, и описанием его (ее) повадок.

Конкурс 1. «Узнай меня».

Конкурс 2. «Собачья жизнь».

Конкурс 3.«Художники».

Конкурс 4. «Кличка».

Конкурс 5. «Собака в кино и литературе».

Конкурс 6. «Знатоки».

Конкурс 7. «Конкурс капитанов»

1. **«Сказочный дом моделей»**

Практика: ознакомление в интересной, занимательной форме с понятие «мода», расширение кругозора, развитие эстетического вкуса, творческого самовыражения детей. Интеллектуальная мозаика - играют 2 команды. Согласно жеребьевке команда называет тот элемент мозаики, который она хочет получить. Чтобы получить элемент мозаики команды должны ответить на вопросы, относящиеся к теме этого элемента. Например, элемент крыша содержит вопросы по теме головные уборы, а трава – по теме обувь и т.д. Затем команда берет карточки – вопросы и совещаясь дает ответы. За правильный ответ команда получает жетон – бантик. Если команда собрала все банты для получения элемента, она может обменять их на элемент мозаики и перейти к следующему элементу. Знатоком моды признается та команда, которая собрала все элементы мозаики и «сложила» дом моделей.

Элемент «Здание».

Элемент «Крыша».

Элемент «Крыльцо».

Элемент «Окно».

Элемент «Трава».

1. **«В гости к сказкам»**

*Практика:* погружение в интересной, занимательной форме в мир сказок и сказочных героев. Интеллектуальный звездопад - на зонте или в ящике (чемодане) размещаются звездочки в произвольном порядке. Командам (2) сообщается, что звезды прибыли из разных сказок. Участники команды выбирают понравившуюся им звезду, порядковый номер которой обозначает порядок вопроса в списке. Если участник команды правильно ответил на вопрос ведущего, то команда получает 2 балла. Если для ответа потребовалась помощь остальных участников команды, то – 1 балл. Знатоком сказок признается та команда, которая набрала большее количество баллов. Усложнить игру можно, если в вопросах зашифровать имена авторов сказок.

1. **«Паровозик из Мультяшково»**

*Теория:* беседа о мультиках.

*Практика:* игра по станциям - предполагает индивидуальное участие детей, так как весь соревновательный момент посвящен выборам команды электропоезда. Путешествуя от станции к станции, дети отвечают на вопросы, получая за правильный ответ жетоны. Участник, набравший большее количество жетонов получает роль одного из членов экипажа поезда. Когда основные роли уже распределены, ведущий выдает оставшимся билеты и объявляет, что им досталась сегодня почетная роль пассажиров поезда. Следующие конкурсные испытания проводятся уже по ролям.

Станция1. «Мультяшково».

Станция 2. «Отвечайкино».

Станция 3.«Величайкино».

Станция 4. «Составляйкино».

Станция 5. «Отгадайкино».

Станция 6. «Объявляйкино».

1. **Игра «Самый умный»**

*Практика:* посредством игры определяем уровень кругозора детей.

1. **Новогодние посиделки**.

*Теория:* литературно-развлекательная программа **Новогодние посиделки**: проведение беседы «Что такое Новый год ? Детективная история.

*Практика:* выставка рисунков «Зимушка-зима», разучивание стихов, танцев, игр по тематике.

1. **«Историческая рыбалка»**

*Практика:* интеллектуальная игра - набираются 2-3 команды игроков по 5-7 человек. Каждая команда получает по удочке. В центре комнаты находится вымышленное озеро, где располагаются бумажные рыбки. Номер на рыбке соответствует номеру вопроса из определенного сектора и посвящен месту, дате или причинам определенного исторического события. Задача команды наловить как можно больше рыбы и дать как можно больше правильных ответов. Итоги подсчитываются по количеству наловленной рыбы и правильным ответам. Можно усложнить игру, если ограничить время на вылов рыбы.

Сектор 1. «Кто?»

Сектор 2. «Что?»

Сектор 3.«Где?»

Сектор 4. «Когда?»

Сектор 5. «Почему?»

Сектор 6. «Итоги»

Сектор 7. «Значение»

1. **«Дорожный калейдоскоп»**

*Теория:* беседа о правилах дорожного движения, о дорожных знаах.

*Практика:* в игре принимают участие 5-7 или 8-10 человек. Игра состоит из 4-х этапов. В ходе каждого тура участники зарабатывают звезды за правильные ответы. Игрок, набравший по итогам тура наименьшее количество звезд, выбывает из игры. Побеждает игрок, собравший большее количество звезд. Можно усложнить игру, если ограничить время на ответы.

***Дополнительные условия:*** необходимо учитывать возрастные особенности детей в соответствии с ПДД.

Тур 1. «Шоссе подсказок»

Тур 2. «Укатай-ка»

Тур 3.«Марка машины»

Тур 4. «Подбери пару»

Тур 5. «Зеленый конверт»

Тур 6. «Желтый конверт»

Тур 7. «Красный конверт»

1. **«Огонь и человек»**

*Теория:* беседа о правилах пожарной безопасности.

*Практика:* в игре принимают участие 10 человек. В игре насчитывается 8 раундов и 2 раунда для победителей. В ходе ответов на вопросы игроки получают баллы. Но при неправильном ответе баллы сгорают, и их зарабатывание начинается с нуля. По окончании каждого раунда участник, набравший меньшее количество баллов будет покидать нашу команду. Двое оставшихся игроков сразятся в 9 раунде, а победителем станет то, кто ответит на большее количество вопросов 10 раунда.

***Дополнительные условия:*** необходимо учитывать возрастные особенности детей в соответствии с ППБ.

1. **«О вредных привычках и здоровом образе жизни»**

*Теория:* повторение, углубление и расширение знаний о вредных привычках и их последствиях для здоровья; формирование здорового образа жизни, личной гражданской позиции.

*Практика:* карусель – командное интеллектуальное соревнование, которое содержит сборные вопросы, а решение их происходит на исходном и зачетном рубежах. Задания на исходном и зачетном рубежах разные по сложности и тематике: на исходном рубеже – «О вредных привычках», на зачетном – «О здоровом образе жизни». Каждый игрок в команде отвечает за 2 задания (исходное и зачетное) индивидуально, принося баллы команде. Задания имеют стоимость в баллах, по количеству выполненных заданий подсчитывается стоимость успеха команды. Если игрок не может выполнить задание или решает его не верно, он не зарабатывает баллы.

***Дополнительные условия:*** задания выполняются в строгой последовательности и сдаются в письменном виде в жюри.

Исходный рубеж – «О вредных привычках»

Зачетный рубеж – «О здоровом образе жизни»

1. **«По лесным тропинкам»**

*Практика:* конкурсная программа по животному и растительному миру.

1. **Конкурсная программа «Плавание на корабле «Русская загадка»**

*Практика:* рисование декораций и карты островов к конкурсу, изготовление эмблем, карточек с загадками, изготовление призов для победителей, разучивание игр на развитие умения импровизировать, на развитие координации движения: «Ниточка», «Я вижу в зеркале…», «Представь, что ты…».

1. **«Самый умный»**

*Практика:* выполнение разных заданий на проверку памяти, мышления, смекалки, воображения.

1. **Логика**

Практика: задания на логическое мышление: мозговая гимнастика, логические задачи, «Ответь быстро на вопросы», «Запомни и нарисуй» и другие.

1. **«Шапка для размышлений»**

*Практика:* Знакомство с разными геометрическими фигурами. Игра «Внимание». Игра «Найди фигуру» и т.д.

1. «**Это интересно!»**

*Практика:* знакомство с различными фактами из разных сфер жизнедеятельности.

1. **«Умники и умницы»**

*Практика:* интеллектуальная игра – кто быстро и правильно ответит на вопросы.

1. **«В стране головоломок»**

*Практика:* Игры для начинающих умников, игры для продвинутых умников, Игры от Леонардо Давинчи для титанов мысли.

1. **«Фантазеры»**

*Практика:* Мозговая гимнастика, «Ответь быстро на вопросы», игра «На что похоже?» и т.д.

1. **«Веселые вопросы»**

*Практика:* Мозговая гимнастика, «Кто больше составит вопросов», «Нарисуй вид сверху», логические задачи.

1. **Математический марафон.**

*Практика:* Решение логических задач, решение числовых выражений, отгадывание чисел, игра «Морской бой» ( карточки с заданиями, 20 кружочков четырёх цветов, табло ).

1. **Интеллектуальный интернет.**

*Практика:* игры, викторины, задачки.

1. **Развитие интеллектуальных способностей ребенка.**

*Практика:* диагностика интеллектуальных способностей.

1. **Итоговое занятие.**

*Практика:* игра «Поле чудес», круглый стол «Подведем итоги»

**Методическое обеспечение**

**Методы работы:**

1. Методы формирования сознания (беседа, пример, наблюдение, рассказ).
2. Методы организации деятельности и формирования опыта поведения (конкурс, соревнование, викторина, игра, инструктаж).
3. Методы стимулирования и мотивации деятельности и сознания (поощрение, постановка перспективы, общественное мнение).

**Формы работы:**

* беседа;
* соревнование;
* конкурс;
* интеллектуальные игры («Своя игра», «Поле чудес», «Слабое звено», «Мозаика», «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?»);
* игра-аукцион;
* интеллектуальный тир;
* интеллектуальная рыбалка;
* игра-путешествие;
* игра по станциям;
* викторины;
* игра-шоу;
* интеллектуальный турнир;
* интеллектуальная копилка;
* эрудит- лото;
* блиц-конкурс;
* интеллектуальный калейдоскоп;
* информационно-игровая программа;
* эрудит-курусель;
* интеллектуальный звездопад.

Основная форма работы в рамках реализации программы – групповые и индивидуальные занятия, что предполагает теоретические и практические занятия, тренинги, тематические мероприятия, конкурсы и соревнования, проведение акций, диспутов, бесед (вопрос-ответ, обсуждение ситуаций), наглядно-действенных, эмоционально-образных (интерпретация, создание ситуации выбора), практических (изготовление, лепка), игровых (сюжетно-ролевые игры, игры-драматизации), наблюдение за деятельностью детей; проектные методы (тематический рисунок, поощрение). Содержание групповых занятий можно дополнять разными темами, интересными вопросами и заданиями из разнообразных наук и областей знаний с учетом индивидуальных особенностей детей. В таких формах как лото, калейдоскоп, карусель, звездопад, викторина, копилка, рыбалка и тир ребенок может принять индивидуальное участие и установить личный интеллектуальный рекорд.

**Основные образовательные технологии,** используемые на занятиях: технология развивающего обучения, технология игровой деятельности.

**Алгоритм учебного занятия:** занятия построены таким образом, что один вид дея­тельности сменяется другим. Это позволяет сделать рабо­ту детей динамичной, насыщенной и менее утомительной. С каждым занятием задания усложняются: увеличива­ется объём материала, наращивается темп выполнения заданий, сложнее становятся выполняемые рисунки.

Продолжительность и общая характе­ристика рекомендуемых составляющих занятия:

1. «Мозговая гимнастика». Выполне­ние упражнений для улучшения мозговой деятельности и профилактики нарушений зрения является важной ча­стью занятия.

2.   Разминка. Основной задачей данного этапа является создание у ребят определённого положи­тельного эмоционального фона, без которого эффективное усвоение знаний невозможно. Поэтому в разминку вклю­чены достаточно легкие, способные вызвать интерес вопро­сы, рассчитанные на сообразительность, быстроту реакции, окрашенные немалой долей юмора и потому помогающие подготовить ребёнка к активной познавательной деятель­ности.

3.   Тренировка и развитие психических механизмов, ле­жащих в основе творческих способностей - памяти, внимания, воображения, мышления. Исполь­зуемые на этом этапе занятия задания не только способ­ствуют развитию перечисленных качеств, но и позволяют углублять знания детей, разнообразить методы и приёмы познавательной деятельности.

4.   Весёлая переменка. Динамическая па­уза в составе занятия развивает не только двигательную сферу ребёнка, но и умение выполнять несколько различ­ных заданий одновременно.

5.   Решение творческо-поисковых и творческих задач.

6. Коррегирующая гимнастика для глаз. Выполнение коррегирующей гимнастики для глаз помо­жет как повышению остроты зрения, так и снятию зри­тельного утомления и достижению состояния зрительно­го комфорта.

7. Логические задачи на развитие аналитических спо­собностей и способности рассуждать. В це­лях развития логического мышления предлагаются зада­чи, при решении которых ребенок учится производить анализ, сравнение, строить дедуктивные умозаключения.

**Средства:** во время занятий необходимо использовать дидактический раздаточный и наглядный материал, что повысит интерес и мотивацию детей к кружковым занятиям, а сами игры, викторины и конкурсы пройдут в атмосфере высокого эмоционального подъема.

Для занятий потребуются: игровое поле, игровое лото, мишени, флажки для «выстрелов», удочки с магнитами, скала с «кармашками» для жетонов, элементы мозаики, игровой барабан для «Поля чудес», карточки с заданиями для викторин и игр по станциям, стулья, листы бумаги, карандаши, планшеты, ватман, ручки, ластики; жетоны по темам и т.д.

**Литература**

1. Ануфрева Л.И. Я и моя родня. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2006. - № 13.
2. Бабкина О.Б. Литературная игра «Морской бой». // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2009. - № 5.
3. Бетехтина О.Ф. Викторина «В мире сказок». // Педсовет. – М. – 2008. - № 7.
4. Былатова Т.А. Игра по станциям «Семья». // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2011. - № 10.
5. Внеклассные мероприятия: 1-4 кл. / Авт.-сост. О.Г.Черных. – М.: ВАКО, 2010.
6. Внеклассные мероприятия: 5-7 кл. / Авт.-сост. О.Г.Черных. – М.: ВАКО, 2011.
7. Выготский Л.С. Психология. – М., 2000.
8. Грани-III: Сборник сценариев в помощь организаторам отдыха детей и подростков. – Владивосток, 2000.
9. Думнова И.А. Эрудит-карусель. // Школьные игры и конкурсы. – М. – 2009. - № 11.
10. Дятлова С.С. Калейдоскоп игр для школьников. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2007. - № 7.
11. Жданова Н.М. Крестики-нолики по теме «Цветочные радости». // Досуг в школе. – М. – 2006. - № 5.
12. Казанцева Н.В. Дог-шоу.//Школьные игры и конкурсы. –М. - 2009. - №1.
13. Капецкая Г.А. Эрудит-лото.// Последний звонок. – М. – 2010. - № 6.
14. Касаткин С. Мастер общения. Советы практического психолога. – СПб., 2002.
15. Ковалько В.И. Младшие школьники после уроков: 750 развивающих игр, упражнений и физкультминуток. / В.И. Ковалько. – М.: Эксмо, 2007.
16. Курносова Л.А. Историческая рыбалка. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2009. - № 9.
17. Малышева Е.А. Дог-шоу. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2007. - № 9.
18. Нескучный досуг. Сценарии игровых программ. / Под ред. Е.И. Ромашковой. – М.: ТЦ СФЕРА, 2003.
19. Пашнина В.М. Сказочный звездопад. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2009. - № 10.
20. Пашнина В.М. Интеллектуальная копилка. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2009. - № 10.
21. Пашнина В.М. Паровозик из Мультяшково. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2007. - № 7.
22. Педагогика временного детского коллектива. / Под ред. Э.В. Марзоевой, С.А. Горбачева. – Владивосток, 2002.
23. Программы педагогов: сборник образовательных программ. / Под ред. Э.В. Марзоевой, С.А. Горбачева. – Владивосток: Изд-во Дальневост. ун-та, 2003.
24. Санникова Е.В. «Звездный час».// Школьные игры и конкурсы. – М. - 2009. - № 2.
25. Сацута А.Н. Игровой аукцион «Кот в мешке». // ПедСовет. – М. – 2008. - № 12.
26. Смирнова Н.В. Интеллектуальный футбол. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2009. - № 12.
27. Солонец И.Б. Интеллектуальный тир. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2009. - № 10.
28. Тихомирова Н.Ф., Тихомирован Е.М. Кроссворды по экологии. // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2006. - № 1.
29. Толкачева Л.Ю. «Слабое звено». // Школьные игры и конкурсы. – М. - 2006. - № 1.
30. Халилуллина В.А. Огонь и человек. // Досуг в школе. – М. – 2006. - № 3.

Муниципальное учреждение дополнительного образования

«Детская школа искусств «Гармония» п.Гайны

Утверждаю

МБУ ДО «ДШИ «Гармония» п.Гайны

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Е.В. Атькова

«\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2016г.

Дополнительная общеразвивающая программа

**«Игровая студия «Любознайки»**

( стартовый уровень )

Срок реализации – 1 год

Направленность – социально-педагогическая

Возраст обучающихся: 7 – 10 лет

Педагог дополнительного образования

Исаева Наталья Ивановна

п. Гайны, 2016г.

**Рецензия**

**на дополнительную общеобразовательную программу**

**«Любознайка»**

Педагог: Исаева Н.И.

Учреждение, реализующее программу: Центр развития ДШИ «Гармония»

Программа модифицированная

Направленность :социально-педагогическая

Возраст детей: 7-10лет

Срок реализации :1 год

Цель программы «Любознайка»- развивать личность ребенка посредством вовлечения его в различные области знаний через игровую деятельность.

Актуальность- Развитие познавательных процессов необходимо в любом возрасте, но оптимальным является младший школьный возраст. Именно в этом возрасте большую роль играет уровень развития таких познавательных процессов, как внимание, восприятие, наблюдение, воображение, память, мышление. Возможность ученика «переносить» учебное умение, сформированное на конкретном материале какого-либо предмета на более широкую область, может быть использована при изучении других предметов.Развитие ребенкапроисходит только в процессе деятельности, причем, чем активнее деятельность, тем быстрее развитие.

Данная программа рассчитана для детей 7 – 10 лет. Занятия проводятся в группах по 10-15 человек, количество групп – 3. Все группы занимаются по одному учебному плану, но для детей постарше подбираются более сложные задания.

Идея программысоответствует логике имитационной технологии: воспроизведение разнообразных объектов жизненной реальности в игровой форме, эмоционально привлекательной для участников и совпадающей с детскими мотивами «мне интересно» и «я хочу участвовать».

Представленная программа содержит все структурные компоненты (титульный лист, пояснительная записка, календарный учебный график, учебный план, содержание, методическое обеспечение, список литературы). Пояснительная записка содержит максимально полную информацию об основных идеях программы, их актуальности и предполагаемой востребованности; содержании предлагаемого детям образования, принципах организации процесса. Продолжительность занятий определяется их интенсивностью.

В планируемых результатах сформулированы требования к знаниям и умениям, которые должен приобрести обучающийся в процессе занятий по программе «Любознайка», компетенции и личностные качества, которые могут быть сформированы и развиты у детей в результате занятий по программе.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, протокол соревнований, познавательно-развлекательные программы, турниры, блиц - турнир по решению задач, познавательная конкурсно-игровая программа «Весёлый интеллектуал».

Учебно – тематический план раскрывает последовательность изучения тем предполагаемого курса и количество часов на каждую из них. В содержательной части программы полно раскрываются основные темы занятий, их содержание обоснование

Цели, задачи и способы их достижения в программе согласованы. Прилагаются контролирующие материалы для оценки планируемых результатов освоения программы. Материал изложен грамотно, доступно, профессионально, с учетом возрастных особенностей воспитанников. В программе предложен дидактический материал. Подробно прописан мониторинг и оценка планируемых результатов.

Язык и стиль изложения материалов: четкий, ясный, доказательный и логичный.

Материалы программы соответствуют специфике дополнительного образования детей:

• стимулируют познавательную деятельность обучающегося;

• способствуют развитию его коммуникативных навыков;

• формируют создание социокультурной среды общения;

Выбор технологий и методик обусловлен необходимостью дифференциации и индивидуализации обучения в целях развития универсальных учебных действий и личностных  качеств школьника.

Программа является стартовой ,так как реализация стартового уровня предполагает наличие программы не более чем на один год обучения в количестве до 144 часов и предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Заключение.

Дополнительная общеобразовательная программа «Любознайка» рекомендуется к реализации в системе дополнительного образования детей.

15 сентября 2016 г. Методист высшей категории Н.В.Демина