

Аннотация

к рабочей программе внеурочной деятельности «Эрудит» в 10 классе

Рабочая программа внеурочной деятельности «Эрудит» разработана в соответствии с нормативными документами:

- федеральным законом №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утвержденным приказом Минобрнауки России от 17.12.2010 г № 1897;
- основной образовательной программой основного общего образования МАОУ Сорокинской СОШ № 3, утвержденной приказом по школе от 07.09.2016 г № 126/1-ОД;
- письмом Министерства образования и науки РФ от 03.03.2016 г № 08-334;
- письмом федеральной службы по надзору в сфере образования и науки (Рособрнадзор) от 03.11.2015 г № 02-501.

Федеральный базисный учебный план для образовательных учреждений Российской Федерации, учебный план МАОУ Сорокинская СОШ № 3 на 2020-2021 учебный год отводит 34 часа для изучения курса по 1 часу в неделю.

Согласно учебному плану на изучение программного материала в 8 классе отводится 1 час в неделю (34 часа).

Цель программы – развитие творческих способностей, логического мышления расширение общего кругозора в процессе решения практических задач и вопросов, реализации проектов, участия во внеклассных мероприятиях.

Задачи:

- формирование устойчивой положительной мотивации к интеллектуальной деятельности;
- создание оптимальных условий для самореализации личности на основе дифференцированного подхода посредством включения в активную социально - досуговую деятельность для развития творческих и познавательных способностей;
- развитие коммуникативных и регулятивных компетенций на основе коллективного общения и реализации совместных проектов.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- знаниям правил и особенностей интеллектуальных игр;
- знаниям особенностей движения интеллектуальных игр в России;
- владение методом «мозгового штурма»;
- умение организовать и провести интеллектуальное мероприятие.
- правилам составления вопросов;
- алгоритмам решения задач, рассуждения;
- типам вопросов интеллектуальных игр;
- правилам интеллектуальных игр.

Обучающиеся научатся:

- умению работать в команде;
- умению вести научную дискуссию;
- знаниям особенностей распределения ролей и игровых функций в команде;
- умениям принимать командные и индивидуальные решения.
- играть в интеллектуальные игры по правилам данной игры;
- извлекать необходимые знания из литературы;
- самостоятельно выбирать средства для решения учебной задачи;
- осознавать свое незнание, находить причину сделанной ошибки;
- сравнивать результаты своей деятельности с эталоном;
- самостоятельно оценивать процесс;
- регулировать свои эмоции, поведение.