

Общероссийская общественно-государственная детско-юношеская
организация
«Российское движение школьников»
("РДШ")
Центр дополнительного образования (Корпоративный университет) РДШ

**Методические материалы к программе развития социальной
активности младших школьников «Орлята России»
(модуль (трек) «Орленок — Эрудит»)**

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКТ

**МОСКВА
2021 г.**

Рецензенты:

- Динер Е. В., доктор педагогических наук, профессор кафедры библиотечно-информационных наук МГИК;
- Семенов Ю. В., заслуженный учитель РФ, Ph.D, зав. лаборатории КОГОАУ ДПО «Институт развития образования Кировской области».

Методические материалы к программе развития социальной активности младших школьников «Орлята России» (Модуль (трек) «Орленок-Эрудит». Учебно-методический комплект/ авторы-составители Арасланова Е. В., Белорыбкина Е. А., Токмакова О. В., под редакцией Е.А. Белорыбкиной— М.: Изд-во ..., 2021. — с.

АННОТАЦИЯ

Учебно-методический комплект модуля (трека) «Орленок — эрудит» программы развития социальной активности младших школьников «Орлята России» разработан в рамках реализации Всероссийского проекта «Орлята России» и направлен на формирование социально-значимых качеств личности обучающихся (активной жизненной позиции). В содержании технологических карт занятий представлено, как вместе с младшими школьниками организовать коллективное творческое дело – игру для обучающихся первых классов «Интеллектуальная карусель».

В содержании занятий вошел опыт по организации и реализации воспитательной деятельности Общероссийской общественно-государственной детско-юношеской организации «Российское движение школьников».

Учебно-методический комплект предназначен для педагогов, реализующих программу внеурочной деятельности по социальному направлению «Орлята России».

СОДЕРЖАНИЕ

I. Общие подходы и логика реализации модуля (трека) «Орленок — Эрудит»	С. 5-6
II. Технологические карты занятий к модулю (треку) Орленок-Эрудит	
Занятие № 1. Как интеллектуальные игры помогают быть успешными?	С. 7-9
Занятие № 2. Выберем лучшую интеллектуальную игру	С. 10-13
Занятие № 3. Презентация интеллектуальных игр и заданий	С. 14-16
Занятие № 4. Правила игры	С. 17-20
Занятие № 5. Оформляем игру	С. 21-23
Занятие № 6. Интеллектуальная карусель	С. 24-26
Занятие № 7. Подводим итоги	С. 27-29
III. Диагностика результативности воспитательных занятий (мероприятий). Оценочный лист «Я-Орленок»	С. 30-32
IV. Рекомендуемые игры для реализации модуля (трека) Орленок-Эрудит	С.33
V. Список рекомендуемой литературы	С. 34-35

I. ОБЩИЕ ПОДХОДЫ И ЛОГИКА РЕАЛИЗАЦИИ МОДУЛЯ (ТРЕКА) «ОРЛЕНОК — ЭРУДИТ»

Воспитательные занятия (мероприятия) этого модуля (трека) проводятся в виде познавательного коллективного творческого дела (КТД), суть которого выражается в открытии детьми мира на радость и пользу друг другу, близким и далеким людям. Первичным в таком формате проведения воспитательных занятий является развитие у школьников гражданского отношения к сторонам жизни, процессам и явлениям, которые недостаточно ими познаны, являются источником тайн, загадок, требуют своего решения и открытия в коллективном поиске. Этим поиском как раз и создаются условия для формирования у школьников потребности в познании сознательного, увлеченного, действенного отношения к вполне конкретным источникам поиска знаний и открытия мира: книге, учению, опыту, общению с другими людьми, различным средствам самообразования. Познавательные КТД обладают огромными возможностями для развития у школьников таких качеств личности, как целеустремленность, настойчивость, наблюдательность и любознательность, пытливость ума, творческое воображение, товарищеская заботливость, душевная щедрость и т.д. Осознавая и воплощая замысел экспедиций в мир разгаданных и неразгаданных тайн, школьники вместе со взрослыми и под их руководством применяют (закрепляют, расширяют и углубляют) знания, умения и навыки, полученные ими в учебной работе по всем предметам гуманитарного и естественно-математического циклов, а также приобретенные с помощью самостоятельного чтения, полученные из интернета, телевидения, в повседневном общении со сверстниками и взрослыми. Ребята начинают интересоваться событиями общественно-политической жизни, увлекаются искусством, примеряют на себя различные профессии, стремятся проникнуть в «тайны» здоровья и человеческой психики. Все это работает на становление духовных потребностей, расширение культурного кругозора, интеллектуальное развитие.

Примеры познавательных КТД: вечер весёлых задач, вечер-путешествие, вечер разгаданных и неразгаданных тайн, город веселых мастеров, защита фантастических проектов, пресс-бой, интеллектуальный турнир, пресс-конференция, рассказ-эстафета, турнир знатоков, устный журнал (альманах), КВИЗ, интеллектуальная карусель и др.

Познавательное КТД, реализуемое посредством этой серии воспитательных занятий (мероприятий), — подготовка и проведение интеллектуально-познавательной игры КВИЗ «Интеллектуальная карусель» обучающимися 3–4 классов для обучающихся 1-х классов.

Цель модуля (трека): формирование интереса к научному знанию и исследовательской деятельности, положительного отношения к школе, учебной деятельности.

В модуле (треке) 7 занятий, разработанных в логике деятельностного подхода и технологии коллективного творческого дела (КТД):

1 этап — введение в тему, мотивация, целеполагание (вовлечение детей в радостное перспективное интересное и полезное дело, творческий поиск) — 1–2 занятия.

2 этап — реализация задуманного, распределение ответственности, организация групповой работы, выполнение задания, коррекция и т. п. (коллективное планирование, подготовка КТД) — 4–5 занятий.

3 этап — проведение коллективного дела, рефлексия, стадия ближайшего воздействия КТД (что было хорошо, что не получилось, почему, как сделать, чтобы было лучше, реализация выводов и предложений при подведении итогов проделанной работы — часто является стартом нового КТД) — 1–2 занятия.

II. ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ ЗАНЯТИЙ К МОДУЛЮ (ТРЕКУ) «ОРЛЕНОК-ЭРУДИТ»

Занятие № 1. КАК ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ ПОМОГАЮТ БЫТЬ УСПЕШНЫМИ?

Цель: мотивировать обучающихся на подготовку интеллектуально-познавательной игры для первоклассников, продолжать формировать интерес и положительное отношение к познавательной деятельности.

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: заготовки кроссвордов (сканвордов), логических игр (головоломок, геометрических игр и др.), анаграмм, игр-шутки; плакаты, карандаши, фломастеры, цветные мелки, классная доска или флипчарт, материалы для деления на группы (цветные флажки, жетоны, цветная бумага и т. п.).

**Примерный план проведения воспитательного занятия (мероприятия)
«Как интеллектуальные игры помогают быть успешными?»**

Таблица 1.

№ п\п	Этап воспитательного занятия (мероприятия) и его задачи	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
1.	Организационно-мотивационный Задача этапа — создание условий для появления предвкушения положительных, радостных эмоций в познании нового и интересного	– беседа, рассказ-интрига, пример, постановка проблемных вопросов (педагог организует общение с детьми о значении познания, интеллекта в развитии человека, приводит примеры известных земляков, прославивших Родину научными открытиями и достижениями, ставит проблемные вопросы)	Отвечают на вопросы педагога. Приводят примеры о том, как ум, интеллект помогал в решении жизненных задач. Делают вывод о необходимости развития интеллекта
2.	Целеполагание Задача этапа — организация позитивного отношения к ДЕЛУ, к процессу его подготовки	– обсуждение ответов на проблемные вопросы (общий вывод о том, что с помощью игр, игровых заданий можно развивать интеллект); – «эстафетная палочка» (педагог просит по очереди, передавая друг-другу эстафетную палочку, называть по одной игре, способствующей развитию интеллекта); – постановка новой задачи (предложение разделить на 4-е группы и поиграть в интеллектуальные игры)	Вспоминают игры, способствующие развитию интеллекта, которые условно делятся на: 1. кроссворды (сканворды), 2. логические игры (головоломки, танграммы, палочки Кьюзенера и др.); 3. анаграммы (слова-перевертыши); 4. игры-шутки (нелепицы)*
3.	Организация совместной деятельности Задача этапа — приучение к взаимной	– «светофор», «считалка», «общий признак» ... (педагог предлагает разделить на 4-е группы/команды, например, в соответствии с днем рождения, с временем года и т. п.);	Делятся на группы, организуют пространство для совместной работы, выбирают капитана, таймера (ученика, который следит за временем).

	ответственности, проекция индивидуальных способностей на деятельность	– организация работы в командах; фиксация результатов решения каждой команды на доске/листе ватмана и т. п.	Правила командной работы: каждая команда в течение отведенного времени (по 5–7 минут) решает интеллектуальные игровые задания из каждого блока игр: кроссворды, анаграммы, логические игры, игры-шутки.
4.	Обсуждение результатов, рефлексия Задача этапа — анализ успеха, соизмерение поставленных задач с результатами	– беседа, прояснение позиций (обсуждение результатов)	Включаются в обсуждение, рассказывают, что было наиболее сложно, почему, что помогало в решении задач, какие бы интеллектуальные качества хотели бы развить в дальнейшем, как они помогут быть успешным в учебной деятельности
5.	Мотивация на КТД Задача этапа — постановка перспектив	– «свободный микрофон» (круговая рассадка участников, педагог предлагает высказывать мнение по кругу и подводит к мысли об организации и проведении интеллектуальной игры для первоклассников)	Высказывают свои мнения, предлагают идеи

**В основе представленной классификации интеллектуальных игр лежит их целевая направленность на развитие сензитивных свойств и качеств мышления младших школьников:*

- на расширение кругозора обучающихся (кроссворды, сканворды и т. п.);
- на формирование операций логического мышления;
- на формирование словесно-логического мышления, языковой чувствительности;
- на формировании критичности как свойства мышления.

Занятие №2.

ВЫБЕРЕМ ЛУЧШУЮ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНУЮ ИГРУ

Цель: стимулировать желание обучающихся проявлять социальную активность в подготовке интеллектуальной игры для первоклассников, формировать умения оценивать результаты и процесс собственной познавательной деятельности.

Задачи:

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

Метапредметные (развивающие):

Коммуникативные универсальные учебные действия: формировать умение договариваться о распределении функций и ролей в команде; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности.

Познавательные универсальные учебные действия: формировать умения сравнивать, анализировать, синтезировать, обобщать и классифицировать объекты, явления по родовидовым признакам, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи.

Регулятивные универсальные учебные действия: формировать рефлексивные умения – анализировать собственную деятельность и её результаты с позиции успеха/неуспеха, формировать самоконтроль и самооценку.

Предметные (обучающие): формировать умения применять знания из различных областей в решении интеллектуальных игровых задач.

Формы организации деятельности детей: фронтальная, парная, групповая.

Оборудование: заготовки кроссвордов (сканвордов), логических игр (головоломок, геометрических игр и др.), анаграмм, игр-шутки; плакаты, карандаши, фломастеры, цветные мелки, классная доска или флипчарт; материалы для деления на группы (цветные флажки, жетоны, цветная бумага и т. п.).

**Примерный план проведения воспитательного занятия (мероприятия)
«Выберем лучшую интеллектуальную игру»**

Таблица 2.

№п/п	Этап воспитательного занятия (мероприятия) и его задачи	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
1.	Организационно-мотивационный Задача этапа — создание условий ожидания предстоящего творческого процесса, понимание его значимости	– интервью (о том, с какими трудностями обучающиеся сталкивались, когда учились в первом классе, в том числе с интеллектуальными, коммуникативными, организационными трудностями); – проблемная беседа (можем ли мы помочь первоклассникам отчасти решить эти проблемы? поможет ли нам подготовка и проведение игры сдружиться, стать умнее, весело и интересно провести вместе время) – фиксация результатов обсуждения на доске или флипчарте	Отвечают на вопросы учителя. Вспоминают о первых удачах и неудачах, рассказывают о сложностях общения в новом коллективе, о желании завести друзей в первом классе, о трудных заданиях и уроках. Обучающиеся также могут вспомнить, что им хотелось бы подружиться с ребятами из более старших классов. Высказывают свое мнение, делятся сомнениями, понравится ли игра, не будет ли слишком сложно? Как сделать так, чтобы никто из малышей не расстроился из-за проигрыша.
2.	Целеполагание Задача этапа — содействие включенности класса в постановку целей будущего общего ДЕЛА	– анализ результатов (педагог обращает внимание на ответы детей, обобщает, какую игру нужно разработать; возвращается к опыту детей, прожитому на прошлом занятии: у всех ли команд одинаково хорошо получилось выполнить все задания по четырем блокам и почему, подводит обучающихся к выводу о том, какую игру нужно придумать, чтобы каждый первоклассник мог бы	Вспоминают полученный опыт, делают выводы: у кого-то большой кругозор (например, много читает и ему легко решать кроссворды), у других есть математические способности, которые помогают в решении логических задач и т. п. Делают вывод: в игре должны быть представлены разные типы интеллектуальных игр с разным уровнем сложности.

		проявить себя и быть успешным; – «послушать-сговориться-обсудить-предложить» (педагог предлагает в парах подумать, какие интеллектуальные игры знает каждый, затем предлагает объединиться по две пары и обсудить, соответствуют ли эти игры перечисленным выше требованиям, а затем подготовить ответ от каждой четверки о том, можно ли создать собственную игру, включающую все четыре типа заданий)	Вспоминают известные игры «Что? Где? Когда?», «Устами младенца», «100 к одному» и другие интеллектуальные квесты и КВИЗы. Делают вывод: нужно придумывать собственную игру
3.	Организация совместной деятельности Задача этапа — формирование привычки быть готовым к новому ДЕЛУ, к поиску, к определению своего места в общей деятельности	– формирование команд (педагог предлагает подумать над заданиями для первоклассников для игры; для этого организует деление на 4-е группы (команды) и предлагает каждой команде придумать свое шуточное название («Логики» — решение логических игр; «Словесники» — анаграммы, разгадывание языковых и речевых загадок; «Знатоки» — решение кроссвордов и сканвордов; «Юмористы» — решение нелепиц, смешных заданий и пр.), затем его расшифровать и защитить); – организация работы в командах (педагог организует работу в командах, предлагает разнообразные задания исходя из логики выбранного командой названия, возможно подключение в качестве кураторов-помощников	Самостоятельно принимают решения о работе в той или иной команде на основе оценки успешности/неуспешности в решении того или иного типа интеллектуальных задач и интереса. Обучающиеся обсуждают предложенные задания с позиции сложности и легкости, интереса. Обязательно решают их, делают вывод о том, хотят ли они его включать в игру или не хотят. Всего таких заданий каждая команда должна выбрать не менее 5.

		подростков, наставников, которые помогают педагогу с комплектацией заданий)	
4.	Обсуждение результатов Задача этапа — анализ успеха, соизмерение поставленных задач с результатами	– проблемная беседа (педагог обсуждает, как шла групповая работа, как дети проявили себя в работе в команде, просит выбрать командира, детям предоставляется единственная возможность самостоятельно поменять команду из-за трудностей в выполнении заданий определенного типа, потери интереса, некомфортной атмосферы)	Включаются в обсуждение, рассказывают, что было наиболее сложно, почему, что помогало в решении задач и что мешало. Обсуждают в команде, что получалось и что не получалось, распределяют роли командира. При желании покидают команду и переходят в другую.
5.	Мотивация на КТД Задача этапа — формирование положительного эмоционального подкрепления от предыдущего поведения, вывод опыта на осознаваемый уровень как индивидуальное и коллективное осмысление прошедшего, своеобразное закрепление на дальнейшее продолжение и участие	– постановка перспективных целей (педагог подводит школьников к выводу о необходимости на следующем занятии командам представить отобранные задания для интеллектуальной игры)	Высказывают свои мнения, предлагают идеи

Занятие №3.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР И ЗАДАНИЙ

Цель: формировать умение работать в команде, презентовать результаты общей деятельности, поддерживать мотивацию к подготовке и проведению интеллектуальной игры для первоклассников.

Задачи:

Личностные (воспитательные): формировать навыки сотрудничества в решении познавательных, коммуникативных задач, положительные эмоции от совместной командной работы.

Метапредметные (развивающие):

Коммуникативные универсальные учебные действия: формировать умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности (командир, оратор, таймер, критик и др.); осуществлять взаимный контроль и взаимопомощь в совместной деятельности.

Познавательные универсальные учебные действия: формировать умения выделять главное на основе сравнения, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи .

Регулятивные универсальные учебные действия: формировать умения планировать собственную деятельность, действовать по предложенному алгоритму работы.

Предметные (обучающие): формировать умения применять знания из различных областей в решении интеллектуальных игровых задач, работать с информацией.

Формы организации деятельности детей: фронтальная, групповая.

Оборудование: плакаты, карандаши, фломастеры, цветные мелки, классная доска или флипчарт, музыкальное сопровождение.

**Примерный план проведения воспитательного занятия (мероприятия)
«Презентация интеллектуальных игр и заданий»**

Таблица 3.

№п/п	Этап воспитательного занятия (мероприятия) и его задачи	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
1.	Организационно-мотивационный Задача этапа — формирование позитивного настроения на совместное ДЕЛО	– акцентирование (педагог акцентирует важность совместного ДЕЛА, ориентирует, настраивает детей на подготовку интеллектуальной игры, подготовку материала командами для презентации выбранных заданий разных типов)	Рассаживаются по классу по командам, готовят общее рабочее место, определяют, какой материал для презентации может пригодиться
2.	Целеполагание Задача этапа — содействие постановке задач командной работы и их реализации	– разъяснение (помогает сформулировать задачу для команд – презентовать отобранные игры и интеллектуальные задания исходя из названий команд и предложенных для отбора игр); – работа в командах (организует работу в командах, предлагает выбрать/изготовить отличительные атрибуты команд, например, эрудиты – оправы очков из подручного материала, юмористы – галстуки-бабочки, словесники – необычные ручки, логики – значки с геометрическими фигурами)	Определяют отличительные знаки, обсуждают их в команде. Изготавливают/выбирают необходимые материалы. Как вариант проведения этой части занятия – можно предложить найти в портфеле ненужные вещицы (обертка от конфет, трамвайный билет, ненужные черновики и др.)
3.	Организация совместной деятельности Задача этапа — способствовать формированию чувства команды, умения принимать	– распределение ролей (для подготовки презентации педагог предлагает в команде/группе распределить роли командира, оратора, критика, таймера); – «инструктаж» (педагог предлагает алгоритм	В командах идет работа по алгоритму: 1. Внимательно изучить пять отобранных заданий. 2. Выбрать самое трудное задание из всех и отложить его. 2. Выбрать самое неинтересное из

	личную ответственность	подготовки презентации, разъясняет алгоритм работы в команде); – работа в команде/группе (работа организуется в соответствии с предложенным педагогом алгоритмом); – «афиширование» (педагог просит команды представить задания, каждая команда представляет свое задание, рекомендуется для создания позитивного эмоционального настроения сопровождать выступления команд можно музыкой, используя музыкальное сопровождение телевизионных игр, шоу, детских песен с соответствующей тематикой)	оставшихся заданий и отложить его. 3. Из трех заданий выбрать самое простое и определить, кто из команды будет его представлять. 4. Выбрать более сложное задание и определить, кто его будет представлять. 5. Определить, кто будет представлять самое сложное задание. Ораторы представляют отобранные игры, обучающиеся решают задания, предложенные командами, критики помогают ораторам отвечать на вопросы класса.
4.	Обсуждение результатов Задача этапа — анализ успеха, соизмерение поставленных задач с результатами	– обсуждение (педагог организует обмен мнениями, как команды выполнили задачу, как выполнили роли в командной работе, уточняет, какой команде нужна помощь в подготовке заданий, выясняет, кто её будет оказывать)	Высказывают свое мнение, предлагают помощь, анализируют работу в команде и выполнение ролей, соотносят свои возможности и трудности выполнения задания, при необходимости обращаются за помощью к одноклассникам
5.	Мотивация на КТД Задача этапа — формирование положительного эмоционального подкрепления от предыдущего поведения	– совместная постановка перспективной цели (педагог задает вопрос – можно ли объединить задания в одну игру, выслушивает мнения и идеи, предлагает на следующем занятии подумать о том, как можно это сделать)	Высказывают свои мнения, предлагают идеи.

Занятие №4. ПРАВИЛА ИГРЫ

Цель: формировать умения сотрудничать со сверстниками в условиях познавательно-творческой деятельности, уважительно относиться к мнениям, отличным от собственного, проявлять дружелюбие, тактичность в обсуждении идей проведения интеллектуальной игры для первоклассников.

Задачи:

Личностные (воспитательные): формировать мотивацию к творческому труду, интерес к познавательной деятельности, понимания ценности знания и познания для решения жизненных задач.

Метапредметные (развивающие):

Коммуникативные универсальные учебные действия: формировать умения слушать собеседника и вести диалог (полилог), определять общую цель и пути ее достижения.

Познавательные универсальные учебные действия: формировать умения выделять главное на основе сравнения, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи, формулировать выводы, обобщать информацию.

Регулятивные универсальные учебные действия: формировать умения планировать собственную деятельность, предлагать правила и алгоритмы проведения игры.

Предметные (обучающие): формировать умения применять знания из различных областей в решении интеллектуальных игровых задач, работать с информацией.

Формы организации деятельности детей: фронтальная, групповая.

Оборудование: плакаты, карандаши, фломастеры, цветные мелки, классная доска или флипчарт, музыкальное сопровождение.

**Примерный план проведения воспитательного занятия (мероприятия)
«Правила игры»**

Таблица 4.

№п/п	Этап воспитательного занятия (мероприятия) и его задачи	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
1.	Организационно-мотивационный Задача этапа — формирование общего позитивного настроения на создание правил игры	— установка (педагог напоминает о подготовке интеллектуальной игры для первоклассников, представляет картотеку отобранных командами заданий)	Обсуждают задания, высказывают сомнения, дают оценку проделанной работе
2.	Целеполагание Задача этапа — содействие включенности класса в постановку целей совместной деятельности	– мозговой штурм (педагог предлагает подумать, какую игру можно провести для учеников первого класса с выбранными заданиями); – «удивляй» (педагог задает вопрос — любят дети кататься на карусели; после ответов спрашивает, можно ли провести для первоклассников интеллектуальную игру «Карусель»)	Начинают обсуждать, высказывают первые идеи. Приходят к выводу, что нужно учитывать возможности первоклассников (например, не все умеют читать и писать, малыши обижаются, если проигрывают) Отвечают, рассказывают, что им нравится и что не нравится в катании на карусели (весело, забавно, кружится голова, большая скорость и др.) Обсуждают, понравится ли такая игра первоклассникам, предлагают идеи, как это можно организовать
3.	Организация совместной деятельности Задача этапа — способствовать формированию чувства команды, нравственной привычки личной ответственности	– работа в группах (педагог организует работу по группам для выполнения задания — придумать правила игры, её ход; знакомит с правилами работы: «выбрать командира команды с помощью считалки, волчка и т. п. таким способом, чтобы на эту роль был шанс	Рассаживаются по командам, определенным ранее, выбирают командиров, распределяют другие роли в группе: секретарь, таймер, критик и др. Важно, чтобы на этом этапе дети самостоятельно выбирали необходимые роли без подсказки учителя.

		попасть любому ученику — время для групповой работы 10–15 минут — в команде вести записи всех предложений и идей); – афиширование (педагог по окончании времени для командной работы, просит команды представить свои идеи по организации игры «Карусель». Включает музыкальное сопровождение, например, из м/ф «Карусель», фиксирует предложения детей на доске; – обобщение (педагог обобщает ответы, описывает общий ход игры, просит команды вносить коррективы)	Представляют идеи от каждой команды: 1. Разделить первоклассников на четыре равные по количеству группы (команды). 2. Устроить соревнование среди этих групп. 3. Организовать пространство класса для игры, расставив столы по кругу (как в карусели). 4. Оборудовать места для четырех остановок в игре: Стол Знатоков, Юмористов, Словесников, Логиков. 5. Все ученики первого класса в группах проходят по кругу по выделенным остановкам 2–3 раза. 6. На каждой остановке ограничено время для решения заданий и игр (оптимально 2–3 минуты). 7. За выполнение каждого задания присваивается балл (жетон) 8. Если команда выполнила задание правильно и быстро и остается время на этой остановке, за скорость присваивается еще один жетон 8. Побеждает команда, набравшая большее количество жетонов.
4.	Обсуждение результатов Задача этапа — анализ успеха, соизмерение поставленных задач с результатами	– анализ ситуации, обсуждение (педагог организует обмен мнениями, как команды выполнили задачу, обращает внимание на распределение ролей, подводит к выводу о их причинной обусловленности с эффективностью работы команды.	Высказывают свое мнение, предлагают помощь, анализируют работу в команде и выполнение ролей, причины успеха/неуспеха групповой работы.
5.	Мотивация на КТД Задача этапа — вывод опыта на	– поручение (педагог предлагает на большой перемене зайти в класс к первоклассникам, где будет	Высказывают свои мнения, предлагают идеи, когда и как это лучше сделать

	осознаваемый уровень как индивидуальное и коллективное осмысление прошедшего, своеобразное закрепление на дальнейшее продолжение и участие	проводиться игра, познакомится с учителем и детьми, рассказать о задумке; поинтересоваться, хотели бы дети поиграть в такую игру, договориться о времени проведения) В дальнейшем педагог не напоминает о поручении и не дает конкретных инструкций, как его выполнить	
--	---	---	--

Занятие №5. ОФОРМЛЯЕМ ИГРУ

Цель: формировать умение находить выходы из сложных ситуаций (смекалку, сообразительность), проявлять социальную активность, ответственность, креативность при подготовке игры, учить ответственно выполнять роли в командной работе, оказывать взаимовыручку и помощь другим.

Задачи:

Личностные (воспитательные): формировать положительное отношение к командной деятельности, понимание значения взаимопомощи, выручки в достижении результатов.

Метапредметные (развивающие):

Коммуникативные универсальные учебные действия: формировать умения слушать собеседника и вести диалог (полилог), умение определять общую цель и пути ее достижения.

Познавательные универсальные учебные действия: формировать умения кодировать и декодировать информацию, представляя ее в виде моделей, таблиц, схем.

Регулятивные универсальные учебные действия: формировать умения планировать собственную деятельность, предлагать правила и алгоритмы проведения игры.

Предметные (обучающие): формировать умения применять знания из различных областей в решении интеллектуальных игровых задач, работать с информацией.

Формы организации деятельности детей: фронтальная, групповая, парная, индивидуальная.

Оборудование: плакаты, карандаши, фломастеры, форматы бумаги А3, ножницы, клей, цветная бумага.

**Примерный план проведения воспитательного занятия (мероприятия)
«Оформляем игру»**

Таблица 5.

№п/п	Этап воспитательного занятия (мероприятия) и его задачи	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
1.	Организационно-мотивационный Задача этапа — формирование общего позитивного настроения на оформление игры	— беседа (педагог интересуется, получилось ли наладить знакомство с первоклассниками, как дети отнеслись к идее проведения интеллектуальной игры; спрашивает, с какими сложностями в выполнении этого задания столкнулись дети, почему, как они их преодолевали)	Рассказывают (решение коммуникативной задачи в условиях неопределенности), делятся впечатлениями, высказывают сомнения по поводу того, всем ли детям будет интересно участвовать, что можно сделать, чтобы заинтересовать детей.
2.	Целеполагание Задачи этапа — содействие включенности класса в постановку целей совместной деятельности	— «привлекательная цель» (педагог спрашивает, что нужно сделать, чтобы игра заинтересовала с самого начала и интерес к ней не прошел во время игры, выслушивает предложения детей и подводит к выводу о том, что нужно сделать красивое оформление игры, придумать интересное начало)	Высказывают свое мнение, предлагают, что нужно подготовить заранее.
3.	Планирование совместной деятельности Задачи этапа — формирование нравственной привычки личной ответственности; организация настроения на реализацию ДЕЛА у участников	– фронтальная работа (педагог организует планирование и распределение ответственных за выполнение дел по подготовке к проведению игры; возможно использовать таблицу*)	Предлагают, обсуждают, определяют ответственных и сроки выполнения заданий.
4.	Обсуждение результатов Задача этапа — анализ успеха,	– обсуждение (педагог обсуждает с детьми полученные результаты, обращает внимание на таблицу, все ли ученики	Высказывают свое мнение, предлагают помощь, анализируют таблицу, высказывают, у кого

	соизмерение поставленных задач с результатами	класса включены в подготовку мероприятия, спрашивает мнения о предстоящей работе и способах их выполнения)	большой объем работы и нужна помощь.
5.	Организация совместной деятельности Задача этапа — способствовать формированию чувства команды, нравственной привычки личной ответственности	– индивидуальная, парная и групповая работа (педагог организует деятельность в соответствии с поставленными задачами)	Выполняют задания, помощь оказывают старшеклассники (наставники)
6.	Представление результатов Задача этапа — способствовать появлению эффекта ожидаемого свершения, удовлетворения интереса познать, увидеть, услышать	– афиширование (педагог просит продемонстрировать, как команды решили поставленные задачи	Рассказывают о выполненной работе

Планирование общего дела*

Таблица 6.

Дела	Ответственные	Сроки
Оформление и размещение афиши		
Оформление заданий для игры		
Кто проводит задания в командах		
Оформление класса для игры		
Ведение игры		
Подготовка жетонов		
Жюри		
Музыкальное сопровождение		
Другое		

Занятие №6.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ КАРУСЕЛЬ

Цель: формировать ответственность за проведение общего дела, чувство сопричастности, понимания личного вклада каждого в успех общего дела – проведение интеллектуальной игры для учеников первого класса.

Задачи:

Личностные (воспитательные): формировать положительное отношение к познавательной деятельности, навыки взаимодействия в разновозрастном коллективе обучающихся.

Метапредметные (развивающие):

Коммуникативные универсальные учебные действия: формировать умение использовать вербальные (речевые) и невербальные (рисунки, таблицы, схемы, презентации и пр.) средства для решения коммуникативных и познавательных задач.

Познавательные универсальные учебные действия: формировать умение работать с таблицами, картами, схемами.

Регулятивные универсальные учебные действия: формировать умения организовывать и корректировать деятельность с учетом поставленных задач, изменения внешних условий протекания деятельности.

Предметные (обучающие): формировать умения применять знания из различных областей в решении интеллектуальных игровых задач, работать с информацией.

Формы организации деятельности детей: фронтальная, групповая.

Оборудование: плакаты, афиши, задания, игры, жетоны и другие атрибуты, изготовленные детьми для игры, музыкальное сопровождение, бумага, ручки, карандаши для учеников первого класса для выполнения заданий.

**Примерный план проведения воспитательного занятия (мероприятия)
«Интеллектуальная карусель»**

Таблица 7.

№п/п	Этап воспитательного занятия (мероприятия) и его задачи	Деятельность педагога и обучающихся 3-4-х классов	Деятельность обучающихся 1-х классов
1.	Организационно-мотивационный Задача этапа — настрой обучающихся 3 и 1 классов на коллективное ДЕЛО, запуск ДЕЛА	– установка (педагог предлагает познакомиться друг с другом и предоставляет инициативу 3 классу); – знакомство (третьеклассники представляют команды Знатоков, Логиков, Словесников, Юмористов; команды имеют отличительные знаки; командиры команд рассказывают о том, какие задания будут предложены, что они помогают развивать в учениках; представление команд сопровождается музыкой (см. занятие 3)	Знакомятся, задают вопросы
2.	Целеполагание Задача этапа — способствовать формированию чувства команды, нравственной привычки личной ответственности	– презентация игры (ведущий* рассказывает об игре, представляет игру, знакомит с правилами, ходом игры); – маршрутизатор (обучающиеся занимают места согласно плану/маршруту игры); – выбор жюри** (в жюри могут войти учителя, присутствующие родители, ученики, пропустившие этапы подготовки в классе, наставники); – распределение ролей (в каждой команде распределены роли: таймеров, учеников, дающих задания — по количеству заданий 2-3 человека, командира,	Делятся на 4 команды, выбирают капитана, хранителя жетонов, таймера (человек-часы), знакомятся с правилами. Получают маршрут движения карусели.

		тьютора, сопровождающего ученика, который помогает в ситуациях затруднений с решением организационных вопросов (н-р, передвижение по классу, отставания членов команды и др.); – установка (педагог дает установку на запуск игры) <i>* ведущим может быть педагог или старший товарищ, наставник;</i> <i>** игра может не предусматривать наличия жюри</i>	
3.	Организация совместной деятельности Задача этапа — формирование эффекта ожидаемого свершения, удовлетворения интереса познать, увидеть, услышать	– запуск игры (по сигналу начинают игру, во всех командах одновременно, для разных групп первоклассников предлагаются задания; организуется 2-3 перехода таким образом, чтобы каждая команда игроков выполнили 2-3 подхода к каждому игровому столу по кругу, по часовой стрелке)	Включаются в игру, выполняют задания, по очереди через определенное время переходят от одного игрового стола к другому. Оптимальное время – до 5 минут. Нельзя затягивать ритм карусели, т. к. возможно снижение интереса, потеря игровой ситуации
4.	Подведение итогов Задача этапа — положительное эмоциональное подкрепление от предыдущего поведения	– работа жюри (подсчет баллов, определение победителей, возможно определение победителей в номинациях «Знатоки», «Юмористы», «Словесники», «Логики»); – объявление результатов и награждения (команды награждают учеников первых классов атрибутами; победители получают главный приз – сборник интеллектуальных игр)	Хранители жетонов представляют их в жюри, участвуют в подсчете баллов. Участвуют в награждении, дают оценку игре, благодарят организаторов

Занятие № 7.

ПОДВОДИМ ИТОГИ

Цель: поддерживать позитивные эмоции: гордость, радость и др. за совместно проведенное дело, формировать мотивацию на продолжение командной работы, желание оказывать посильную помощь ученикам первых классов.

Задачи:

Личностные (воспитательные): формировать положительное отношение к командной деятельности, понимание значения взаимопомощи, выручки в достижении результатов.

Метапредметные (развивающие):

Коммуникативные универсальные учебные действия: формировать умения слушать собеседника и вести диалог (полилог), умение оценивать собственные действия и действия товарищей с позиции достижения/недостижения поставленной цели.

Познавательные универсальные учебные действия: формировать умения применять знания, умения, навыки для решения жизненных задач.

Регулятивные универсальные учебные действия: формировать умение анализировать причины своего успеха/неуспеха.

Предметные (обучающие): формировать умения применять знания из различных областей в решении интеллектуальных игровых задач, работать с информацией.

Формы организации деятельности детей: фронтальная, групповая.

Оборудование: плакаты, карандаши, фломастеры, бумага, фотографии проведенного мероприятия, проектор, компьютер, экран.

**Примерный план проведения воспитательного занятия (мероприятия)
«Оформляем игру»**

Таблица 8.

№п/п	Этап воспитательного занятия (мероприятия) и его задачи	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
1.	Организационно-мотивационный Задача этапа — формирование общего позитивного настроения на анализ проведенного ДЕЛА	– «ретроспектива» (педагог предлагает вспомнить проведенное мероприятие, возможно использовать фотографии / видео, демонстрируя их с помощью проектора / интерактивной доски)	Обсуждают прошедшее мероприятие. Вспоминают забавные случаи, комментируют фотографии.
2.	Целеполагание Задача этапа — анализ успеха	– обсуждение (педагог предлагает посмотреть видеозаписи, на которой первоклассники рассказывают о своих впечатлениях (возможна личная встреча, беседа)	Высказывают мнение, задают вопросы первоклассникам при личной встрече
3.	Рефлексивно-оценочный Задача этапа — соизмерение поставленных задач с результатами. положительное эмоциональное подкрепление от предыдущего поведения, вывод опыта на осознаваемый уровень как индивидуальное и коллективное осмысление прошедшего	– «вопрос-ответ» (педагог предлагает обсудить мероприятия по обозначенным на доске вопросам*); – вывод (педагог делает общий вывод и резюмирует обсуждение) <i>* Перечень вопросов для обсуждения: понравилось ли проводить совместное дело – интеллектуальную игру «Карусель»; какие самые удачные моменты в игре; что не получилось и почему; какой вклад я внес в общее дело; кто в классе был самым активным; что бы пожелали другим детям (возможно адресное обращение по имени) при подготовке подобного мероприятия; что я бы хотел в себе развивать, участвуя в совместных делах; какие</i>	Обсуждают, отвечают на вопросы, предлагают идеи для новых дел. Заполняют оценочные листы «Я-Орленок».

		<i>совместные дела хотели бы еще провести?</i>	
4.	Мотивация на продолжение командной работы, проявления социальной активности обучающихся	рассказывает о деятельности РДШ, представляет проекты по направлениям: личностное развитие, гражданская активность, информационно-медийное, военно-патриотическое обсуждает возможность включиться в деятельность РДШ	Высказывают свое мнение, обсуждают, какие проекты привлекли внимание, понравились, в каких хотели бы принять участие

V. ДИАГНОСТИКА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ ЗАНЯТИЙ (МЕРОПРИЯТИЙ).

ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ «Я-ОРЛЕНОК»*

Дорогой друг! В твоём классе задумываются и реализуются различные интересные дела. Вместо со своими одноклассниками ты пробуешь себя в разных ролях: Эрудита, Хранителя, Мастера, Лидера, Спортсмена, Добровольца и Эколога, поэтому программа, по которой ты занимаешься построена в виде Треков (направлений для движения и развития). Каждый Трек заканчивается коллективным творческим делом, которое ты готовишь и проводишь вместе со своими одноклассниками.

Предлагаем тебе оценить себя, свою активность, свой вклад, который ты внес в общее дело. Для того, чтобы получить более правдивую оценку, после попроси оценить свою деятельность в подготовке общего дела твоих товарищей по команде, в которой ты работал или одноклассников, если ты согласишься с их мнением и оценкой, то можно скорректировать собственную оценку. Проанализируй и сделай выводы – что тебе нужно развивать в себе для того, чтобы успешно работать в команде и решать общие задачи, можно это обсудить с родителями, учителем друзьями. Надеемся, что советы и выводы тебе помогут стать ещё успешнее, и твои школьные годы будут насыщены интересными и полезными делами.

Инструкция по заполнению таблицы:

1. Заполняй таблицу только после того, как проведено общее классное дело.
2. Используй для заполнения таблицы цветные карандаши, раскрашивая звездочки, где каждый цвет обозначает:
 - красный — оцениваю себя положительно, все получилось и все удалось, это ответ «да»;
 - желтый — не уверен, что получилось проявить все свои положительные стороны, есть некоторые единичные проблемы, это ответ «не знаю»;
 - синий — плохо проявил себя, не получилось включиться в общее дело, это ответ «нет».

Таблица 9.

	Трек Орленок- Эрудит	Трек Орленок- Хранитель	Трек Орленок- Мастер	Трек Орленок- Лидер	Трек Орленок- Спортсмен	Трек Орленок- доброволец	Трек Орленок- Эколог
Мне понравилось участвовать в подготовке и проведении общего дела	★	★	★	★	★	★	★
Было интересно выполнять различные роли в группе	★	★	★	★	★	★	★
Я бы снова хотел участвовать в общем деле	★	★	★	★	★	★	★
Я был всегда активен: предлагал, делал, помогал другим	★	★	★	★	★	★	★
Мне было легко общаться в команде	★	★	★	★	★	★	★
У меня появились новые друзья и знакомые	★	★	★	★	★	★	★
Я умею работать в команде	★	★	★	★	★	★	★
Когда возникали трудности, я не бросал товарищей, старался делать хорошо работу	★	★	★	★	★	★	★

Когда что-то у меня не получалось, на помощь приходили товарищи по команде							
Считаю, что, участвуя в общем деле, я принес пользу другим людям							

** Комментарий для педагогов:*

Целью проведения оценки и самооценки по предложенным критериям является изучение результативности проведенных занятий по каждому из модулей (Треков), а именно готовности младшего школьника к проявлению социальной активности.

Готовность к проявлению социальной активности понимается нами как интегративное качество, включающее следующие компоненты:

- положительное эмоциональное отношение к деятельности (эмоционально-смысловой компонент);
- сформированность необходимых умений для осуществления деятельности (инструментальный компонент);
- наличие мотивов для осуществления деятельности (мотивационный компонент).

Включение младших школьников в оценочную и самооценочную деятельность по предложенным критериям, в соответствие с выделенными компонентами, позволяет развивать рефлексия, способствует проявлению субъектности младшего школьника в социальном творчестве, способствует саморазвитию, обогащению смыслов социального творчества.

VI. Рекомендуемые игры для реализации модуля (трека) Орленок-Эрудит

1. Кроссворды, сканворды

[Кроссворды для детей 6-7, 8-9,10-12 лет: 175 кроссвордов](#)

[Азбука воспитания: кроссворды для младших школьников с ответами](#)

[Сканворды, ребусы для младших школьников](#)

[Детские сканворды Эрудит для печати](#)

[Развитие ребенка. Практические задания. Кроссворды в картинках.](#)

[Детские кроссворды, сканворды и головоломки](#)

2. Логические задачи

[Азбука воспитания. 300 логических задач](#)

[Логические задачи на смекалку для младших школьников](#)

[Логические задачи по математике](#)

[Взрослые и дети. Логические задачи для младших школьников](#)

[Логические задачи на сообразительность с ответами. 2-й класс](#)

[Танграм, колумбово яйцо, монгольская игра](#)

[Игры-головоломки «Танграм», «Колумбово яйцо»](#)

[Геометрические головоломки в начальной школе](#)

3. Игры-шутки, перевертыши, нелепицы

[40 логических задач для младших школьников](#)

[Логические задачи для первого класса: тренируем счет, смекалку и даже чувство юмора](#)

[Игра «Перевертыши»](#)

[Загадки-обманки для детей с ответами](#)

[30 смешных загадок-обманок с ответами](#)

[Путаницы для детей 4-5, 6-7, 8-10 лет](#)

[Картотека прибауток-небылиц, игры-перевертыши](#)

4. Анаграммы, словесные загадки

[Словесные головоломки 2-3 классы](#)

[Словесные головоломки для младших школьников](#)

[Путешествие в страну загадок. Анаграммы](#)

[Интересные интеллектуальные игры – словесные головоломки «Анаграммы»](#)

[Словесные головоломки](#)

[Загадки-шарады, метаграммы, анаграммы, логограммы](#)

[Детские загадки. Анаграммы. Поэзия](#)

V. СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Альтшуллер, Г. С. Найти идею: Введение в ТРИЗ — теорию решения изобретательских задач [Текст] / Г. С. Альтшуллер. — 4-е изд. — М.: Альпина Паблишер, 2011. — 409 с.
2. Андрущенко, Т. Ю. Коррекция и развитие игрой [Текст] / Т. Ю. Андрущенко // Начальная школа. — 2005. — №5. — с. 56–58.
3. Бабкина, Н. В. Логические задачи для развития интеллекта младших школьников [Текст] / Н. В. Бабкина. — М.: Школьная пресса, 2006. — 24 с.
4. Баранов, С. П., Чиркова, Н. И. Развитие логики мышления младших школьников [Текст] / С. П. Баранов, Н. И. Чиркова // Начальная школа. — 2006. — №12. — с. 22–25.
5. Волков, Б.С. Психология младшего школьника: уч. пособие [Текст] / Б. С. Волков. — М.: Академический проект, 2005. — 208 с.
6. Выготский, Л.С. Мышление и речь [Текст] / Л. С. Выготский // Собр. соч.: в 6 т., Т.2. /Л. С. Выготский. — М.: Педагогика, 1982. — 504 с.
7. Гальперин, П. Я. К исследованию интеллектуального развития ребенка. / П. Я. Гальперин // Вопросы психологии. — 1999. — №1. — с. 36–46.
8. Гин, А. А. Сказки-изобреталки от кота Потряскина: для детей младшего школьного возраста [Текст] / А.А. Гин. — 3-е изд. — М.: ВИТА-ПРЕСС, 2012. — 80 с.: ил.
9. Депман, И.Я. За страницами учебника математики [Текст] / И.Я. Депман, Н.Я. Виленкин. — М.: Просвещение, 2014. — 224 с.
10. Доман Г. Как развивать интеллект ребенка [Текст] / Г. Доман, Дж. Доман. — М., 2000. — 106с.
11. Зак, А. З. Как определить различия в мышлении детей 6–10 лет. [Текст] / А.З. Зак. — М.: НПО «Модэк», 199. — 144 с.
12. Зак, А. З. Развитие умственных способностей младших школьников. [Текст] / А. З. Зак. — М.: Просвещение, 1994. — 320 с.
13. Иванов И. П. Коллективное творческое воспитание // Семья и школа. — 1989. — № 8.
14. Иванов И. П. Энциклопедия коллективных творческих дел. [Текст] / И. П. Иванов. — М.: Педагогика, 1989.
15. Копытов, Н. А. Задачи на развитие логики: Книга для детей, учителей и родителей. — М.: АСТ-ПРЕСС, 1998. — 240 с.
16. Лоскутова, Н. А. Упражнения, игры для развития логического мышления [Текст] / Н. А. Лоскутова. // Начальная школа. — 2005. — №4 — с. 80–82
17. Люблинская, А.А. Учителю о психологии младшего школьника. Пособие для учителя. [Текст] / А. А. Люблинская. — М.: Просвещение, 1977. — 224 с.

18. Лященко, Л. Г. Загадка — средство развития логического мышления [Текст] / Л. Г. Лященко // Начальная школа. — 2009. — №11. — с. 15–18
19. Матюхина, М. В. Психология младшего школьника [Текст] / М. В. Матюхина, Т. С. Михальчик, К. П. Патрина. — М.: Просвещение, 1976. — 206 с.
20. Мельникова, Т. А. Математика: развитие логического мышления [Текст] / Т. А. Мельникова. — М.: Просвещение, 1997. — 167 с.
21. Мусина, А. А. Логические рассуждения младших школьников — основа метапредметности / А. А. Мусина // Начальная школа. — 2018. — № 3. — С. 21–24.
22. Нилова, Т. В. Игры с цифрами и числами на уроках в школе и дома: занимательная математика [Текст] / Т. В. Нилова. — М.: АСТ-ПРЕСС, 1998. — 64 с.
23. Останина, Е. Е. Обучение школьников приему классификации [Текст] / Е. Е. Останина. // Начальная школа. — 2000. — №4. — с. 52–56
24. Пасяева, К. З. Развитие внимания и логического мышления [Текст] / К. З. Пасяева. // Начальная школа. — 2005. — №7. — с. 38–40
25. Попова, Т. А. В мире логоматики. Развитие интеллекта младших школьников. [Текст] / Т. А. Попова. — изд-во «АРКТИ», 2017 г.
26. Ротенберг, В. С. Мозг. Обучение. Здоровье. [Текст] / В. С. Ротенберг, С. М. Бондаренко. — М., 1989. — 239 с.
27. Стернберг, Р. Интеллект успеха [Текст] / Р. Стернберг. — М.: Попурри, 2015. — 400 с.
28. Тихомирова, Л. Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника. Популярное пособие для родителей и педагогов. [Текст] / Л. Ф. Тихомирова. — Ярославль: Академия развития. — 1996. — 240 с.
29. Халперн, Д. Психология критического мышления. [Текст] / Д. Халперн. — Санкт-Петербург: изд-во «Питер», 2000. — 503 с.
30. Царёва, С. Е. Стихи, загадки, сказки, пословицы, поговорки в начальном обучении математике: пособие для учителя четырехлетней начальной школы [Текст] / С. Е. Царёва. - Новосибирск, 2016. - 115 с.