Аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа IQ+ (головоломки) (далее – Головоломки) является авторской и имеет комплексную техническую направленность. Программа Головоломки разработана в соответствии с постановлением Правительства Кировской области № 754-П от 30 декабря 2019 года (с изменениями на 7 июля 2020 года) об утверждении государственной программы Кировской области «Развитие образования».

Программа IГоловоломки представляет собой групповой образовательный кружок с постоянным составом групп, наполняемость группы – **7-12** человек. Предназначена для обучающихся **10-12 лет**. **Форма обучения** – очная, занятия проходят в форме мини-лекций и практических работ. Основной формой занятия являются комбинированное занятие (сочетание теории с практикой). **Срок реализации** – 8 месяцев, продолжительность 96 академических часов (3 академических часа один раз в неделю). **Уровень программы** – базовый. Возможны корректировки в зависимости от желания и возможностей обучающихся. В случае сложных эпидемиологических ситуаций в России имеется возможность перехода обучения из очной формы в онлайн-формат.

Актуальность программы. Проблема интеллектуального развития детей является одной из самых актуальных проблем педагогики. У детей с хорошо развитым интеллектом больше уверенности, высокий объем памяти и внимания, они лучше подготовлены к нетривиальным жизненным задачам. Доказано и подтверждено временем: для сохранения работоспособности мозга на долгие годы, необходимо его тренировать. Неслучайно люди, которые заняты интеллектуальным трудом, в большинстве случаев сохраняют ясность мысли и хорошую память до преклонных лет.

Из множества заданий и упражнений, которые предлагает взрослый ребенку, игры-головоломки – одно из самых действенных средств умственного развития. Головоломки обладают рядом характерных особенностей: им присуще свойство увлечь как взрослого, так и ребенка, до сих пор не проявлявшего интереса к ним, разжечь стремление к умственным упражнениям.

Во-первых, головоломка – это интересная игра. Во-вторых, ребенок, выбирая варианты решения головоломок, невольно становится самостоятельным, целеустремленным. В-третьих, ребенок, который умеет играть с головоломками, научится быстро читать, писать, считать и решать задачи. В-четвертых, головоломки способствуют интеллектуальному развитию, развитию математических способностей и таких качеств, как сообразительность, находчивость. Ведь современный ребенок должен не только много знать и уметь применять знания на практике, но и быть инициативным, самостоятельным, способным на творческий подход к любому делу.

Новизна программы заключается в том, что занятия по данной ДОП подразумевают не только индивидуальное решение головоломок, но и групповые действия. Таким образом, обучающийся обретает навыки общения с другими, что пригодится во всех сферах жизни как в настоящем, так и в будущем.

Отличительной особенностью программы является то, что все головоломки, используемые в данном курсе, соответствуют возрасту обучающихся. И подобраны так, что позволяют обучающимся переходить от знакомства с простой головоломки к более сложной, не нарушая основного принципа дидактики.

Педагогическая целесообразность. Для решения головоломки, как правило, требуется сообразительность, а не специальные знания высокого уровня. Головоломки в первую очередь влияют на умственное развитие относятся к ряду интересных и развлекательных игр. Также головоломка может помочь повысить самооценку обучающегося и обнаружить такие способности, о которых даже и не имели представления. Польза головоломки состоит и в приучении к самостоятельности. Решая головоломку, обучающийся должен самостоятельно разгадать ее секрет. Такой навык поможет ему в дальнейшей жизни самостоятельно работать над серьезными проектами, решать сложные задачи, принимать ответственные решения. Играя с головоломкой, обучающийся будет постепенно повышать интеллект и переходить на более высокий уровень. Ведь психологами доказано, что дети, которые с самого раннего детства играют с различного вида головоломками, интеллектуально развиты, имеют хорошее логическое мышление, а в старшем возрасте продуктивно мыслят.**Целью** программы является овладение обучающимися знаниями основ ветеринарии, которые в дальнейшем могут быть использованы в повседневной жизни, а также необходимых при поступлении в средние специальные и высшие учебные заведения.

Для достижения поставленной цели были определены и сформулированы следующие **задачи**:

1. Образовательные:

- расширение кругозора обучающихся;
- ознакомление с наукой ветеринарией и ее значением, с некоторыми разделами ветеринарии;
- ознакомление с работой ветеринарных специалистов в разных подразделениях;
- освоение основных знаний по морфологии животных, физиологии человека и животных, по микробиологии;
- популяризация у обучающихся биологических и ветеринарных знаний;
- привитие гигиенических и санитарных знаний.

2. Развивающие:

- формирование и развитие практических навыков работы со световым микроскопом и цифровым лабораторным оборудованием;
- формирование и развитие навыков работы с различными источниками информации;
- формирование навыков, приемов и умений по организации поисковой и исследовательской деятельности.

3. Воспитательные:

- формирование интереса к естественнонаучному направлению, биологии и ветеринарии в целом;
- формирование научного мировоззрения и культуры интеллектуального труда;
- формирование навыков работы в команде.

Целью программы является создание условий для развития творческих умственных способностей с помощью игр-головоломок.

Для достижения поставленной цели были определены и сформулированы следующие **задачи**:

4. Образовательные:
- расширение кругозора обучающихся;
- ознакомление с видами и историей различных головоломок;
- обучение способам и правилам решения головоломок, используя алгоритмы;
- формирование навыка решения головоломки;
- формирование элементов конструкторских умений и конструкторского мышления.

5. Развивающие:
- развитие усидчивости и мелкой моторики рук;
- развитие пространственного мышления и воображения;
- развитие базового понимания алгоритмов;
- выявление и развитие творческого интереса, способностей и умений обучающихся.

6. Воспитательные:
- формирование интереса к интеллектуальным видам спорта и головоломкам;
- привитие игровой культуры обучающимся;

поддержка досуга обучающихся.