

Программа детского творческого объединения «Знайка»

Программа рассчитана на учащихся 3 класса

Срок реализации программы – 1 год.

Пояснительная записка.

Настоящая программа направлена на развитие познавательных и творческих способностей младших школьников, подготовки их к участию в предметных олимпиадах, интеллектуальных играх. Содержание курса включает материал повышенной трудности, задания творческого характера, исследовательскую и проектную деятельность.

Актуальность работы ДТО: необходимость развития способностей детей с учётом их индивидуальных психологических особенностей и склонностей.

Цели программы: создание условий для формирования интеллектуальной активности

Задачи программы:

- способствовать расширению кругозора
- развивать мотивацию к познанию и творчеству
- формировать логическое и творческое мышление, речь учащихся
- обучать младших школьников работе с различными источниками информации
- развивать коммуникативную компетентность через парную и групповую работу.

Отличительные особенности программы:

В содержании курса интегрированы задания из различных областей знаний: русского языка, литературы, математики, окружающего мира. Особое внимание обращено на развитие логического мышления младших школьников.

В основе заданий, которые предлагается выполнить детям, лежит игра, преподносимая на фоне познавательного материала. Известно, что, играя, дети всегда лучше понимают и запоминают материал. Данная программа построена так, что большую часть материала учащиеся не просто активно запоминают, а фактически сами же и открывают: разгадывают, расшифровывают, составляют... При этом идёт развитие основных интеллектуальных качеств: умения анализировать, синтезировать, обобщать, конкретизировать, абстрагировать, переносить. А также развиваются все виды памяти, внимания, воображение, речь, расширяется словарный запас.

Применяемые технологии, ориентированы на индивидуальное развитие личности каждого ребенка:

- игровые технологии;
- технология разноуровневого обучения;
- проблемное обучение;
- здоровьесберегающая технология;
- групповые технологии.

Использование игровых технологий вовлекает учащихся в творческую деятельность. В процессе игры снижается напряжение, скованность, нерешительность, нарастает интерес. Внедрение технологии разноуровневого обучения даёт возможность для каждого ученика реализовать свои склонности и способности на продвинутом уровне.

При работе с использованием проблемного обучения происходит развитие:

- умственных способностей учащихся (возникающие затруднения заставляют учащихся задумываться, искать выход из проблемной ситуации);
- самостоятельности (самостоятельное видение проблемы, формулировка проблемного вопроса, проблемной ситуации, самостоятельность выбора плана решения);
- креативного мышления (самостоятельное применение знаний, способов действий, поиск нестандартных решений).

Это влияет на формирование гармоничной, творческой личности, школьное воспитание влияет в решении проблем социальной адаптации учащихся, на развитие личности ученика и подготовка его к самореализации в жизни с опорой на ценностные ориентиры, такие как здоровье.

Участники образовательной программы: учащиеся 3 класса.

Сроки реализации образовательной программы: один учебный год.

Программа рассчитана на 50 занятий в год (с 01.10 по 01.05 по 2 часа в неделю интегрированные занятия русского языка и литературного чтения, математики и окружающего мира).

Основные виды деятельности:

- решение логических задач по разным отраслям знаний;
- работа с различными источниками информации;
- составление собственных логических задач, ребусов, головоломок.

Формы деятельности: Основной формой образовательного процесса является учебное занятие, а также индивидуальная, групповая и коллективная работы, работа в парах, конкурсы, подвижные игры.

Предполагаемые результаты:

- повышение уровня развития интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- формирование умения самостоятельно работать с дополнительными источниками информации;
- развитие коммуникативной компетентности детей.

Формы проверки результативности занятий:

- выпуск книг-самоделок собственных логических заданий;
- подготовка и проведение детьми «Логических минуток» на уроках;
- участие в интеллектуальных играх.

Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса

Игра и игровое общение по сравнению с традиционными формами учебного общения в большей степени способствуют возникновению и проявлению активности, стимулирующей познавательную деятельность.

Познавательная игра – это активное познание мира, облечённое в яркую игровую форму. В организационном плане познавательная игра – коллективное творческое дело игрового, занимательного характер.

Можно выделить несколько групп познавательных игр: игры-конкурсы, игры-путешествия, игры читателей.

Выигрыш или проигрыш в игре- состязании стимулирует познавательную деятельность детей, желание читать, узнавать новое, расширять свой кругозор.

Игры-путешествия – это исследование какого-либо объекта, явления, области знаний. В них нет соревновательности. Хотя могут присутствовать задания конкурсного характера.

Форма подведения итогов реализации программы: интеллектуальный КВН.

Календарно – тематическое планирование занятий ДТО «Знайка»

№ п/п	Тема занятия	Содержание занятия
1	«Наше лето»	Формы путешествия. Языковые логические задачи.
2	«Огородные» сказки.	Решение логических задач на применение общих знаний.
3	Шарады и загадки.	Разгадывание шарад и загадок.
4	Викторина «Карлсон»	Литературная викторина.
5	Весёлая геометрия	Решение математических логических задач.
6	Музыкальный чайнворд.	Музыкальный детский чайнворд.
7	Наши имена	Значения имён, нахождение соответствий русских и иностранных имён.
8	Кроссворды	Решение логических задач на применение общих знаний.
9	Слова-близнецы	Языковые логические задачи.
10	«К тайнам слова»	Прямой и переносный смысл речевых оборотов.
11	Логические цепочки	Решение языковых логических задач.
12	Прятки с предлогами	Решение и составление ребусов, содержащих предлоги.
13	Головоломка с монетами.	Головоломки с монетами.
14	Викторина по сказкам Г.Х.Андерсена.	Литературная викторина.
15	Слова-друзья	Решение языковых логических задач.
16	«Биография» слов	Работа с этимологическим словарём.
17	Волшебные слова.	История вежливых слов.
18	Что скрывает сорока?	Решение и составление ребусов, содержащих числа.
19	Фразеологизмы	Прямой и переносный смысл речевых оборотов.
20	Волшебный цветок.	Интересные факты и легенды о цветах. Викторина о цветах.
21	Карусель загадок	Разгадывание и составление загадок.
22	Викторина по сказкам Пушкина	Литературная викторина.
23	Ребусы	Решение логических задач на применение общих знаний.
24	Блиц-турнир по решению задач	Решение математических задач.
25	Стихотворения о сказках.	Поэтические произведения о сказках.
26	Интеллектуальный калейдоскоп	Игра «Калейдоскоп» на применение общих знаний.

27	«Крестики-нолики»	Математическая интеллектуальная игра.
28	Ищем рифму	Решение языковых логических задач.
29	«Волшебная снежинка»	Почему узор каждой снежинки уникален?
30	«Угадай сказку»	Литературный конкурс.
31	В царстве смекалки	Решение логических задач на применение общих знаний.
32	Путешествие в сказку	Решение загадок и логических задач о сказочных героях.
33	Танграм	Решение логических задач на применение общих знаний.
34	Лабиринты	Решение математических логических задач
35	Алгоритмы	Решение логических задач.
36	Алфавит	Решение логических задач с буквами.
37	«Путешествие на остров сокровищ»	Интеллектуальная игра на применение общих знаний
38	Игра «Расчёт между сказочными героями».	Решение логических задач на применение общих знаний.
39	Крылатые слова	Значение и происхождение крылатых слов.
40	Секреты анаграммы	Решение и составление анаграмм.
41	Викторина «Русские народные сказки».	Литературная викторина.
42	Как появились предложения.	Решение языковых логических задач
43	Шиворот – навыворот.	Решение логических задач с антонимами и синонимами.
44	Волшебные буквы.	Решение языковых логических задач
45	Рыцарский замок.	Многоугольники. Решение математических логических задач
46	Пословица не даром молвится	Знакомство с пословицами, их смыслом, сопоставление пословиц.
47	Тайны «ъ» и «ь» знаков.	Решение языковых логических задач
48	Слова-родственники.	Решение языковых логических задач.
49	Волшебный квадрат.	Решение и составление «магических» квадратов.
50	Интеллектуальный КВН.	Итоговое занятие.

Литература:

1. Г.Александрова «Занимательный русский язык» (серия « Нескучный учебник»), Тригон, Санкт-Петербург, 1998
2. М.Басова « Познавательные игры для младших школьников» Ярославль, 2004
3. Э.Вартанян « Крылатые слова», М, Астрель, 2001
4. В.Волина « Откуда пришли слова», М, Аст-прес, 1996
5. В.Волина « Праздник букваря», М, 1995
6. В.Волина « Праздник числа» М, 1995
7. Ю.Гурин « Сказочные кроссворды для детей» Санкт-Петербург, Кристалл, 2000
8. Т.Жикалкина « Игровые и занимательные задания по математике» М, 1989
9. Е.Минский «От игры к знаниям» М, 1982
10. «Речевые секреты» под редакцией Т.Ладыженской, М, 1993
11. И.Сухин «Незнайка, Хоттабыч, Карлсон и все-все-все» ПКФ «Валёр», 1995
12. С.Н.Кормишина, Геометрия вокруг нас, ИД Фёдоров, 2008
13. Л.С.Итина, Волшебные точки, ИД Фёдоров, 2009

14. Школьные олимпиады. Начальная школа. 2-4 классы/Н.Г. Белицкая, А.О. Орг. – 3-е изд. – М.: Айрис-пресс, 2007. – 128с.
15. Олимпиадные задания. 3-4 класс: Русский язык. Литературное чтение.