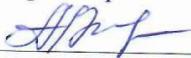


СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УВР



Дахужева Н.А.

от «02» 09 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор



Шаова Ф.И.

Приказ № 61

от «02» «09» 2024 г.



**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
« Хочу всё знать! »
для учащихся 5-6 классов**

Программа ориентирована
на учащихся 10-11 лет
Срок реализации: 1 год
Составитель: учитель музыки
Хамхокова Р.К.
Кв. категория: высшая

Пояснительная записка.

Кружок «Хочу все знать» предназначен для учащихся 5-6 классов в рамках организации внеурочной деятельности учащихся среднего звена.

Интеллектуальные игры обрели в настоящее время огромную популярность. Турниры по интеллектуальным играм проводятся практически в каждом городе, и очень популярны в учебных заведениях. Достоинством интеллектуальных игр является то, что многие понятия в них рассматриваются с разных сторон, в полноте их свойств. В этих играх не применяются неправильные утверждения, что устраняет возможность их запоминания.

Система игр аналогична упрощенной схеме научного познания: выдвижение гипотезы на основе отдельных фактов, подтверждение или опровержение ее при появлении новых данных, принятие гипотезы в целом или выдвижение новой.

Начав играть в эти игры, многие участники составляют свои варианты заданий для них, используя для этого разнообразную литературу, в значительной мере увеличивая при этом круг своих познаний.

Однако, в настоящее время, не существует каких либо программ, ориентированных на подготовку и тренировку команд для участия в подобных интеллектуальных играх.

Организация внеурочной деятельности учащихся проходит через коллективные творческие дела. Они позволяют развивать организаторские способности учащихся, почувствовать себя лидерами. Главное в этой деятельности – поддерживать у ребят стремление проявить себя.

Цель данного кружка: социализация личности школьника путем его включения в коллективно творческую деятельность, выявление и развитие способностей личности, эффективная реализация ее творческого и интеллектуального потенциала.

Задачи:

1. учить самостоятельно искать и получать информацию из различных источников, уметь ее анализировать и критически мыслить;
2. развивать организаторские способности;
3. обучать детей уважительному и толерантному общению друг с другом;
4. способствовать формированию умения понимать себя и других, давать правильную оценку поступком других людей, вести диалог, участвовать в совместных мероприятиях;
5. стимулировать умение совершенствоваться в коллективе;
6. способствовать развитию индивидуальных особенностей ученика; создать условия для творческой деятельности учащихся в предпочитаемых ими областях знаний;
7. популяризовать науки через игровую деятельность.

Ожидаемые результаты:

1. развитие большей самостоятельности и инициативы учащихся среднего звена;
2. приобретение школьниками навыков практической деятельности.

Содержание программы.

№	Название темы	Кол-во часов
1.	Организационное собрание	1
2.	Многообразие интеллектуальных игр	2
3.	Игра «Брейн – ринг» Правила игры, подсчет очков, определение результатов	1
4.	Написание вопросов для игры «Брейн – ринг»	1
5.	Практикум по игре «Брейн – ринг»	1
6.	Игра «Брейн – ринг» по творчеству В.И. Даля	1
7.	Игра «Что? Где? Когда?». Правила игры, подсчет очков, рейтинга. Какие бывают вопросы	1
8.	Написание вопросов для игры «Что? Где? Когда?».	2
9.	Практикум по игре «Что? Где? Когда?»	1
10.	Игра «Что? Где? Когда?» «Веселый праздник Новый год»	1
11.	Игра «Своя игра». Правила игры, подсчет очков, определение результатов	1
12.	Составление заданий для игры «Своя игра»	2
13.	Практикум по игре «Своя игра»	1
14.	Игра «Своя игра» «В мире интересного»	1
15.	Игра «Эрудит». Правила игры, подсчет очков, определение результатов	1
16.	Подготовка и участие в районной интеллектуальной игре.	1
17.	Практикум по игре «Эрудит»	1
18.	Игра «Эрудит» «Ежели Вы вежливы»	1
19.	Игра «Поле чудес». Правила игры, подсчет очков, определение результатов	1
20.	Подготовка и участие в районной интеллектуальной игре, посвященной году экологии и особо охраняемых природных территорий в России.	2
21.	Составление заданий для игры «Поле чудес»	1
22.	Практикум по игре «Поле чудес»	1
23.	Игра «Поле чудес» «В мире сказок»	1
24.	Игра «Пентагон». Правила игры, подсчет очков, определение результатов	1
25.	Составление заданий для игры «Пентагон»	2
26.	Практикум по игре «Пентагон»	1
27.	Игра «Пентагон»	1
28.	Итоговое занятие	1
	Итого	34 часа