

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №3
Усть-Кутского муниципального образования Иркутской области**

Рассмотрено
Методическим советом
Протокол № 1
от 29.08.2025 г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ СОШ №3
Савык Л.И.
Приказ № 248 о/д от 29.08.2025г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Элементарium»**

Направленность: социально-гуманитарная
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 11-17 лет
Срок реализации – 1 год

Составитель:
педагог дополнительного образования
Кашина Руслана Евгеньевна

г. Усть-Кут
2025

Рабочая программа внеурочной деятельности

«Элементарium».

Пояснительная записка:

Формирование культуры интеллектуальной деятельности учащихся всегда было и остается одной из основных общеобразовательных и воспитательных задач. Интеллектуальное развитие – важнейшая сторона подготовки подрастающих поколений. Развитие интеллектуальных возможностей дает не только успешность в учении, но и помогает осознанию своего внутреннего мира, своих возможностей. Воспитание интеллекта ребенка требует всестороннего развития его познавательных способностей, но и в особенности развития мышления. Воспитание интеллекта – одна из центральных задач всестороннего гармонического развития личности.

При проведении школьных уроков выпадает большой объем познавательного материала, который должен расширять кругозор обучающихся и развивать их мышление, умение ставить цели, выдвигать гипотезы исследований.

Актуальность программы:

Актуальность программы в развитии познавательных интересов, читательской активности, логического мышления, создании условий для самореализации, воспитании гармонически развитой личности.

Отличительные особенности:

Содержание и система занятий направлены на развитие личности через формирование у учащихся поискового типа мышления, творческих способностей. Участие в интеллектуальных играх создает предельно широкий фронт для познания, самостоятельной деятельности и реализации творческого потенциала учащихся, начиная от приобретения конкретных знаний о различных предметах, выходящих за рамки школьной программы, до самостоятельного исследования. В ходе игры приобретаются навыки анализа и синтеза, формируются умения работы в команде, расширяется кругозор учащихся.

Работа объединения ведется в направлениях:

1. Исследовательское:

Подбор литературы для игр, отбор материалов для вопросов, составление вопросов. Знакомство с новыми читательскими технологиями, технологиями мозгового штурма.

2. Игровое:

Игры-соревнования между классами и личные первенства по типу игры «Что? Где? Когда?».

Программа 1 – часовой недельной нагрузке. На реализацию программы отводится 35 часов в год.

Программа состоит из тематических и практических занятий, направленных на подготовку детей к участию в интеллектуальных играх.

При подборе материала и выборе форм учитываются возрастные особенности детей.

Формы и методы работы:

- индивидуальная и групповая форма;
- беседа, дискуссия;
- тренировочные игры;
- работа с научно-популярной литературой, цифровыми ресурсами.

Цель программы: включение обучающихся в коллективно творческую деятельность, выявление и развитие способностей личности, эффективная реализация ее творческого и интеллектуального потенциала.

Задачи программы:

1. Образовательные:

- формирование эрудиции и культуры мышления учащихся;
- формирование опыта, умений и навыков участия в интеллектуальных играх, работы в команде.

2. Развивающие:

- развитие логического мышления;
- реализация творческого потенциала личности.

3. Воспитательные:

- формирование культуры общения детей, развитие коммуникативных навыков.

Направленность программы: Естественнонаучная

Адресат программы: средний школьный возраст.

Объем программы: программа рассчитана на 34 часа.

Срок освоения программы: 1 год.

Планируемые результаты:

Личностными результатами являются следующие умения и качества:

- построение системы нравственных ценностей, как основания морального выбора;
- нравственная оценка принятых решений с точки зрения моральных норм;
- осуществление личностного морального выбора.

Метапредметными результатами является формирование универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД:

- определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата;
- составление плана и последовательности действий;
- эффективные стратегии решений в трудных жизненных ситуациях;

Познавательные УУД:

- находить ответы на вопросы;
- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя;
- получение информации из различных источниках;

Коммуникативные УУД:

- планирование учебного сотрудничества, совершенствование речевых навыков (логически выстроить свою речь);
- умение отстаивать свою позицию;

Предметными результатами являются следующие умения и навыки:

- определять учебную задачу;
- ясно и последовательно излагать свои мысли, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- владеть своим вниманием;
- сознательно управлять своей памятью и регулировать ее проявления, владеть рациональными приемами запоминания;
- владеть навыками поисковой и исследовательской деятельности;
- использовать основные приемы мыслительной деятельности;
- самостоятельно мыслить и творчески работать.
- воспринимать и осмысливать полученную информацию, владеть способами обработки данной информации

Содержание курса.

Раздел 1. «Брейн-ринг»

4 часа

1. Вводное занятие.
2. Игра «Брейн – ринг» Правила игры, подсчет очков, определение результатов, написание вопросов для игры «Брейн – ринг».
3. Практикум по игре «Брейн – ринг».
4. Игра «Брейн – ринг».

Раздел 2. «Что? Где? Когда?»

5 часов

1. Игра «Что? Где? Когда?». Правила игры, подсчет очков, рейтинга.
2. Игра «Что? Где? Когда?». Какие бывают вопросы.
3. Написание вопросов для игры «Что? Где? Когда?».
4. Практикум по игре «Что? Где? Когда?».
5. Игра «Что? Где? Когда?».

Раздел 3. «Своя игра»

4 часа

1. Игра «Своя игра». Правила игры, подсчет очков, определение результатов.
2. Составление заданий для игры «Своя игра».

3. Практикум по игре «Своя игра».
4. Игра «Своя игра».

Раздел 4. «Пентагон»

4 часа

1. Игра «Пентагон». Правила игры, подсчет очков, определение результатов.
2. Составление заданий для игры «Пентагон».
3. Практикум по игре «Пентагон».
4. Игра «Пентагон».

Раздел 5. «Мозговой штурм»

3 часа

1. Составление заданий для игры «Мозговой штурм».
2. Применение отдельных элементов «Мозгового штурма».
3. Игра «Мозговой штурм».

Раздел 6. «Самый умный»

4 часа

1. Отработка взаимодействия в игре. Подготовка к игре «Самый умный».
2. Игра «Самый умный».
3. Викторина с вариантами ответов.
4. Сканворды, кроссворды. Правила работы с ними.

Раздел 7. «Эрудит»

4 часа

1. Игра «Эрудит». Правила игры, подсчет очков, определение результатов.
2. Составление заданий для игры «Эрудит».
3. Практикум по игре «Эрудит».
4. Игра «Эрудит».

Раздел 8. «Интеллектуальные игры»

7 часов

1. Игра на тему «Флаги».
2. Игра на тему «Науки».
3. Самостоятельное составление заданий для игры.
4. Игра по заданиям составленным учащимися.
5. Игра на тему «Изобретатели и изобретения».
6. Итоговое занятие.

Список литературы:

1. Н.А. Левченко, А.А. Норицин, З.В. Воробьев. Пентагон. Пермь, 1998.
2. Журнал «Игра» за 1997 — 1999 год.
3. Конспект семинара для руководителей интеллектуальных клубов в г. Чернушка, 1998 год.
4. М. А. Нянковский. Клуб эрудитов. 525 вопросов для интеллектуальных игр. — Ярославль: Академия развития: академия Холдинг, 2004.

Интернет-ресурсы:

Большая детская энциклопедия (6-12 лет). [Электронный ресурс] <http://all-ebooks.com/2009/05/01/bolshaja-detskaja-jenciklopedija-6-12.html> (09.03.11)

2. Почему и потому. Детская энциклопедия. [Электронный ресурс] <http://www.kodges.ru/dosug/page/147/> (09.03.11)

3. Внеурочная деятельность в начальной школе в аспекте содержания ФГОС начального общего образования. Может ли учебник стать помощником? [Электронный ресурс] <http://www.fsu-expert.ru/node/2696> (09.03.11)

4. «Внеурочная деятельность школьников» авторов Д.В.Григорьева, П.В. Степанова[Электронный ресурс] <http://standart.edu.ru/> (09.03.11)