

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АЛЬМЕТЬЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКО-ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
АЛЬМЕТЬЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от «28» августа 2023 г.

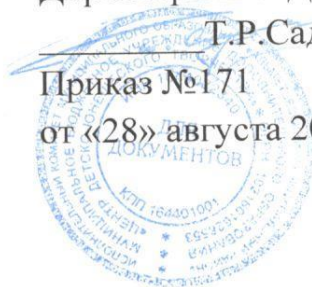
УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУ ДО «ЦДЮТ»

Т.Р.Садыков

Приказ №171

от «28» августа 2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Кубик-Рубик»**

Направленность: туристско-краеведческая

Возраст учащихся: 7-10 лет

Срок реализации: 1 год

Автор - составитель:

Фатхиева Гульназ Зявдатовна,
педагог дополнительного образования

Информационная карта образовательной программы

1.	Образовательная организация	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр детско-юношеского творчества».
2.	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Кубик-рубик».
3.	Направленность программы	Туристско-краеведческая
4.	Сведения о разработчиках	Педагог дополнительного образования - Фатхиева Гульназ Зявдатовна.
5.	Сведения о программе:	
5.1.	Срок реализации	1 год
5.2.	Возраст учащихся	7-10 лет
5.3.	Характеристика программы: -тип программы	Дополнительная общеобразовательная программа - общеразвивающая -модифицированная
5.4.	Цель программы	Интеллектуальное развитие учащихся в процессе игр.
6.	Формы и методы образовательной деятельности	Групповая
7.	Формы мониторинга результативности	Тестирование Игра Викторина
8.	Результативность реализации программы	Развитие интеллектуального мышления ребенка.
9.	Дата утверждения и последней корректировки программы	Август, 2023
10.	Рецензенты	

Оглавление

1. Пояснительная записка _____	4 стр.
1.1. Учебно-тематический план _____	9 стр.
1.2. Содержание программы _____	10 стр.
2. Комплекс организационно-методических условий _____	14 стр.
2.1. Организационно-педагогические условия реализации программы	15 стр.
2.2. Формы аттестации _____	16 стр.
2.3. Оценочные материалы _____	16 стр.
2.4. Методические материалы _____	17 стр.
2.5. Календарно-тематический план _____	20 стр.
2.4. Список литературы _____	23 стр.

Актуальность программы заключается в том, что занятия в детской творческой студии интеллектуальных игр 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 игры, практические занятия, викторины студии пробуждают воображение и творческие силы. Основа практикумов – личный опыт, интересы, увлечения участников.

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

Новизна и отличительная особенность программы состоит в обобщении и структурировании работы по развитию интеллектуальных, организаторских и коммуникативных способностей подростков через включение их в интеллектуальную досуговую не только как пассивных участников, а как активных организаторов всех интеллектуально познавательных мероприятий через совместную деятельность взрослых и детей.

Игра – одно из первых занятий, с которым человек знакомится еще в самом раннем детстве. Именно играя, он познает мир, делает собственные маленькие открытия, учится общаться с людьми. Ребенок растет, становится подростком, и его игры меняются вместе с ним, сохраняя свои функции: объединение людей, познание, возможность совершить открытие.

Один из самых сложных моментов не только в игре, но и в жизни, - не обратить внимания на неудачу, не бросить начатое дело. Но еще сложнее адекватно воспринять свою собственную победу. Тренировки в кружке делают и победы, и поражения регулярными, превращают их в обыденные происшествия и воспитывают спокойное отношение к ним.

Каждый человек обязан знать историю родного края, его достопримечательности, быт, национальные праздники, обычаи и традиции. Меняется время, уходят в прошлое события, даты, меняется жизнь человека, и вместе со временем уходят в прошлое, устаревают вещи, входят в обиход новые слова. Народ жив до тех пор, пока помнит свои корни, свою историю.

Как же научить ребенка бережному отношению к истории родного края, родины? Помочь в этом может единая система непрерывного обучения детей.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интеллектуальные-игры» имеет *туристско-краеведческую* направленность и предназначена для детей 7-10 лет.

Данная программа дает возможность расширить и углубить практические умения, создаёт условия для развития логического мышления и пространственных представлений учащихся.

Документы и материалы, с учетом которых составлена программа:

- Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ (с изменениями и дополнениями)

- Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678-р

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование», утвержденного Протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 3.09.2018 №10

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»

- Федеральный закон от 13 июля 2020 г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 28.12.2022 г.)

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 года № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (если программа реализуется в сетевой форме);

- СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28;

- Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения от 31 января 2022 года № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций») (если программа реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий);

- Конвенция о правах ребенка, одобренная Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989;

- Конституция Российской Федерации;

- Концепция развития дополнительного образования РФ от 4.09.2014 № 1726-р.;

- Модельный стандарт качества муниципальной услуги по организации предоставления дополнительного образования детей в многопрофильных организациях дополнительного образования. Приказ МО и Н РТ от 20 марта 2014 г. N 1465/14;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления

образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Закон Республики Татарстан от 22.07.2013 N 68-ЗРТ «Об образовании»;
- «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей» (Приложение к письму департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей МО и Н РФ от 11.12.2006 №06-1844)
- Устав МБУ ДО «ЦДЮТ»;
- Локальные акты МБУ ДО «ЦДЮТ», регламентирующие образовательную деятельность.

Настольная игра заставляет думать, проверять и развивать свои способности, включает ребенка в соревнование с другими. Участие детей в игре способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и другие полезные мотивационные качества.

Цель программы - расширение зоны ближайшего развития ребенка и последовательный перевод ее в непосредственный актив, то есть в зону актуального развития, через изучение краеведения.

Основные задачи программы:

Обучающие:

- сформировать навыки творческого мышления и развивать умение решать нестандартные задачи;
- сформировать и развивать коммуникативные умения: умения общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах;
- сформировать навыки применения полученных знаний и умений в процессе изучения школьных дисциплин и в практической деятельности.
- сформировать уважение к традициям и обычаям народов, чувства сопричастности с прошлым, настоящим и будущим своей родной земли.

Развивающие:

- развивать мышление в процессе формирования основных приемов мыслительной деятельности: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации; умение выделять главное, доказывать и опровергать, делать несложные выводы;
- развивать психические познавательные процессы: различных видов памяти, внимания, зрительного восприятия, воображения;
- развивать языковую культуру и сформировать речевые умения: четко и ясно излагать свои мысли, давать определения понятиям, строить умозаключения, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- развивать познавательную активность и самостоятельную мыслительную деятельность учащихся.

Воспитательные:

- воспитывать патриотизм, сохранение преемственности исторического опыта поколений, обеспечение успешной социализации и интеграции личности в социокультурную среду региона;
- воспитывать уважение мнения других, объективно оценивать свою работу и деятельность одноклассников.

Отличительные особенности программы: практическая игровая направленность, проектные технологии.

Формы организации образовательного процесса: занятия предполагают групповые и коллективные формы работы.

Формы занятий:

- по количеству детей, участвующих в занятии: коллективная, групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия: игра, тренинг, семинар;

Виды деятельности: игровая, познавательная.

Система занятий по ДООП «Интеллектуальные игры» позволяет решать следующие аспекты: познавательный, развивающий, воспитывающий.

Познавательный аспект:

- формирование и развитие различных видов памяти, внимания, воображения, а также логического мышления;
- формирование и развитие умений и навыков.

Развивающий аспект:

- 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.

Воспитывающий аспект:

- воспитание системы межличностных отношений.

Объем программы: 144 часа.

Адресат программы: предназначена для учащихся 7-10 лет.

Срок освоения программы: 1 учебный год – 144 часа, занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Режим занятий: 1 час 25 мин. (по 40 минут с промежутком в 5 минут).

Особенности организации учебного процесса.

Во время занятий у ребенка происходит становление развитых форм самосознания, самоконтроля и самооценки. Отсутствие отметок снижает тревожность и необоснованное беспокойство учащихся, исчезает боязнь ошибочных ответов. В результате у детей формируется отношение к данным занятиям как к средству развития своей личности. Данная программа состоит из системы дидактических и развивающих игр. На занятиях применяются занимательные и доступные для понимания игры-ассоциации, логические и развивающие игры, пазлы, лото и домино различной тематики, шашки, шахматы, что привлекательно для школьников.

Основное время на занятиях занимает самостоятельное решение детьми поисковых задач. Благодаря этому у детей формируются умения самостоятельно действовать, принимать решения, управлять собой в сложных ситуациях.

На каждом занятии проводится коллективное обсуждение и объяснения правил игры определенного вида. На этом этапе у детей формируется такое важное качество, как осознание собственных действий, самоконтроль, возможность дать отчет в выполняемых шагах при решении задач любой трудности.

После проведения игр проводится групповое обсуждение правил игры и каких результатов хотели бы достичь дети в этой игре. Такой формой работы создаются условия для нормализации самооценки у всех детей.

Ребенок на этих занятиях сам оценивает свои успехи. Это создает особый положительный эмоциональный фон: раскованность, интерес, желание научиться играть в игры разной сложности.

Планируемые результаты освоения программы.

Личностными результатами изучения программы является формирование следующих умений:

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы)

- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

- ориентироваться в своей системе знаний.

Предметными результатами изучения программы являются формирование следующих умений:

- анализировать и решать задачи повышенной трудности;
- решать нестандартные и логические задачи;
- решать ребусы и кроссворды
- 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;
- делать предварительный отбор источников информации: *ориентироваться* в правилах конкретной игры.

• добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя схемы, таблицы, правила игр и другие источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

• перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей команды.

• перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и группировать.

После прохождения курса обучения учащиеся должны знать:

- правила составления вопросов;
- алгоритмы решения задач, рассуждения;

- типы вопросов интеллектуальных игр;
- правила интеллектуальных игр.

должны уметь:

- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из правил игры;
- самостоятельно выбирать средства для решения задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- самостоятельно оценивать процесс;
- регулировать свои эмоции, поведение.