

**Государственное бюджетное  
общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №331  
Невского района Санкт-Петербурга**

**СОГЛАСОВАНО**  
Педагогическим  
советом

**УТВЕРЖДЕНО**  
Директором  
школы

\_\_\_\_\_  
ГБОУ СОШ №331  
Протокол №1 от «31»  
августа 2023 г.

\_\_\_\_\_  
Балаянц А.С.  
Приказ №692 от «31»  
августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**Внеурочной деятельности ТРИЗ «Эврика»  
для обучающихся 3 классов**

Санкт-Петербург, 2023

# Рабочая программа занятий по внеурочной деятельности

## ТРИЗ «Эврика»

### 3 класс

(1 час в неделю, 34 часа за год)

Организация-разработчик: ГБОУ школа №331 Невского района Санкт-Петербурга

## Оглавление

1	Пояснительная записка.....	стр. 2
1.1	Место занятий внеурочной деятельности в учебном плане и плане внеурочной деятельности	стр.2
1.2	Описание учебно – методического комплекта.....	стр.2
1.3	Обучение с использованием ЭО и ДОТ.....	стр.3
1.3	Описание планируемых результатов освоения программы внеурочной деятельности.....	стр.4
1.5	Виды и формы контроля планируемых результатов освоения программы внеурочной деятельности.....	стр.5
2	Учебно-тематический план	стр.6
2.1	Годовой учебно - тематический план.....	стр.6
2.2	Тематическое планирование.....	стр.7

## 1. Пояснительная записка

### 1.1 Место занятий внеурочной деятельности в учебном плане и плане внеурочной деятельности

В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования и в соответствии с планом внеурочной деятельности ГБОУ СОШ №331 данная программа рассчитана на преподавание курса ТРИЗ «Эврика» во 3 классе в объеме 1 час в неделю, за год – 34 часа

### 1.2. Описание учебно – методического комплекта

Программа ТРИЗ «Эврика» реализуется в общеобразовательном учреждении в объеме 1 часа в неделю во внеурочное время в объеме 34 часа в год - 3 класс.

Программа «Теория Решения Изобретательских Задач (ТРИЗ) «Эврика» начальной школы имеет общеинтеллектуальную направленность и представляет собой вариант программы организации внеурочной деятельности младших школьников. Программа начала реализовываться в школе в качестве внеурочной деятельности «Теория Решения Изобретательских Задач» для начальной школы с Программой составлена с учётом требований федеральных государственных стандартов и соответствует возрастным особенностям младшего школьника.

Программа обеспечивает развитие интеллектуальных общеучебных умений, творческих способностей у учащихся, необходимых для дальнейшей самореализации и

формирования личности ребёнка, позволяет ребёнку проявить себя и выявить свой творческий потенциал.

Одной из основных задач образования в рамках стандарта второго поколения является овладение универсальными способами принятия решений в различных социальных и жизненных ситуациях на разных этапах возрастного развития личности.

С этой целью в программе предусмотрено значительное увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение учащихся в динамичную деятельность, на обеспечение понимания ими универсальных способов принятия решений в различных ситуациях и развитие интеллекта, приобретение навыков самостоятельной деятельности.

**Цель курса** – создание воспитательной среды для формирования творческой личности, подготовленной к решению проблем в различных жизненных ситуациях.

#### **Задачи курса:**

Формировать нравственные и эстетические представления, целостную систему взглядов на мир, способность следовать нормам поведения в обществе под девизом «Не навреди!»

Формировать потребности в самопознании, саморазвитии младшего школьника через приобщение его к творчеству на занятиях ТРИЗ «Эврика»

Создать условия для личностного развития младшего школьника через формирование творческого воображения и диалектического, системного, ассоциативного, творческого мышления младшего школьника.

Способствовать овладению специальными и эффективными методами изобретательской деятельности на занятиях ТРИЗ «Эврика» в начальной школе

изобразительному искусству, технологии, с воспитанием творческой личности и развитием творческого потенциала младшего школьника.

### **1.3. Обучение с использованием ЭО и ДОТ**

1. Вольтов А.В. Модели основной образовательной программы образовательного учреждения: опыт регионов. Начальная школа. – М.: Просвещение, 2011. – 110 с.

2. Горячев А.В., Иглина Н.И. Всё узнаю, всё смогу. Пособие по проектной деятельности в начальной школе (2-4 классы). – М.: Баласс, 2010. – 64 с.

3. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя. – М.: Просвещение, 2010.- 223 с.

4. Димитрова Т.В. Сто фантазий в голове. Самара, 1996. – 131 с.

5. Зайка Е.В. Попробуй использовать на занятиях РТВ. // ТРИЗ № 3.2.92 с. 83.

6. Нестеренко А.А. «Кит и кот»// ТРИЗ № 2.2.91.с 60.

7. Нестеренко А.А. Страна загадок. Петрозаводск, 1994.

8. Родари Джанни Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй. М.: Прогресс, 1978.

9. Фельдштейн Д.И. Образовательная система «Школа 2100». Федеральный государственный образовательный стандарт. Примерная основная образовательная программа. В 2-х книгах. Книга 1. Начальная школа. Дошкольное образование. – М.: Баласс, 2011. – 192 с.

10. Флореску Р.С. Приёмы фантазирования в ИЗО. // ТРИЗ № 2.2.91.

11. <http://4stupeni.ru/stady> — клуб учителей начальной школы. 4 ступени.

12. <http://www.develop-kinder.com> — «Сократ» — развивающие игры и конкурсы.

13. <http://puzzle-ru.blogspot.com> — головоломки, загадки, задачи и задачки, фокусы, ребусы.

14 <http://uchitel.edu54.ru/node/16047?page=1> – игры, презентации в начальной школе.

## 1.4. Описание планируемых результатов освоения программы внеурочной деятельности

### Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности.

Требований к знаниям и умениям, которые должен приобрести обучающийся в процессе занятий по программе ТРИЗ «Эврика»

Основанием для выделения требований к уровню подготовки обучающихся выступает основная образовательная программа школы.

В результате реализации данной программы обучающийся должен:

#### Знать:

- определения понятий «системный оператор», «волшебный экран», «девятиэкранка», «система», «надсистема», «подсистема», «функция», «прошлое системы», «будущее системы», «антисистема», «сосистема», «несистема»;
- алгоритмы сочинения загадок;
- алгоритмы сочинения сказочных историй, игр на основе приёма «Морфологический ящик»;
- логику рассуждения игры «Да-Нетка».

#### Уметь:

- слушать друг друга, высказывать свои мысли, не перебивая друг друга.
- задавать вопросы, сразу отсеивающие большое поле неизвестности;
- сочинять сказочные истории, используя приёмы «Морфологический ящик», «Морфологический анализ», «девятиэкранку»;
- придумывать игры, используя приём «Морфологический анализ»;
- представлять предметы, используя Метод «Моделирование Маленькими Человечками (ММЧ)».
- высказывать свою точку зрения;
- уважать мнение других людей;
- применять полученные знания в жизни под девизом «Не навреди!»

### I. Результаты освоения курса внеурочной деятельности ТРИЗ «Эврика»

#### •Ценностно-смысловые:

- способность ориентироваться в окружающем мире;
- интерес к творческой деятельности;
- понимание активной преобразующей роли человека в обществе;

#### •Общекультурные:

- понимание роли труда и творчества в жизни человека;
- овладение эффективными способами организации свободного времени;
- интерес к национальной и общечеловеческой культуре, её особенностям;

#### •Учебно-познавательные:

- формирование навыков общеучебной деятельности;
- овладение креативными навыками продуктивной деятельности;
- освоение эвристических методов решения проблем;
- Информационные:
  - умение осуществлять поиск, анализ, отбор, передачу информации;
  - умение творческого преобразования информации;
  - навыки создания устных и письменных сообщений;
- Коммуникативные:
  - навыки работы в группе;
  - владение различными социальными ролями в коллективе;
  - опыт проведения учебных дискуссий;
  - опыт презентации результатов деятельности;
- Социально-трудовые:
  - ценностное отношение к учёбе как виду творческой деятельности;
  - активное творческое отношение к окружающей действительности;
  - уважительное отношение к труду и творчеству;
  - бережное отношение к результатам труда и творчества;
- Личностные:
  - усвоение способов интеллектуального и творческого саморазвития;
  - овладение приёмами действий в нестандартных ситуациях
  - освоение способов деятельности в собственных интересах и возможностях;
  - установка на творческую активную жизненную позицию.

### **1.5. Виды и формы контроля планируемых результатов освоения программы внеурочной деятельности**

- викторина « Приёмы фантазирования». игры «Найди общее», «Зеркало», «Движение по системному лифту», «Исключи лишнее», «Найди способ применения», «Другими словами», «Укажи системное свойство», «Найди систему, подсистему, надсистему»;
- сочинение сказочных историй на тему: «Баба-Яга будущего», «Детство Кощея Бессмертного»;
- досуг «Как создаётся книга игра-рисование «Превращалки»;
- соревнование-эстафета «Кто быстрее превратит зайца в лису»;
- работа в группах «Фоторобот»;
- сочинение сказок;
- проект «Школьный кабинет будущего - конкурс загадок «Угадай одноклассника»;
- конкурс «Лучшая ассоциативная цепочка»;
- проект «Как легко запомнить словарные слова».
- моделирование предметов с помощью ММЧ на карточках или рисунком;

- игры «ММЧ стакана воды, в которой растворили гуашь», «ММЧ кастрюли, в которой кипит суп» и т.д. игры в командах, группах «Назови вещь в мешке», «Отгадай, что лежит в сундуке»;

- угадывание сказочного героя с помощью игры «Да-нетка».

- конкурс «И тут появился изобретатель»

## 2 Учебно – тематический план

### 2.1 Годовой учебно-тематический план

#### 3 класс

./п.	Темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
	<b>Вводное занятие</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
	Системный оператор.	1	1	2
	Девятиэкранка.	1	1	2
	Приёмы «Морфологический анализ», «Морфологический ящик»	1	1	2
	Проект «Школьный кабинет будущего»	1	2	3
	Город «Самых Простых Загадок»	1	1	2
	Город «Пяти Чувств»	1	1	2
	Город «Похожестей и Непохожестей»	1	1	2
	Город «Загадочных Мест»	1	1	2
	Город «Загадочных Дел»	1	1	2
	«Загадочная школа»	1	1	2
	Проект «Как легко запомнить словарные слова»	1	2	3
	ММЧ. Моделирование предметов.	1	2	3
	Игра «Да-Нетка»	1	2	3
	<b>Закрепление и подведение итогов</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
	<b>Итого</b>	<b>15</b>	<b>19</b>	<b>34</b>

## 2.2 Тематическое планирование

№ уро ка	Темы	Кол-во	Дата проведе ния	Планируемые результаты	
				предметные	метапредметные
1-2	<b>Вводное занятие</b>	<b>2</b>		оценивать простые ситуации и однозначные поступки как «хорошие» или «плохие» с позиции общепринятых общечеловеческих ценностей (справедливости, свободы), российских гражданских ценностей, важности учёбы и познания нового, важности бережного отношения к здоровью человека и к природе потребности в «прекрасном» и отрицания «безобразного»; - отделять оценку поступка от оценки самого человека (плохими и хорошими бывают поступки, а не люди):	- выдвигать версии решения проблемы (противоречие), осознать конечный результат (ИКР), выбирать из изученных приёмов разрешения противоречий нужный и самостоятельно использовать средства достижения разрешения противоречия; - составлять план решения изобретательских задач, решения проблем творческого характера совместно с
3-4	Системный оператор.	2			
5-6	Девятиэкранка.	2			
7-8	Приёмы «Морфологический анализ», «Морфологический ящик»	2			
9-11	Проект «Школьный кабинет будущего»	3			
12-13	Город «Самых Простых Загадок»	2			
14-	Город «Пяти Чувств»	2			

15				<ul style="list-style-type: none"> <li>- отмечать поступки и ситуации, которые нельзя однозначно оценить как хорошие или как плохие;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>учителем;</li> </ul>
16-17	Город «Похожестей и Непохожестей»	2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- объяснять, почему конкретные однозначные поступки можно оценить как «хорошие» или «плохие» с позиции общечеловеческих и российских гражданских ценностей;</li> <li>- объяснять самому себе: что во мне хорошо, а что плохо (личные качества, черты характера), что я хочу (цели, мотивы), что я могу (результаты);</li> <li>- осознавать себя гражданином России (что связывает меня с историей, культурой, судьбой твоего народа и всей России);</li> <li>- испытывать чувство гордости за свой народ и проявлять эти чувства в добрых поступках;</li> <li>- осознавать себя ценной</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- в диалоге с учителем выработать критерии оценки и определять степень успешности выполнения своей работы, различая результат и способы действий;</li> <li>- в диалоге осознавать причины своего успеха и неуспеха и находить способы выхода из ситуации неуспеха.</li> <li>- обнаруживать и формулировать проблему, определять цель учебной деятельности, проекта (тему) с помощью учителя и самостоятельно;</li> <li>- выдвигать версии решения проблемы, прогнозировать результат, самостоятельно искать средства достижения цели;</li> <li>- планировать решение проблемы, учебной задачи, осуществление проекта совместно с учителем;</li> <li>- работая по составленному</li> </ul>



				<p>частью многоликого мира, уважать иное мнение, не допускать оскорблений, высмеиваний;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формулировать самому правила поведения, общие для всех людей, всех граждан России;</li> <li>- выбирать поступок в однозначно оцениваемых ситуациях на основе правил и идей (ценностей) важных для всех людей, в том числе ради «своих», но вопреки собственным интересам;</li> <li>- признавать свои плохие поступки и отвечать за них.</li> </ul>	<p>плану, использовать наряду с основными и дополнительные средства (справочная литература, приборы, средства ИКТ);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- сверять свои действия с целью, находить и исправлять ошибки по ходу работы с помощью учителя и самостоятельно;</li> <li>- определять степень успешности решения учебной задачи, проблемы, осуществления проекта, исходя из цели и имеющихся критериев;</li> <li>- в диалоге с учителем совершенствовать критерии оценки и пользоваться ими в ходе оценки и самооценки;</li> <li>- самостоятельно определять причины своего успеха или неуспеха и находить способы выхода из ситуации неуспеха.</li> </ul>
18-19	Город «Загадочных Мест»	2			
	Город «Загадочных Дел»	2			

20- 21					
22- 23	«Загадочная школа»	2			
24- 26	Проект «Как легко запомнить словарные слова»	3			
27- 29	ММЧ. Моделирование предметов.	3			
30- 32	Игра «Да-Нетка»	3			
33- 34	Закрепление и подведение итогов	2			

