

Программа развития социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России». Трек "Орлёнок-эрудит".

(Занятие "Игры с разумом")

Программа развития социальной активности учащихся начальных классов «Орлята России» разработана с целью удовлетворения потребностей младших школьников в социальной активности, поддержания и развития интереса к учебным и внеурочным видам деятельности, обеспечивая преемственность с Российским движением школьников.

Программа «Орлята России» разработана для внеурочной деятельности и предполагает большое количество физических и игровых активностей, встречи учителя с классом в составе треков рекомендуется организовывать в неформальной обстановке, отличной от классической образовательной среды.

Цель программы - вовлечение детей в коллективную развивающую социально-значимую деятельность для развития у обучающихся соответствующих духовно-нравственных ценностей, гражданственности и метапредметных компетенций.

Особенности проведения: через игровую форму происходит погружение обучающихся начальных классов в содержание программы развития социальной активности учащихся начальных классов. Погружение должно быть эмоциональным, создающим атмосферу праздника и единства коллектива детей.

Трек «Эрудит»

Цель трека: содействие формированию интереса к познавательной активности и исследовательской деятельности обучающихся младших классов.

Задачи:

- 1) формирование ценности активной познавательной жизненной позиции;
- 2) развитие интеллектуальных способностей обучающихся посредством вовлечения в коллективную творческую деятельность;

- 3) знакомство с формами тренировки персонального интеллектуального ресурса;
- 4) формирование у обучающихся навыков коллективной проектной деятельности.

Результаты:

- 1) обучающиеся понимают ценность и преимущества активной познавательной жизненной позиции;
- 2) обучающиеся получили опыт создания и конструирования интеллектуально-творческих задач;
- 3) обучающиеся познакомились и опробовали формы тренировки персонального интеллектуального ресурса;
- 4) получен и отрефлексирован опыт коллективной проектной деятельности через создание группового турнира интеллектуально-творческих игр для детей и родителей;

Формат проведения: внеурочная деятельность с применением интерактивных образовательных технологий: дискуссия, игровые процедуры, имитационные игры, проектирование.

Формат взаимодействия: в рамках трека предполагается индивидуальная, групповая и парная работа.

Содержание трека: **Занятие «Игры с разумом» для 1 и 2 классов.**

Цель: развитие познавательной активности, развитие мышления, воображения, создание условий для коммуникации между обучающимися.

Задачи:

Личностные (воспитательные): формировать навыки сотрудничества в решении познавательных задач.

Метапредметные (развивающие):

- коммуникативные универсальные учебные действия: формировать умение слушать собеседника и вести диалог;

- познавательные универсальные учебные действия: формировать умения устанавливать аналогии и причинно-следственные связи, анализировать информацию;

- регулятивные универсальные учебные действия: формировать

рефлексивные умения – анализировать собственную деятельность с позиции успеха/неуспеха.

Предметные (обучающие): формировать умения применять знания из различных областей для решения практических задач.

Формы организации деятельности детей: фронтальная, групповая.

Оборудование: карандаши, листы бумаги, карточки с заданиями.

Формат проведения.

Учитель собирает детей в просторном помещении, где предлагает ребятам поиграть. Для этого класс делится на группы или работают из зала, в зависимости от выбранной активности.

Слайд 1 Учитель приветствует обучающихся.

Слайд 2 «Ребята, сегодня у нас будет необычное занятие, мы начинаем большую серию занятий, на которых мы будем много играть, изучать разные задачки, конечно, учиться их отгадывать.

Поднимите руки те, кому нравится разгадывать загадки?

Поднимите руки те, кто хоть раз находил ловушку в сложной задачке?

Вот сейчас мы это и проверим»!

Слайд 3 Учитель выкладывает на стол предметы, либо выводит на экран их изображения в правильной последовательности:

- 1) Экскаватор (детская машинка)
- 2) Ручка/рамка;
- 3) Угольник/улитка;
- 4) Домино/домик;
- 5) Иголлка/ириска;
- 6) Тарелка/тапок.

«Эти предметы находятся здесь не просто так. Как вы думаете, какое слово тут зашифровано? Попробуйте догадаться».

(первая буква в названии каждого предмета).

Обучающиеся могут высказывать разные версии, учитель при этом может давать подсказки. Дети должны догадаться, что искомое слово – «ЭРУДИТ», образованное первыми буквами в названиях предметов. Учитель выводит это слово на экран (**слайд 4**).

«Какие ассоциации у вас возникают со словом «эрудит», может кто-то знает, что оно обозначает?»

Далее можно вывести на экран **слайд 5** в продолжение ассоциаций.

«Эрудит — это человек, который имеет много знаний в разных областях. Такой человек умеет разрешать трудности, находить интересные решения для разных ситуаций. А еще нужно быть внимательным и уметь обнаруживать разные ловушки – как в игре, так и в жизни. Каждый из вас может развить в себе такие качества и стать настоящим эрудитом. Но для этого требуются серьезные тренировки. И я предлагаю вам прямо сейчас потренироваться и сыграть в интересную игру с ловушкой, на внимание».

Слайд 6 Игра «Ключ к неизвестному»

Ход игры: Детям младшего школьного возраста предлагается отгадать, что спрятал в руке учитель. Для этого они могут задавать вопросы, а учитель будет отвечать. Учитель объясняет, что вопросы – как бы ключи от дверей, за которыми открывается что-то неизвестное. Каждый такой ключ открывает определенную дверь. Этих ключей много. На каждом таком занятии (можно его использовать как пятиминутную разминку на уроке) предлагается по два-три «ключа», на которых записаны ключевые слова для вопросов (например: «виды», «свойства», «влияние», «изменение» и т. п.). Дети должны задавать вопросы, используя эти ключевые слова: к какому виду относится? Какие у него свойства?

Слайд 7 Головоломка «Нарисовать без отрывы руки»

Учитель предлагает желающим попробовать нарисовать фигуру, не отрывая руку, не останавливая процесс. Фигуры могут быть домик или конверт, ёлочка, звезда в круге.

Слайд 8 Игра «Исключи лишнее»

Инструкция: выберите из 3 слов одно лишнее.

Слайд 9 Цвет:

апельсин, киви, хурма

цыплёнок, лимон, василёк

огурец, морковь, трава

сахар, пшеница, вата.

Слайд 10 Форма:

телевизор, книга, колесо

косынка, арбуз, палатка.

Слайд 11 Величина:

бегемот, муравей, слон

дом, карандаш, ложка.

Слайд 12 Вкус:

конфета, картошка, варенье

торт, сельдь, мороженое

Слайд 13 Вес:

вата, гиря, штанга

мясорубка, перышко, гантели

Слайд 14 Упражнение «Говори наоборот»

Большой – толстый –, черный –, горячий –, пустой –, легкий – чистый –, больной –

Слайд 15 Упражнение «Веселый счет»

Для проведения этого упражнения на слайд выводится комплект карточек с цифрами от 0 до 9 на каждую команду. Группа делится на 2 команды. Команды выстраиваются в шеренгу напротив ведущего, перед которым стоят по два стула.

Слайд 16 ,17 Каждый игрок получает карточку с одной из цифр. После того, как ведущий для команд показывает на экране пример, игроки с цифрами, составляющими результат, выбегают к ведущему и садятся на стулья так, чтобы можно было прочитать ответ. Допустим, это был пример: «5+5». На стулья рядом с ведущим должны сесть участники, у которых в руках карточки с цифрами «1» и «0», так как сумма 5 и 5 равна 10. Команда, у которой получилось сделать это быстро и правильно, зарабатывает очко.

Слайд 18 Упражнение «Недетские игры»

«Команды, перед вами разные ребусы. Ваша задача: за 5 минут решить верно как можно больше ребусов».

Подведение итогов.