РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
КРАСНОДАРСКИЙ КРАЙ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ ИМ. Н.И. СИПЯГИНА» МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД НОВОРОССИЙСК

Принята на заседании
педагогического совета
от «24» 03 2021г.
Протокол № 4

Утверждаю
Директор МБУ ДО ДТДМ
_____ Т.В.Радченко
«24» 03 2021 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

СОЦИАЛЬНО - ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«КвестоГрад»

Уровень программы: ознакомительная
Срок реализации программы: *3недели (45 часов)*
Возрастная категория: **от 6до 12 лет**
Вид программы: *модифицированная*
ID – номер программы в АИС «Навигатор» 17988

Разработчики-составители
педагоги дополнительного образования
Андрющенко Н.Э.
Судникович С.В.

г. Новороссийск, 2021

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КвестоГрад» социально-гуманитарной направленности. Разработана с учётом современных теорий, технологий, с учетом возрастных и психофизиологических особенностей детей 6-12 лет.

Нормативно-методические основы разработки дополнительной общеобразовательной программы представлены в следующих нормативных документах:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

В соответствии с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).

Дополнительная общеобразовательная программа «КвестоГрад» является общеразвивающей, так как ориентирована на успешное развитие интеллектуальных, познавательных способностей детей младших школьников.

Программа направлена на выявление и развитие способностей каждого ребенка, на формирование самостоятельности, познавательной и коммуникативной активности, социальной уверенности и ценностной

ориентации, определяющих поведение, деятельность и отношение ребенка к миру. Реализация программного материала предполагает использование игровых методов с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей младшего школьного возраста. При подборе игр учитывается то, что игра не должна быть не слишком трудной, но и не слишком легкой, только в этом случае игра приносит детям пользу и радость. Много внимания уделяется самостоятельной работе детей, активизации словарного запаса детей. В этом возрасте дети обладают открытым характером, многим интересуются и удивляются, проявляют любознательность. В игре потенциал ребят растёт и приобретает новые формы, желание познавать совпадает с интеллектуальными возможностями, что означает благоприятное время для развития. Данная программа по своей направленности является комплексной, т. к. включает в себя разноплановую деятельность, объединяет различные направления деятельности: игры познавательные, интеллектуальные, спортивные, творческие.

Осваивая материал программы в период каникулярного периода, дети имеют возможность проводить время с пользой, весело и интересно. Каникулы составляют значительную часть свободного времени и этот период благоприятен для развития их творческого потенциала, совершенствования личностных возможностей, приобщения к ценностям культуры, вхождения в систему социальных связей, воплощения собственных планов, удовлетворения индивидуальных интересов в личностно значимых сферах деятельности.

Актуальностью программы «Квестоград» является ее востребованность социальному запросу родителей на образовательно-воспитательные услуги, развивающие творческие и интеллектуальные способности, формирующие навыки общения в коллективе, а также способствующие успешной подготовке детей к обучению в школе.

Все образовательные задачи решаются в игре как методе обучения и в большей степени актуализируют и систематизируют полученные ранее знания, умения, навыки, а затем обогащают детей новым познавательным и практическим опытом.

Новизна программы в сочетании комплекса игровых методов работы, процесс занятий основывается на важнейшем дидактическом принципе – развивающем обучении. Игровая эффективность–качество игрового общения и деятельности, создание эмоционально-игровой атмосферы, включённость детей в игру. В образовательном процессе используются занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

Педагогическая идея программы. В период 6-8 лет в развитии ребенка считается, с точки зрения психологической науки, периодом особой восприимчивости и повышенных возможностей развития психики и обучения в тех или иных направлениях. Дети любознательны по своей природе и очень важно использовать этот природный потенциал для более полного и всестороннего развития ребенка.

Педагогический подход решает задачи развития ребёнка в следующих основных направлениях:

– формирование нравственной позиции;

– развитие интересов детей;

– формирование мотивов к познавательной деятельности;

– формирование системы знаний, умений, навыков;

– развитие творческих способностей;

– развитие эмоционально-волевой сферы;

– развитие общих познавательных способностей (память, мышление, речь, воображение, внимание);

– формирование коммуникативных умений (умение общаться со сверстниками и с взрослыми, умение адекватно воспринимать ситуацию и т.д.).

Отличительными особенностями программы являются систематичность и последовательность в построении материала, наглядность, соответствие возрастным особенностям детей 6-12 лет, понятность и доступность, учет индивидуальных особенностей каждого ребенка. Вместе с тем, немаловажной задачей является обеспечение культурного развития ребенка, его социализации, развитие творческих способностей и навыков самостоятельной деятельности.

Уровень программы *ознакомительный*. Режим занятий. Программа рассчитана на 45 часов. Срок обучения 3 недели. В объединение принимаются дети 6-12 лет. Занятия проходят 5 раз в неделю по 3 часа. Продолжительность занятий – 40 мин. с перерывом для отдыха.

Основная форма проведения занятий - игра. В игре ребенок делает открытия того, что давно известно взрослому. С помощью игр дети учатся самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей. Программа состоит из нескольких разделов. Изучение разделов и тем программы осуществляется соответственно учебно-тематическим планом. Программа построена таким образом, что темы взаимопроникают друг в друга, дополняя изучаемый материал.

Цель программы: создание условий для разностороннего творческого развития и умственных способностей детей через включение в игровую деятельность.

Задачи программы:

Предметные:

- Расширение кругозора, используя внимание, память, мышление и т.д.

Личностные:

- Развитие творческих способностей, познавательной инициативы, стремление познавать что-то новое, умения логически мыслить
- Умение уважать мнение других, объективно оценивать свою работу и деятельность других.

Метапредметные:

- Развитие способности по самостоятельному использованию полученных знаний и умений в решении различных задач.
- Обучение основам пользования Интернет ресурсами в практической игре на онлайн платформах.

Краткая характеристика участников программы.

Участники программы – дети 6-12 лет. Психологическое отличие произвольных памяти и внимания от более ранних форм этих процессов в том, что раньше дети запоминали то, что «само запомнилось», и были внимательны, когда что-то приковывало их внимание. Теперь же ребёнок ставит перед собой особые цели — запомнить или быть внимательным — и стремится к их выполнению. Дети также овладевают особыми приёмами управления своей памятью и вниманием.

Игровые замыслы детей этого возраста заметно отличаются от игровых замыслов детей среднего дошкольного возраста своей новизной, богатством и оригинальностью. Несмотря на то, что бытовые сюжеты остаются, они приобретают несколько другой характер. Помимо этого, появляются романтические, героические, фантастические сюжеты. Появление таких сюжетов связано с тем, что, во-первых, реально накопившийся у детей игровой опыт значительно обогатился; во-вторых, дети приобрели многие знания и представления об окружающем их мире и о том, что находится за его пределами; в-третьих, после 6 лет жизни дети способны оперировать имеющимися у них представлениями, образами, реализуя их в разных взаимосвязанных событиях. Именно поэтому в играх детей этого возраста начинает ярко проявляться событийная сторона сюжета.

Учебно-тематический план работы.

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1.РАЗВИТИЕ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ					
1.1	Сказки-загадки	3	1	2	Загадки
1.2	Задачи-шутки	3	1	2	Решение задач
1.3	Кроссворды	3	1	2	Выполнение заданий
1.4	Ребусы	3	1	2	Выполнение заданий
1.5	Игры-смекалки	3	1	2	Выполнение заданий
1.6	Хитрые считалки	3	1	2	Выполнение заданий
	всего	18	6	12	

2. РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ					
2.1	Игры на развитие избирательности зрительного внимания	3	1	2	Выполнение упражнений
2.2	Игры на развитие концентрации зрительного внимания	3	1	2	Выполнение упражнений
2.3	Игры с чередованием подвижности и неподвижности	3	1	2	Выполнение упражнений
2.4	Игры с выбором ответа	3	1	2	Выполнение упражнений
	всего	12	4	8	
3. РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ					
3.1	Игры на запоминание с помощью смысловых связей	3	1	2	Выполнение упражнений
3.2	Игры на запоминание по ассоциациям	3	1	2	Выполнение упражнений
3.3	Игры-тренинги с повторением	3	1	2	Выполнение упражнений
3.4	Специальные приемы припоминания	3	1	2	Выполнение упражнений
3.5	Конкурс-путешествие в страну Запоминанию	3	1	2	Конкурс
	всего	15	5	10	
Итого:		**45**	15	30	

Содержание учебного плана

Раздел 1. РАЗВИТИЕ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ 18ч.

Теория: ознакомление с инструкцией выполнения тренировочных упражнений.

Практика: задания, которые позволяют строить правильные суждения и проводить доказательства без предварительного теоретического освоения самих законов и правил логики. В процессе выполнения таких упражнений, дети учатся сравнивать различные объекты, выполнять простые виды анализа и синтеза, устанавливать связи между понятиями, учатся комбинировать и планировать на основе развивающих заданий и упражнений, путем решения логических задач и проведения дидактических игр. Также предлагаются задания, направленные на формирование умений выполнять алгоритмические предписания. Формирование умения находить и выделять признаки разных предметов, явлений, узнавать предмет по его признакам, давать описание предметов, явлений в соответствии с их признаками. Формирование умения выделять главное и существенное, умение сравнивать предметы, выделять черты сходства и различия, выявлять закономерности.

- СКАЗКИ-ЗАГАДКИ развивают в детях воображение и догадливость. Чаще всего, в основе сказки-загадки лежит рифмованный стишок или мини-рассказ. В сказке-загадке, обычно один предмет описывается через другой, похожий на него. Это заставляет детей думать и проявлять смекалку.
- ГОЛОВОЛОМКИ - непростые задачи, для решения которых, как правило, требуется сообразительность, а не специальные знания.
- ЗАДАЧИ-ШУТКИ - это занимательные игровые задачи с математическим смыслом. Для их решения надо в большей мере проявить находчивость, смекалку, понимание юмора, нежели познания в математике. Построение, содержание, вопрос в этих задачах необычны. Они лишь косвенно напоминают математическую задачу.
- КРОССВОРДЫ - головоломки, представляющие собой переплетение рядов клеточек, которые заполняются словами по заданным значениям.
- РЕБУСЫ - загадки, в которых разгадываемые слова даны в виде рисунков в сочетании с буквами, цифрами и другими знаками. Игроку даётся слово или фраза, зашифрованная в виде последовательности рисунков, букв, слогов или чисел.
- КОНКУРСЫ ЗАГАДОК
- ИГРЫ-СМЕКАЛКИ на развитие мышления и смекалки будут способствовать тому, чтобы мышление ребенка легко обрабатывало самые сложные процессы и умело справлялось со всеми задачами обучения.
- МАТЕМАТИЧЕСКИЙ КАЛЕЙДОСКОП - игра-конкурс по математике.
- КОНКУРС СМЕКАЛИСТЫХ
- ХИТРЫЕ СЧИТАЛКИ - элемент игры, который помогает установить согласие и уважение к принятым правилам. В организации считалки очень важен ритм. Небольшие стихотворные тексты с чёткой рифмо-ритмической структурой в шутливой форме. Ребёнок, знающий много считалок вызывает уважение среди сверстников.

Раздел 2. РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ 12ч.

Теория: ознакомление с инструкцией выполнения тренировочных упражнений.

Практика: тренировочные упражнения на развитие способности переключать, распределять внимание, увеличение объёма устойчивости, концентрации внимания. К заданиям этой группы относятся различные лабиринты и целый ряд игр, направленных на развитие: произвольного внимания детей, объема внимания, его устойчивости, переключения и распределения. Выполнение таких заданий способствует формированию жизненно важных умений: целенаправленно сосредоточиваться, вести поиск нужного пути, оглядываясь, а иногда и возвращаясь назад, находить самый короткий путь, решая двух-трехходовые задачи.

1. ДИГНОСТИКА И РАЗВИТИЕ НЕПРОИЗВОЛЬНОГО ВНИМАНИЯ

- игры «Что изменилось», «Что запомнилось» и т.д. ;
- стихи-шутки на внимательность.

2. РАЗВИТИЕ ПРОИЗВОЛЬНОГО ВНИМАНИЯ

- игры: с выбором ответа, с поиском отличий, игры на соотнесение с ориентиром и др.
- подвижные игры, включающие чередование движения и неподвижности;
- игры на развитие концентрации и избирательности зрительного внимания;
- чудо-рисунки «Где кто спрятался», «Что это за зверь?” и др.

Раздел 3. РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ 15ч.

Теория: ознакомление с инструкцией выполнения тренировочных упражнений.

Практика: развитие зрительной, слуховой, образной, смысловой памяти. Тренировочные упражнения по развитию точности и быстроты запоминания, увеличению объёма памяти, качества воспроизведения материала. Участвуя в играх, дети учатся пользоваться своей памятью и применять специальные приемы, облегчающие запоминание. В результате они осмысливают и прочно сохраняют в памяти различные термины и определения. Вместе с тем у детей увеличивается объем зрительного и слухового запоминания, развивается смысловая память, восприятие и наблюдательность, закладывается основа для рационального использования сил и времени.

1. ДИГНОСТИКА И РАЗВИТИЕ НЕПРОИЗВОЛЬНОЙ ПАМЯТИ

- игры-тесты для определения уровня сформированности непроизвольной памяти.

2. РАЗВИТИЕ ПРОИЗВОЛЬНОЙ ПАМЯТИ

- игры на запоминание с помощью установления смысловых связей;
- запоминание по ассоциациям;
- игры-тренинги с повторением;

- специальные приемы запоминания;
- запоминание в игре;
- запоминание по словесной инструкции;
- игры на развитие тактильной памяти;
- конкурс-путешествие в страну Запоминанию.

Предполагаемый результат

Предметные:

- Расширить кругозор, сочинять различные сказки, фантастические объекты, устанавливать связи фантастических объектов с реальным миром.
- Уметь продолжать логический ряд, решать аналогические задачи. переносить новый способ деятельности на аналогичный материал.

Личностные:

- Развить творческих способности,
- Уметь сравнивать, обобщать по различным темам, оценивать свою работу и деятельность других.
- Концентрировать свое внимание, легко переключаться с одного вида деятельности на другой.

Метапредметные:

- Уметь самостоятельно использовать полученные знания и умения в решении различных задач.
- Владеть основами пользования Интернет-ресурсами в практической игре на онлайн платформах.

Условия реализации программы

Организация и проведение занятий в виде текстовых, видео, -аудио заданий с применением игровых технологий, с использованием электронных платформ.

Во всех занятиях есть теоретическая и практическая часть. При этом от ребёнка не требуется особых знаний, так как все задания содержат подсказки логические подсказки.

Материально-техническое обеспечение: Компьютер или планшеты (гаджеты); Интернет. Телефоны. Электронные носители.

Методический и дидактический материал:

1. Справочная литература: энциклопедии, словари, электронная библиотека, медиатека, электронные каталоги библиотек.
2. Журналы и справочники.

Кадровое обеспечение: квалифицированный педагог дополнительного образования имеющий педагогическое образование, обладающий опытом работы, знающий педагогику и психологию детей младшего школьного возраста.

Аттестация и контроль

Контроль проводится на всех этапах реализации программы: предварительный контроль (готовности к реализации мероприятий), текущий контроль (весь период реализации программы с целью анализа выполнения плана программных мероприятий), итоговый контроль (на контрольном этапе после завершения реализации программных мероприятий с целью оценки качества реализации программы и ее эффективности).

Методы диагностики: опрос, анализ творческих работ и достижений в конкурсах различного уровня, игра, наблюдение.

Формы контроля, методика отслеживания результата.

Цель контроля должна совпадать с целью образовательного процесса и задачам. Задачи контроля можно поставить следующие:

- определение фактического состояния объекта в данный момент времени;
- прогнозирование состояния объекта на заданный будущий период времени;
- определение причин выявленных отклонений объекта от заданных параметров.

Конкурс творческих работ. Форма итогового (иногда текущего) контроля проводится с целью определения уровня усвоения содержания образования, степени подготовленности к самостоятельной работе, выявления наиболее способных и талантливых детей. Может проводится по любому виду деятельности и среди разных творческих продуктов: рефератов, изделий, рисунков, показательных выступлений и т.д. По результатам конкурса, при необходимости, педагог может дифференцировать образовательный процесс и составить индивидуальные программы обучения.

Кроссворд. Кроссворд – задача, построенная на пересечении слов. В клетки, начиная с числового обозначения, нужно вписать ответы к предложенным значениям слов. Загадываются имена существительные в именительном падеже единственного числа. В зависимости от уровня подготовленности детей дается подробное или краткое объяснение термина. Значения слов лучше смотреть в словарях, энциклопедиях.

Тест. Тест – краткое стандартизированное испытание, в результате которого делается попытка оценить той или иной этап образовательного процесса. Общий план создания тестов состоит из трех этапов:

- определение набора знаний и умений, которые необходимо проверить с помощью теста;
- подбор заданий, которые позволяют определить наличие изучаемых знаний, умений и навыков;
- экспериментальная проверка теста. Составляя тест, необходимо определиться в форме представления задания и вариантов ответа.

Существуют следующие формы:

- тест различения содержит несколько вариантов ответов, из которых испытуемый должен выбрать один или несколько.

- тест опознания требует от обследуемого узнать, правильно или нет сформулировано правило, определение или другая информация.
- тест на завершение отличается от других тем, что в нем вопрос или формулировка задания даются незаконченным предложением, которое опрашиваемый должен завершить.
- тест-задача с выбором ответа. В данном тесте опрашиваемому необходимо закончить определение, выбрав правильный вариант ответа.

Методическое обеспечение

У детей память носит непреднамеренный характер: ребенок еще не умеет ставить перед собой цель запомнить, вспомнить, не владеет он и теми способами, приемами, которые позволили бы ему преднамеренно осуществлять процессы запоминания. Другими словами, память ребенка непроизвольна. В старшем дошкольном возрасте происходит переход от непроизвольного запоминания к произвольному, активному запоминанию. Процесс запоминания формируется к 6-7 годам.

Предлагаемые в разделе игровые задания учат ребенка самому раннему и простому приему запоминания – повторению. Он легко осознается детьми. Ребенок учится повторять во время, а затем и после восприятия материала. Позже у ребенка формируется способность к мысленному повторению.

В процессе занятий дети обучаются способам логического запоминания, формируется такой важный способ, как классификация. Обучение детей классификации как познавательному действию предполагает последовательное формирований умений совершать операции отнесения, обобщения и обозначения. Для того, чтобы отнести единичное к общему, ребенок должен проделать сложную мыслительную работу. Под руководством взрослого ребенок учится группировать предметы, затем относить единичные предметы к заданному общему. С этой целью используются различные дидактические игры. Например, по картинкам, где изображены лес, огород, птичий двор можно задать ребенку следующие вопросы: кто живет в лесу? Что растет в огороде? Кто обитает на птичьем дворе? Из всех представленных картинок (гуси, утки, петух, курица, цыплята, индюк, волк, тигр, лиса, медведь, лев, рысь, картошка, морковь, огурцы, помидоры, свекла, капуста) ребенок должен выбрать те, которые соответствуют заданной теме.

На предлагаемых заданиях дети обучаются специальным приемам запоминания и припоминания, которые также активизируют воспитание произвольной памяти.

Запоминание по словесной инструкции взрослого лучше происходит у детей в игре. Однако постепенно надо отсекать игровой момент в процессе запоминания, т.к. невысокое качество запоминания по инструкции (без игры) говорит о несформированности произвольного запоминания, что может повлечь за собой трудности на начальной

ступени обучения. Ведь в школе ребенку придется запоминать очень много информации по инструкции учителя.

Список литературы

1. Айзенк Х.и Эванс Д. Как проверить способности вашего ребёнка. – М., 2010г.
2. Воскобович В.В., Харько Т.Г. и др. Игровые технологии интеллектуально-творческого развития детей. Кн.2. Описание игр. СПб., 2003 г.
3. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников: методический конструктор: пособие для учителя / Д.В.Григорьев, П.В.Степанов. – М.: Просвещение, 2010.
4. Деннисон П., Деннисон Г. Гимнастика для развития умственных способностей .-М. 2011г.
5. Развивающие игры для детей. Справочник. Составитель - Ехевич Н., М., 1990 г.

Интернет-ресурсы

1. Загадки для детей онлайн: https://onlinetestpad.com/ru/logicgames/riddles/for-children
2. Игры-головоломки онлайн: http://vseigru.net/igry-golovolomki.html
3. Кроссворды онлайн: https://krosswordist.ru/kinderkross/
4. Развивающие игры: https://bibusha.ru/razvivayushchie-igry-dlya-detej-4-5-6-7-let-onlajn
5. Развивающие игры и задания онлайн: https://logiclike.com/podgotovka-k-shkole/razvivayushchie-igry
6. Математические игры онлайн: https://igroutka.net/matematicheskie-igry/
7. Логические игры для детей онлайн: https://quicksave.su/logic-games/ages-6-8/for-kids
8. Упражнения на развитие внимания: https://logiclike.com/razvitie-rebenka/vnimanie