

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Районный Центр дополнительного образования»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1
От 01.09.2021



Утверждена:
Директор МБУДО «РЦДО»

Бойцова Е.В.
Приказ №010902
01.09.2021 г.

Краткосрочная модульная дополнительная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Территория интеллекта»

Возраст детей: 7-14 лет
Авторы – составители:
педагоги дополнительного образования
Леонтьева-Коломыцева Т.Д.
Большакова А.В.
Абрамова М.А.
Кононченко Е.А.
Малькова Т.В.

г. Кировск

2021

Оглавление

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
Направленность программы	4
Актуальность программы	4
Педагогическая целесообразность программы	5
Цель программы	5
Задачи программы	5
<i>Обучающие:</i>	5
<i>Развивающие:</i>	5
<i>Воспитательные:</i>	5
Адресат программы	6
Организационно-педагогические условия реализации программы	6
Срок освоения общеразвивающей программы	6
Режим занятий	6
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (ПЛАН)	6
Учебный план (по модулям)	6
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	7
Модуль 1. Мои финансы (1 ч)	7
<i>Цель изучения модуля</i>	7
<i>Задачи модуля</i>	7
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля</i>	7
<i>Содержание модуля</i>	7
<i>Условия реализации модуля</i>	8
<i>Учебно-методический комплекс модуля</i>	8
<i>Список литературы</i>	8
Модуль 2. Основы логического мышления (1 ч)	9
<i>Цель изучения модуля</i>	9
<i>Задачи модуля</i>	9
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля</i>	9
<i>Содержание модуля</i>	10
<i>Условия реализации модуля</i>	10
<i>Учебно-методический комплекс модуля</i>	10
<i>Список литературы</i>	11
.....	11
Модуль 3. Учимся, играя (1 ч)	11
<i>Цель изучения модуля</i>	11
<i>Задачи модуля</i>	11
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля</i>	11

Содержание модуля	12
Условия реализации модуля	12
Учебно-методический комплекс модуля	13
Список литературы	13
Модуль 4. ИНФОРМАТИКА В ИГРАХ И ЗАДАЧАХ (1 ч)	13
<i>Цель изучения модуля</i>	13
<i>Задачи модуля</i>	14
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля</i>	14
<i>Содержание модуля</i>	14
<i>Условия реализации модуля</i>	15
<i>Учебно-методический комплекс модуля</i>	15
Список литературы	15
Модуль 5. В ГОСТЯХ У СКАЗОК (1 ч)	16
<i>Цель изучения модуля</i>	16
<i>Задачи модуля</i>	16
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля</i>	16
<i>Содержание модуля</i>	17
<i>Условия реализации модуля</i>	17
<i>Учебно-методический комплекс модуля</i>	18
Список литературы	18
.....	18
ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И СПОСОБЫ ИХ ПРОВЕРКИ	18
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	20
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	22

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Территория интеллекта» составлена с учетом следующих документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Письмо Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 01.04.2015 г. № 19-1969/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности»;
- Методические рекомендации для региональных, муниципальных органов управления дополнительным образованием и организаций дополнительного образования по обеспечению доступности услуг организациями дополнительного образования для детей с различными образовательными потребностями и возможностями (в том числе с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами, одаренными, находящимися в трудной жизненной ситуации);
- Федеральный проект «Успех каждого ребёнка» национального проекта «Образование», утвержденного президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому планированию и национальным проектам (протокол от 18 марта 2019 года № 3);
- 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);
- Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28).

Направленность программы

Социально-гуманитарная

Актуальность программы

Принципиальным отличием современного мира является крайне высокая степень мобильности и изменчивости знаний и потоков информации. Не секрет, что молодое поколение обладает возможностями и средствами получения знаний, которые не имели предыдущие поколения. В силу своей мобильности и активности к изменяемому миру молодежь способна получить объем знаний, который ранее был им недоступен. И, какую бы специальность не выбрал ученик после школы, ему всегда будут нужны знания, хорошая память, настойчивость, сообразительность, аккуратность, фантазия, наблюдательность, внимательность, пространственное воображение, терпение, умение логически мыслить, анализировать, сопоставлять и обобщать факты.

Актуальность данной программы обусловлена еще и следующими факторами социума: - возрастание нервно-психических нагрузок для детей; - дефицит общения, игровой деятельности, индивидуализация современных школьников; - нереализованность потребностей в самом утверждении

и позитивных достижениях у большинства подростков; -компьютеризация общества, резкое увеличение количества информации.

Данная программа дает возможность практического применения полученных знаний и умений и возможность проявления качеств необходимых для успешной социализации. В ходе реализации программы учащимися приобретаются навыки работы с информацией, вычленение главного в полученной информации, умение анализировать и обобщать, выдвигать возможные варианты ответов и принимать аргументированные решения.

Таким образом, программа направлена на развитие *подвижного интеллекта* (умения быстро и точно обрабатывать текущую информацию для принятия оптимального решения) и самореализацию личности, её социализацию, нахождение своего круга общения.

Педагогическая целесообразность программы

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что она реализует потребность детей в игровой форме повысить свой общий уровень эрудиции, позволяет продемонстрировать умения и знания, не находящие признания в школьной деятельности ребенка и позволяет в полной мере реализовать его метапредметные умения. К числу наиболее актуальных проблем современной педагогики относится проблема социализации подростков. Вовлечение детей в сферу интеллектуальных занятий способно наполнить досуг учащихся яркими, интересными событиями, расширить круг общения, приобрести опыт работы в команде. Дети, не блестящие в учебе, могут проявить себя, продемонстрировав не столько «школьные» знания, но эрудицию в мире своих увлечений. Каждый участник программы получают тренинг эффективного мышления и, что еще более важно, командного эффективного мышления. Это включает в себя умение слушать и слышать, поддерживать свою точку зрения, развивать интуицию. И, конечно, участие в подобных занятиях даст ощущение роста, положительные эмоции от ощущения работы своего мозга.

Цель программы

Создание условий для всестороннего развития познавательных способностей учащихся и для практической реализации знаний и умений через игровую деятельность

Задачи программы

Обучающие:

- знакомство с методом «мозгового штурма»
- обучение самостоятельному оперативному принятию решений
- формирование навыка самостоятельного поиска информации для решения поставленных задач
- формирование навыка правильной формулировки и постановки вопросов и ответов
- формирование навыка решения задач, шарад и загадок
- формирование навыка использования логической аргументации в решении задач

Развивающие:

- развитие мотивации к интеллектуальной деятельности
- формирование межпредметных связей
- развитие мышления, логики: операций анализа и самоанализа, синтеза, классифицирования, дифференцирования

Воспитательные:

- формирование навыков коллективного принятия решений
- воспитание самостоятельности, инициативности, ответственности

- формирование потребности и возможности в достижении результативности и успеха

Адресат программы

Возраст учащихся: программа предназначена для детей 7-14 лет, отбора детей для обучения по программе не предусмотрено.

Количество обучающихся в группе – 30 человек.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Форма организации образовательной деятельности учащихся: Индивидуальная. Фронтальная. Индивидуально-групповая.

Форма обучения: очная.

Формы проведения занятий: аудиторные: учебное занятие, интеллектуальные игры, викторины.

Срок освоения общеразвивающей программы

Программа рассчитана на обучение по отдельным модулям

Срок реализации каждого модуля - 1 час

Режим занятий

Продолжительность одного занятия: 45 минут

Перерыв между занятиями: -

Количество занятий в неделю: 1 (по 1 занятию 1 раз в неделю)

Содержание программы (план)

Учебный план содержит две основные формы занятий: теоретические занятия и практика. Обе формы являются неотъемлемой частью программы и являются необходимыми и достаточными для выполнения поставленных программой целей.

Учебный план (по модулям)

№	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Мои финансы	0.5	0.5	1
2	Основы логического мышления	-	1	1
3	Учимся играя	-	1	1
4	Информатика в играх и задачах	0.5	0.5	1
5	В гостях у сказок	-	1	1
	Итого:	1	4	5

Содержание программы

Модуль 1. Мои финансы (1 ч)

Автор модуля – Абрамова Маргарита Александровна, педагог дополнительного образования
Направленность модуля – социально-гуманитарная

Цель изучения модуля

Развитие у детей практических навыков обращения с личными финансами

Задачи модуля

Обучающие:

- Обсудить привычные для ребенка ситуации, связанные с деньгами
- Научить осознанно выявлять ситуации, требующие финансового решения
- Научить оценивать последствия финансовых решений
- Обучить основам личного финансового планирования

Развивающие:

- развитие экономического образа мышления
- развитие у учащихся навыков ответственного и грамотного финансового поведения

Воспитательные:

- воспитание ответственности и нравственного поведения в области личных финансов

Ожидаемые результаты освоения модуля

Личностные:

В результате освоения модуля обучающиеся:

- приобретут навыки сотрудничества со сверстниками и взрослыми в учебной деятельности
- проявят заинтересованность в приобретении и расширении знаний

Метапредметные:

В результате освоения модуля обучающиеся будут способны:

- извлекать и структурировать, анализировать и синтезировать информацию из различных источников
- проявлять познавательную и творческую инициативу в применении полученных знаний и умений для решения элементарных вопросов в области финансового планирования

Предметные:

Обучающиеся будут уметь:

- осознанно выявлять ситуации, требующие финансового решения
- расширение кругозора в области экономической жизни общества и активизация познавательного интереса к изучению общественных дисциплин

- оценивать последствия финансовых решений

Обучающиеся будут знать:

- основы личного финансового планирования

Содержание модуля

Теория: Знакомство. Введение в тему занятия. Разъяснение правил деловой игры.

Практика: проведение деловой игры «Мои финансы». Подведение итогов игры. Вручение сертификатов участника деловой игры.

Условия реализации модуля

Организационно-педагогические:

Формирование групп и расписания занятий в соответствии с требованиями СанПиН и программой

Кадровые:

Педагог дополнительного образования

Материально-технические:

Учебный класс, соответствующий санитарным нормам (СанПиН 2.4.4.1251-03) с мультимедиа проектором

Методические:

Сценарий деловой игры, УМК к программе

Учебно-методический комплекс модуля

№	Наименование элемента	Состав (перечень содержимого)	Расположение
1	Программа ДО	Программа является основным документом УМК и представляет собой подробное описание учебного процесса, учебно-тематический план входящих модулей, а также все необходимые таблицы по текущей и промежуточной аттестации.	
2	Система средств обучения		
2.1	Электронная методическая база	Конспекты занятий, видео-объяснения, видео-примеры. Иллюстративный материал к занятиям	Находится в ведении педагога, постоянно дополняется и совершенствуется.
2.2	Демонстрационные материалы	Представляют собой объекты для наглядной демонстрации материала в процессе учебного занятия: - плакаты - карточки для игры «Мои финансы»	Находятся в ведении педагога

Способы оценивания:

- ✓ беседа;
- ✓ наблюдение

Формой подведения итогов при реализации модуля «Мои финансы» являются результаты деловой игры

Список литературы

1. Антонова, Ю.В. Обсуждаем, рассуждаем и играем. Креативные задания для детей по финансовой грамотности. /Ю.В.Антонова. - М. : Вита-Пресс, 2011. – 56 с. – (Финансовая грамотность каждому).

2. Вигдорчик Е., Липсиц И., Корлюгова Ю. Финансовая грамотность. 5—7 классы: методические рекомендации для учителя. — М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014.

3. Липсиц И.В., Лавренова Е.Б., Рязанова О. Финансовая грамотность. 8–9 кл.: Методические рекомендации для учителя. — М.:ВИТА-ПРЕСС, 2014.

Модуль 2. Основы логического мышления (1 ч)

Автор модуля – Леонтьева-Коломыцева Татьяна Дмитриевна, педагог дополнительного образования

Направленность модуля – социально-гуманитарная

Цель изучения модуля

Создание условий для развития интереса учащихся к математике, формирование интереса к творческому процессу, развитие логического мышления и расширение общего кругозора ребенка в процессе живого рассмотрения различных практических задач и вопросов

Задачи модуля

Обучающие:

- Находить закономерность
- Проводить аналогию между разными предметами
- Выполнять логические упражнения на нахождение закономерностей, сопоставляя и аргументируя свой ответ
- Рассуждать и доказывать свою мысль и свое решение

Развивающие:

- Развивать мыслительные умения: умение сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию
- Развивать психические процессы: зрительное восприятие, произвольное внимание
- Развивать любознательность, самостоятельность, сообразительность, стремление к поиску нестандартных решений задач

Воспитательные:

- принимать новую социальную позицию и роль ученика, предполагающей высокую учебно-познавательную мотивацию
- проявлять интерес к интеллектуальной деятельности
- проявлять любознательность, сообразительность при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- демонстрировать настойчивость, целеустремленность, внимательность, умение преодолевать трудности – качества весьма важные в практической деятельности любого человека
- проявлять чувство ответственности

Ожидаемые результаты освоения модуля

Личностными результатами изучения модуля:

- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- наличие мотивации к труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметными результатами изучения модуля:

учащиеся должны научиться:

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию из различных источников
- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать математические объекты
- находить и формулировать решение задачи с помощью простейших моделей (предметных рисунков, схематических рисунков, схем)

• донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи

Предметными результатами изучения модуля:

учащиеся должны научиться:

- логически рассуждать, пользуясь приемами анализа, сравнения, обобщения, классификации, систематизации
- обоснованно делать выводы, доказывать
- обобщать математический материал
- находить разные решения нестандартных задач

Содержание модуля

Практика: Знакомство. Введение в тему занятия. Разъяснение правил интеллектуальной игры. Проведение интеллектуальной игры «Логика». Подведение итогов игры. Вручение сертификатов участника игры.

Условия реализации модуля

Организационно-педагогические:

Формирование групп и расписания занятий в соответствии с требованиями СанПиН и программой

Кадровые:

Педагог дополнительного образования

Материально-технические:

Учебный класс, соответствующий санитарным нормам (СанПиН 2.4.4.1251-03) с мультимедиа проектором

Методические:

Сценарий интеллектуальной игры, УМК к программе

Учебно-методический комплекс модуля

№	Наименование элемента	Состав (перечень содержимого)	Расположение
1	Программа ДО	Программа является основным документом УМК и представляет собой подробное описание учебного процесса, учебно-тематический план входящих модулей, а также все необходимые таблицы по текущей и промежуточной аттестации.	
2	Система средств обучения		
2.1	Электронная методическая база	Конспекты занятий, видео-объяснения, видео-примеры. Иллюстративный материал к	Находится в ведении педагога, постоянно дополняется и совершенствуется.

		занятиям.	
2.2	Демонстрационные материалы	Представляют собой объекты для наглядной демонстрации материала в процессе учебного занятия: - карточки для игры	Находятся в ведении педагога

Способы оценивания:

- ✓ беседа;
- ✓ наблюдение

Формой подведения итогов при реализации модуля «Основы логического мышления» являются результаты интеллектуальной игры

Список литературы

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
2. Большая школьная энциклопедия, М. Махаон, 2015.
3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. Махаон, 2015.
4. Афонькин С.Ю. Учимся мыслить логически. – С.-П.: Изд. дом Литера, 2002.
5. Труднев В.П. Считаю, смекаю, отгадываю. – М.: Просвещение, 2011.

Модуль 3. Учимся, играя (1 ч)

Автор модуля – Большакова Анна Владимировна, педагог дополнительного образования
Направленность модуля – социально-гуманитарная

Цель изучения модуля

Формирование мотивации к изучению литературы, развитие интереса к творчеству А.С. Пушкина

Задачи модуля

Обучающие:

- Активизировать знания обучающихся о сказках А.С. Пушкина;
- Расширить читательский кругозор обучающихся

Развивающие:

- Развивать образное мышление, речь, память, зрительное восприятие, творческие способности;
- Развивать интерес детей к командной работе в решении поисковых задач, к художественной литературе, желание и умение обозначать свое отношение к сказкам и поступкам персонажей

Воспитательные:

- Воспитывать уважительное отношение к выдающимся людям нашей Родины, любовь к литературе, способствовать созданию благоприятного психологического климата в коллективе

Ожидаемые результаты освоения модуля

Личностные:

В результате освоения модуля обучающиеся будут:

- осознавать значимость чтения для личного развития;
- проявлять заинтересованность в приобретении и расширении знаний

Метапредметные:

В результате освоения модуля обучающиеся будут способны:

- извлекать и структурировать, анализировать и синтезировать информацию из различных источников;
- к целенаправленной познавательной деятельности

Предметные:

В результате освоения модуля обучающиеся:

будут знать:

- произведения А.С. Пушкина, и их содержание

будут уметь:

- работать в коллективе и команде

Содержание модуля

	Наименование тем	Общее	Теория	Практика
	Введение в тему занятия. Интеллектуальная игра №1 «Путешествие по сказкам А.С. Пушкина»	0.5	-	0.5
	Интеллектуальная игра-квест №2 «Лукоморье - край чудес»	0.5	-	0.5
	Всего	1	-	1

Тема 1. Введение в тему занятия. Интеллектуальная игра №1 «Путешествие по сказкам А.С. Пушкина».

Педагог вводит учащихся в тему интеллектуальной викторины. Делит детей на команды. Проводит интеллектуальную викторину №1 «Путешествие по сказкам А.С. Пушкина».

Практика: Фаза знакомства и установления правил викторины.

Участие в интеллектуальной викторине №1 «Путешествие по сказкам А.С. Пушкина». Подведение итогов и награждение дипломами победителей.

Тема 2. Интеллектуальная игра-квест №2 «Лукоморье - край чудес».

Педагог вводит учащихся в тему интеллектуальной викторины. Делит детей на команды. Проводит интеллектуальную викторину-квест №2 «Лукоморье - край чудес».

Практика: Фаза знакомства и установления правил викторины-квеста.

Участие в интеллектуальной викторине-квесте №2 «Лукоморье край чудес». Подведение итогов и награждение дипломами победителей.

Условия реализации модуля

Организационно-педагогические:

Формирование групп и расписания занятий в соответствии с требованиями СанПиН и программой

Кадровые:

Педагог дополнительного образования

Материально-технические:

Учебный класс, соответствующий санитарным нормам (СанПиН 2.4.4.1251-03) с мультимедиа проектором

Методические:

Сценарий интеллектуальной игры, УМК к программе

Учебно-методический комплекс модуля

№	Наименование элемента	Состав (перечень содержимого)	Расположение
1	Программа ДО	Программа является основным документом УМК и представляет собой подробное описание учебного процесса, учебно-тематический план входящих модулей, а также все необходимые таблицы по текущей и промежуточной аттестации.	
2	Система средств обучения		
2.1	Электронная методическая база	Конспекты занятий, видео-объяснения, видео-примеры. Иллюстративный материал к занятиям.	Находится в ведении педагога, постоянно дополняется и совершенствуется.
2.2	Демонстрационные материалы	Представляют собой объекты для наглядной демонстрации материала в процессе учебного занятия: - карточки для игры	Находятся в ведении педагога

Способы оценивания:

- Беседа;
- Наблюдение;
- Результаты викторины

Формой подведения итогов реализации модуля «Учимся, играя» являются результаты викторины.

Список литературы

1. Акимов Н.П. Театральное наследие. Кн. 1. Об искусстве театра. Театральный художник.– Л.: Искусство, 2012.– 295 с.
2. Бюллетень программно-методических материалов для учреждений дополнительного образования детей. – 2004. - № 4, 6.
3. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. М., Просвещение, 2010.
4. Геронимус Т.М. Работаем с удовольствием. М., АСТ-Пресс, 2015.
5. Захава Б.Е. Мастерство актера и режиссера. М., 2008.
6. Карпов М.В. Уроки сценического движения. М., ГИТИС. 2011.
7. Лузина Л.М., Степанов Е.Н., Педагогу о современных подходах и концепциях воспитания. – М.: ТЦ Сфера, 2005.

Модуль 4. Информатика в играх и задачах (1 ч)

Автор модуля – Кононченко Елена Александровна, педагог дополнительного образования

Направленность модуля – социально-гуманитарная

Цель изучения модуля

Познакомить с программой GCompris, состоящий из различных упражнений и игр образовательного характера

Задачи модуля

- развитие навыков проведения анализа действительности для построения информационной модели и ее изображения с помощью какого-либо системно-информационного языка;
- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
- развитие у учащихся навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач

Ожидаемые результаты освоения модуля

Личностные:

В результате освоения модуля обучающиеся будут:

- рассказывать о мотивах образовательной деятельности;
- овладеют теоретическими знаниями и практическими умениями работы в программе «GCompris»;
- проявлять трудолюбие и ответственность за начатое дело;
- иметь положительное отношение к учению и познавательной деятельности, которое формируется при выполнении практической работы по образцу

Метапредметные:

В результате освоения модуля обучающиеся будут способны:

- осознавать мотивы образовательной деятельности, определять ее цели и задачи;
- выполнять задания по инструкции педагога.
- использовать полученные знания в сфере информационных технологий в подготовке проектных, исследовательских, творческих работ.

Предметные:

В результате освоения модуля обучающиеся:

будут знать:

- основные сферы применения компьютеров;
- виды информации и действия с ней;

будут уметь:

- выполнять упражнения с помощью педагога;
- исполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
- работать по образцу, делать простейшие и усложнённые упражнения;
- работать с информацией, под руководством учителя;
- делать выводы.

Содержание модуля

Тема 1. Введение в тему занятий. Знакомство с программой GCompris.

Педагог начинает занятие с общего знакомства с программой GCompris: ее особенностями использования информационных технологий, углублением знаний обучающихся об окружающем мире, интеграцией знаний из различных предметных областей.

Теория: Техника безопасности в компьютерном классе. Знакомство с программой GCompris и упражнениями, направленными на обучение в таких областях, как принципы работы компьютера,

использование мышки и клавиатуры, общее обучение, чтение, письмо, иностранные языки, арифметика, а также содержащий логические игры, физические опыты и прочее.

Практика: Предусматривает выполнение непродолжительных практических работ за компьютером (в соответствии с СанПиН - не более 15 мин.).

Условия реализации модуля

Организационно-педагогические:

Формирование групп и расписания занятий в соответствии с требованиями СанПиН и программой

Кадровые:

Педагог дополнительного образования

Материально-технические:

Учебный класс, соответствующий санитарным нормам (СанПиН 2.4.4.1251-03) с мультимедиа проектором

Методические:

сборник обучающих игр GCompris

Учебно-методический комплекс модуля

№	Наименование элемента	Состав (перечень содержимого)	Расположение
1	Программа ДО	Программа является основным документом УМК и представляет собой подробное описание учебного процесса, учебно-тематический план входящих модулей, а также все необходимые таблицы по текущей и промежуточной аттестации.	
2	Система средств обучения		
2.1	Электронная методическая база	Конспекты занятий, видео-объяснения, видео-примеры. Иллюстративный материал.	Находится в ведении педагога, постоянно дополняется и совершенствуется.
2.2	Демонстрационные материалы	Представляют собой объекты для наглядной демонстрации материала в процессе учебного занятия	Находятся в ведении педагога.

Способы оценивания:

- Опрос
- Наблюдение
- Формой подведения итогов реализации модуля «**Информатика в играх и задачах**» являются результаты практической работы.

Список литературы

Учебные пособия для педагога

1. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Составитель М.Н. Бородин. – 4-е изд.. М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
2. Л.Л. Босова. Занимательные задачи по информатике. 3-е изд. – М.:Бином. Лаборатория знаний, 2007.
3. Л.Л. Босова. Уроки информатики: Методическое пособие. – М.:Бином. Лаборатория знаний, 2007.
УМК «Информатика и ИКТ» 2-4 классы. Матвеева Н.В., Челак Е.Н и др.
4. Матвеева Н.В. Челак Е.Н, Конопатова Н.К, Л.П. Панкратова Информатика: учебник для 2 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008
5. Матвеева Н.В. Челак Е.Н, Конопатова Н.К, Л.П. Панкратова Информатика: учебник для 3 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008
6. Матвеева Н.В. Челак Е.Н, Конопатова Н.К, Л.П. Панкратова Информатика: учебник для 4 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008

Литература и информационные источники для учащихся

1. Матвеева Н.В. Челак Е.Н, Конопатова Н.К, Л.П. Панкратова Информатика: учебник для 2 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008
2. Матвеева Н.В. Челак Е.Н, Конопатова Н.К, Л.П. Панкратова Информатика: рабочая тетрадь для 2 класса. №1, 2 – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008
3. [Статья "Использование GCOMPRIS в начальной школе \(infourok.ru\)](http://infourok.ru)

Модуль 5. В гостях у сказок (1 ч)

Автор модуля – Малькова Татьяна Вячеславовна, педагог дополнительного образования
Направленность модуля – социально-гуманитарная

Цель изучения модуля

Формирование мотивации к изучению литературы, развитие интереса к фольклору русского народа

Задачи модуля

Обучающие:

- Активизировать знания обучающихся о народном творчестве, фольклоре
- Расширить читательский кругозор обучающихся

Развивающие:

- Развивать образное мышление, речь, память, зрительное восприятие, творческие способности
- Развивать интерес детей к командной работе в решении поисковых задач, к художественной литературе, желание и умение обозначать свое отношение к сказкам и поступкам персонажей

Воспитательные:

- Воспитывать уважительное отношение к русскому народному литературному творчеству, любовь к литературе, способствовать созданию благоприятного психологического климата в коллективе

Ожидаемые результаты освоения модуля

Личностные:

В результате освоения модуля обучающиеся будут:

- осознавать значимость чтения для личного развития
- проявлять заинтересованность в приобретении и расширении знаний

Метапредметные:

В результате освоения модуля обучающиеся будут способны:

- извлекать и структурировать, анализировать и синтезировать информацию из различных источников

Предметные:

В результате освоения модуля обучающиеся:

будут знать:

- содержание сказок, басен, произведений русского фольклора

будут уметь:

- работать в коллективе и команде

Содержание модуля

№	Наименование тем	Общее	Теория	Практика
1	Интеллектуальная игра «Путешествие в страну русских народных сказок»	0.5	-	0.5
2	«Сказочный кроссворд»	0.5	-	0.5
	Всего	1	-	1

Тема 1. Введение в тему занятия. Интеллектуальная игра «Путешествие в страну русских народных сказок»

Педагог вводит учащихся в тему интеллектуальной викторины. Делит детей на команды. Проводит интеллектуальную викторину «Путешествие в страну русских сказок».

Практика: Фаза знакомства и установления правил викторины.

Участие в интеллектуальной викторине «Путешествие в страну русских сказок». Подведение итогов и награждение победителей.

Тема 2. «Сказочный кроссворд»

Педагог вводит учащихся в тему интеллектуальной викторины. Делит детей на команды. Проводит интеллектуальную викторину в виде кроссворда

Практика: Фаза знакомства и установления правил нахождения ключа к разгадке кроссворда.

Подведение итогов и награждение победителей.

Условия реализации модуля*Организационно-педагогические:*

Формирование групп и расписания занятий в соответствии с требованиями СанПиН и программой

Кадровые:

Педагог дополнительного образования

Материально-технические:

Учебный класс, соответствующий санитарным нормам (СанПиН 2.4.4.1251-03) с мультимедиа проектором

Методические:

Сценарий интеллектуальной игры, УМК к программе

Учебно-методический комплекс модуля

№	Наименование элемента	Состав (перечень содержимого)	Расположение
1	Программа ДО	Программа является основным документом УМК и представляет собой подробное описание учебного процесса, учебно-тематический план входящих модулей, а также все необходимые таблицы по текущей и промежуточной аттестации.	
2	Система средств обучения		
2.1	Электронная методическая база	Конспекты занятий, видео-объяснения, видео-примеры. Иллюстративный материал к занятиям.	Находится в ведении педагога, постоянно дополняется и совершенствуется.
2.2	Демонстрационные материалы	Представляют собой объекты для наглядной демонстрации материала в процессе учебного занятия: - карточки для игры	Находятся в ведении педагога

Способы оценивания:

- Беседа;
- Наблюдение;
- Результаты викторины

Формой подведения итогов реализации модуля «В гостях у сказок» являются результаты викторины.

Список литературы

- 1.Пропп В. Морфология волшебной сказки.- М.,1979.
- 2.Волков Г.Н. Этнопедагогика.- М.,2000
- 3.Зими́на И.Н. Народная сказка в системе воспитания школьников//Семья и школа.- 2005.-№3
- 4.Кольцова И.Н. Социокультурные функции сказки.- Новгород,2000.
- 5.Эльконин Д.Б. Психология игры.- М,1999.
- 6.Кротова И.Н.Использование сказки в образовательном процессе при работе с детьми младшего школьного возраста. - Таганрог, 2016

Ожидаемые результаты и способы их проверки

После реализации программы «Территория интеллекта» учащиеся

должны знать:

- правила интеллектуальных, деловых игр, квест-игр
- типы вопросов интеллектуальных, деловых игр, квест-игр
- основы личного финансового планирования
- алгоритм решения задач
- произведения А.С. Пушкина, и их содержание
- основные сферы применения компьютеров
- виды информации и действия с ней
- содержание сказок, басен, произведений русского фольклора

должны уметь:

- извлекать необходимые знания из различных источников
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи
- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном
- регулировать свои эмоции, поведение
- принимать командные и индивидуальные решения
- логически рассуждать, пользуясь приемами анализа, сравнения, обобщения, классификации, систематизации
- осознанно выявлять ситуации, требующие финансового решения
- исполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии

Контроль и оценка результативности программы

Оценка результатов осуществляется с помощью *следующих критериев:*

- умение работать в коллективе над решением предложенной интеллектуальной задачей
- знание начальных теоретических основ решения интеллектуальных задач
- устойчивый интерес к игровой интеллектуально-творческой деятельности

Оценка образовательных результатов проходит по 5-ти бальной системе:

- 0 - 2 – учащийся не владеет знаниями, умениями, не заинтересован, не выполнил задания;
- 3- 4 – учащийся владеет знаниями и умениями, выполняет задание с помощью педагога;
- 5 - учащийся владеет знаниями и умениями, самостоятельно выполняет задание, проявляет инициативу, творческие способности, заинтересованность.

№	Тема занятия	Форма занятия	Методы организации образовательно-воспитательного процесса	Дидактическое, техническое оснащение занятий	Формы контроля и подведения итогов
1	Модуль 1 «Мои финансы»				
1.1	Деловая игра «Мои финансы»	Деловая игра	Словесные, наглядные, практические	Презентация к игре, бланки для ответов участников, сертификаты участников игры	Результаты игры (подсчёт количества «накопленных» денег)
2	Модуль 2 «Основы логического мышления»				
2.1	Интеллектуальная игра «Логика»	Интеллектуальная игра	Словесные, наглядные, практические	Компьютерный кабинет, видеопроектор, презентация PowerPoint.	Результаты игры, награждение дипломами победителей
3	Модуль 3 «Учимся, играя»				
3.1	Введение в тему занятия. Интеллектуальная игра №1 «Путешествие по сказкам А.С. Пушкина»	Викторина	Словесные, наглядные, практические и репродуктивные методы	Компьютерный кабинет, видеопроектор, презентация PowerPoint.	Результаты игры, награждение дипломами победителей

3.2	Интеллектуальная игра-квест №2 «Лукоморье - край чудес»	Викторина-квест	Словесные, наглядные, практические и репродуктивные методы	Компьютерный кабинет, видеопроектор, презентация PowerPoint.	Результаты игры, награждение дипломами победителей
4.	Модуль 4 «Информатика в играх и задачах»				
4.1	Информатика в играх и задачах. Работа в программе GCompris	Комбинированное очное занятие. Мастер-класс	Словесные, наглядные и практические	Компьютер Видеопроектор, Программа GCompris, Образцы работ, Возможность выхода в Интернет.	Демонстрируется лучший мультфильм. Обсуждение
5.	Модуль 5. В гостях у сказок				
5.1	Интеллектуальная игра «Путешествие в страну русских народных сказок»	Викторина	Словесные, наглядные, практические и репродуктивные методы	Компьютерный кабинет, видеопроектор, презентация PowerPoint.	Результаты игры, награждение дипломами победителей
5.2	«Сказочный кроссворд»	Викторина	Словесные, наглядные, практические и репродуктивные методы	Компьютерный кабинет, видеопроектор, презентация PowerPoint.	Результаты игры, награждение дипломами победителей

Продолжительность учебного года

Комплектование группы первого года обучения – с 01.09. – 06.09.2021 г.

Начало учебного года – 1 сентября 2021 года

Начало занятий -6.09.2021 года

Окончание учебного года - 31 мая 2022 года

Продолжительность учебного года - 1 неделя

Праздничные дни:

4 ноября - День народного единства;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День Защитника Отечества;

8 марта - Международный женский день;

1 мая - Праздник Весны и Труда;

9 мая – День Победы.

Каникулы:

Осенние: с 30.10.2021-07.11.2021 года

Зимние: с 31.12.2021-10.01.2022 года

Весенние с 19.03.2022-27.03.2022 года

Летние: с 01.06.2022-31.08.2022 года

Промежуточная аттестация: по окончании программы.