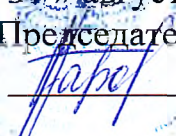


Краснодарский край Белореченский район хутор Терновий
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение основная
общеобразовательная школа 28 хутора Тернового имени А.А.Киркарьяна
муниципального образования Белореченский район

УТВЕРЖДЕНО
решением педсовета протокол № 1
от « 31 » августа 2022 года
Председатель педсовета
 А.Ф.Паронян



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По курсу внеурочной деятельности «Мои первые проекты»

Уровень образования (класс) начальное образование, 4 класс

Количество часов 34 часа(1 раз в неделю)

Учитель: Петросьян Ф.Е.

Программа разработана в соответствии с федеральным образовательным стандартом начального образования (ФГОС ООО).

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности

«Мои первые проекты»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Мои первые проекты» (общеинтеллектуальное направление) составлена на основе требований к планируемым результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования МБОУ ООШ №28 им.А.А.Киркарьяна х.Тернового и основных нормативных документов:

Приказ Минобрнауки от 17.12.2010 № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;

Письмо Министерства образования и науки РФ от 14 декабря 2015 г. № 09-3564 "О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ" Письмо Минпросвещения России от 15.04.2022 № СК-295/06 «Об использовании государственных символов Российской Федерации при обучении и воспитании детей и молодежи в образовательных организациях, а также организациях отдыха детей и их оздоровления»;

Положение о рабочей программе МБОУ ООШ 28 им.А.А.Киркарьяна х. Тернового;

Курс внеурочной деятельности «Мои первые проекты» направлен на формирование у четвероклассника умения работать над проектом. Курс имеет практическую направленность, которую определяет содержание проектов, а также возрастные особенности детей. Работа над проектом носит групповой характер, что будет способствовать формированию коммуникативных учебных действий. Предусмотрена работа с различными источниками информации, что обеспечивает формирование информационной компетентности, связанной с поиском, анализом, оценкой информации. Работа над проектами способствует выявлению творческих способностей детей, их склонности к различным видам деятельности.

Основная цель курса: развитие познавательной активности и творческих способностей детей в процессе практической работы над проектами; создание условий для выполнения проектов совместно с учителем и самостоятельно под руководством учителя.

Задачи:

сформировать положительную мотивацию к проектной деятельности вооружить теоретическими знаниями о проектной деятельности формировать способность к организации деятельности, работая индивидуально и в команде; а также умение работать с различными источниками информации

Объем программы 34 часа для учащихся 4 класса (1 час в неделю).

Форма организации занятий — групповые (в больших и малых группах), индивидуальные

Формы представления результатов проектной деятельности — выставка, виртуальная экскурсия, рассказ, презентация, праздник

Система оценки включает в себя достижения ребенка в виде творческих работ и активном участии в создании проектного продукта

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Личностные результаты:

- осознавать себя ценной частью большого разнообразного мира (природы и общества);
- испытывать чувство гордости за красоту родной природы, свою малую Родину, страну;
- формулировать самому простые правила поведения в природе;
- осознавать себя гражданином России;
- объяснять, что связывает тебя с историей, культурой, судьбой твоего народа и всей России;
- искать свою позицию в многообразии общественных и мировоззренческих позиций, эстетических и культурных предпочтений; уважать иное мнение;
- вырабатывать в противоречивых конфликтных ситуациях правила поведения.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД

- определять цель деятельности с помощью учителя и самостоятельно, искать средства её осуществления;
- учиться обнаруживать и формулировать проблему, выбирать тему проекта;
- • составлять план выполнения задач, решения проблем творческого и поискового характера, выполнения проекта совместно с учителем;
- работая по плану, сверять свои действия с целью и, при необходимости, исправлять ошибки;
- работая по составленному плану, использовать, наряду с основными, и дополнительные средства (справочная литература, сложные приборы, средства ИКТ);
- в ходе представления проекта учиться давать оценку его результатов;
- понимать причины своего неуспеха и находить способы выхода из этой ситуации.

Познавательные УУД

- предполагать, какая информация нужна;
- отбирать необходимые словари, энциклопедии, справочники, электронные ресурсы;
- сопоставлять и отбирать информацию, полученную из различных источников;
- выбирать основания для сравнения, классификации объектов;
- устанавливать аналогии и причинно-следственные связи;
- выстраивать логическую цепь рассуждений;
- представлять информацию в виде таблиц, схем, опорного конспекта, в том числе с применением средств ИКТ.

Коммуникативные УУД

- организовывать взаимодействие в группе (распределять роли, договариваться друг с другом и т.д.);
- предвидеть (прогнозировать) последствия коллективных решений;
- оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учётом своих учебных и жизненных речевых ситуаций, в том числе с применением средств ИКТ;
- при необходимости отстаивать свою точку зрения, аргументируя ее, учиться подтверждать аргументы фактами;
- слушать других, пытаться принимать другую точку зрения, быть готовым изменить свою точку зрения.

Предметные результаты

Проект «Семь Дощечек мастерства»

- овладение основами логического мышления, пространственного воображения
- умение распознавать и изображать геометрические фигуры
- представлять, анализировать и интерпретировать данные • использовать приобретенные знания и умения для творческого решения несложных
- художественно-конструкторских (дизайнерских) задач

Проект «Тайны Великого Полоза»

- осознавать значимость чтения для личного развития; формирование представлений о мире, российской истории и культуре, первоначальных этических представлений, понятий о добре и зле, нравственности; успешности обучения по всем учебным предметам; • научатся выделять в произведениях элементы художественной формы и обнаруживать связи между ними;
- умение осознанно воспринимать и оценивать содержание и специфику различных текстов, участвовать в их обсуждении, давать и обосновывать нравственную оценку поступков героев;
- • понять особую роль России в мировой истории, воспитание чувства гордости за национальные свершения, открытия, победы;
- различать прошлое, настоящее, будущее; соотносить изученные исторические события с датами, конкретную дату с веком; находить место изученных событий на «ленте времени»; используя дополнительные источники информации, находить факты, относящиеся к образу жизни, обычаям и верованиям своих предков;
- сформировать уважительное отношение к России, родному краю, своей семье, истории, культуре, природе нашей страны, её современной жизни;
- получить первоначальные представлений о созидательном и нравственном значении труда в жизни человека и общества; о мире профессий и важности правильного выбора профессии;
- приобрести первоначальные навыки совместной продуктивной деятельности, сотрудничества, взаимопомощи, планирования и организации;
- приобрести первоначальные знания о правилах создания предметной и информационной среды и умений применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач.

Проект «Бумажные фантазии»

- получить первоначальные представления о созидательном и нравственном значении труда в жизни человека и общества; о мире профессий и важности правильного выбора профессии;
- приобрести первоначальные навыки совместной продуктивной деятельности, сотрудничества, взаимопомощи, планирования и организации;
- приобрести первоначальные знания о правилах создания предметной и информационной среды и умений применять их для выполнения учебно-познавательных и проектных художественно-конструкторских задач.
- • использовать приобретенные знания и умения для творческого решения несложных художественно-конструкторских (дизайнерских) задач

Проект «Загадки старого Сфинкса»

- различать прошлое, настоящее, будущее; соотносить изученные исторические события с датами, конкретную дату с веком; находить место изученных событий на «ленте времени»; используя дополнительные источники информации (на бумажных и электронных носителях, в том числе в контролируемом Интернете), находить факты, относящиеся к образу жизни, обычаям и верованиям своих предков; на основе имеющихся знаний отличать реальные исторические факты от вымыслов;
- использовать различные справочные издания (словари, энциклопедии) и детскую литературу о человеке и обществе с целью поиска информации, ответов на вопросы, объяснений, для создания собственных устных или письменных высказываний.
- понимать общие правила создания предметов рукотворного мира: соответствие изделия обстановке, удобство (функциональность), прочность, эстетическую выразительность - и руководствоваться ими в практической деятельности;
- планировать и выполнять практическое задание (практическую работу) с опорой на инструкционную карту; при необходимости вносить коррективы в выполняемые действия; изготавливать несложные конструкции изделий по рисунку, простейшему чертежу или эскизу, образцу и доступным заданным условиям; • пользоваться компьютером для поиска и воспроизведения необходимой информации; пользоваться компьютером для решения доступных учебных задач с простыми информационными объектами (текстом, рисунками, доступными электронными ресурсами).
- осознавать значимость чтения для личного развития; • формирование представлений о мире, всемирной истории и культуре, первоначальных этических представлений, понятий о добре и зле, нравственности; успешности обучения по всем учебным предметам;
- умение осознанно воспринимать и оценивать содержание и специфику различных текстов, участвовать в их обсуждении.

•

•

•

•

- СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Проект «Бумажные фантазии»

- Картонный флешмоб

Разработка проекта изделия для картонного флешмоба

Сбор картонных коробок, необходимых для воплощения картонных фантазий в жизнь Проведение картонного флешмоба. Съёмка видео процесса изготовления изделия.

Монтаж видеоролика

Самая Дорогая буква в мире

Решение проектной задачи "Самая дорогая буква в мире"

Исследовательская работа "Советы бывалого эконома?"

Оформление результатов исследования в (Google-презентации).

Газетная история

Виртуальный мастер-класс по изготовлению изделий из газет в различных техниках Изготовление изделия из газет

Сочинение и рассказывание своей "газетную историю"

Мода из комода

Знакомство с историей костюма разных эпох и континентов

Создание национального костюма для бумажной куклы из старого глянцевого журнала

Проект «Семь Дощечек мастерства»

Знакомство с игрой танграм и её разновидностями

Изготовление игры по чертежу и шаблонам

Проведение мастерской в команде, классе по собиранию фигур из танграма

Равновеликие фигуры. Нахождение площади фигур с помощью танграма

Нахождение площади геометрических фигур в Geogebra

Создание коллекции игр "Танграм" по видам

Обсуждение проблемного вопроса «Может игра научить мыслить?»

Подведение итогов. Умение везде найдёт применение

Проведение турнира между командами по собиранию фигур из танграма

Проект «Тайны великого полоза» (по произведениям П.П. Бажова)

По заколдованным местам

Прочитать выбранный сказ и найти в своем сказе названия минералов.

Создать интерактивную карту месторождений минералов «Уральских гор подаренье»

Выполнить исследование: «Какое влияние оказали богатства Урала в развитие культуры и искусства России?» и разместить его результаты в газете «Путешествие за камнем» Про «Дивные» слова

Заполнить интерактивный словарь «Народная речь прошлого»

Создать Ментальную карту «Чудный мир Бажовских сказов» Создать буктрейлер «Тайные силы сказа»

«Живинка» в деле

Изучить промыслы и ремесла своего края, поиграть в игру «Промыслы и ремесла»

Взять интервью у мастера и разместить его в мастерской «Город мастеров»
 Пригласить мастера своего дела для проведения мастер-класса "Живинка в деле" Волшебник своего дела
 Написать эссе «Волшебник своего дела»
 Разместить работы в сборнике «Волшебник своего дела»
 Создать рекламу выбранного сказа и разместить на доске сказов «Малахитовая шкатулка»

Проект «Загадки старого сфинкса»

Тайны пирамид

Выполнить исследование "Можно ли считать пирамиду геометрическим чудом?" и разместить результаты на интерактивном рабочем листе "Пирамида — геометрическое чудо?"
 Выполнить исследование "Влияние пирамид - миф или реальность", провести опыты и разместить его результаты на интерактивном рабочем листе «Влияние пирамид миф или реальность»
 Создать интерактивную карту пирамид земли «Мировая система пирамид»
 Загадки Сфинкса

Прочитать мифы и ответить на вопрос: как представляли мироустройство древние египтяне? Ответ разместить на доске «Как представляли мироустройство древние египтяне?»
 Провести исследование и ответить на вопрос: какова роль животных в египетской мифологии? Ответ оформить на слайде презентации «Священные животные Древнего Египта»
 Дары Египта
 Высказать предположения на стене «Таинственная надпись» и ответить на вопрос: в чем была основная трудность при чтении египетских иероглифов?
 Прочитать сказки Египта и выполнить сравнение сказок других народов и египетской сказки, ответить на вопрос: какое влияние оказала египетская литература на развитие литературы других народов?
 Разместить результаты сравнения в презентации «По следам сказок»
 Прочитать сказку "Сказка об обреченном царевиче". Написать продолжение сказки и разместить в сборнике Продолжение «Сказки об обреченном царевиче»
 Выполнить бонусное задание, по желанию. Изготовить папирус и краски.
 Готовые работы разместить на доске «Бумага древности»

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

	Название темы	Кол-во часов	Целевые приоритеты воспитания
1	Знакомство с курсом. Выбор проектов. Создание команд	1	стремиться узнавать что-то новое, проявлять любознательность, ценить знания
Проект «Семь дощечек мастерства»			
2	Знакомство с игрой танграм и её разновидностями.	1	уважительно относиться к людям иной национальной или религиозной принадлежности,
3	Изготовление игры по черте и шаблонам	1	иного имущественного положения, людям с ограниченными возможностями здоровья
4	Проведение мастерской в команде, классе по собиранию фигур из танграма	1	установление доверительных отношений

5	Равновеликие фигуры. Нахождение площади фигур с помощью танграма	1	между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя
6	Создание коллекции игр «Танграм» по видам	1	
Проект «Тайны Великого Полоза»			побуждение школьников соблюдать на занятии общепринятые нормы поведения, правила общения с взрослыми и сверстниками
7	По заколдованным местам	3	
8	По «дивные» слова	3	
9	«Живинка» в деле	2	применение на занятии интерактивных форм работы: интеллектуальных игр, стимулирующих познавательную мотивацию школьников; групповой работы или работы в парах, которые учат школьников командной работе и взаимодействию с другими детьми
10	Волшебник своего дела	2	
Проект «Загадки старого Сфинкса»			
11	Тайны пирамид	3	
12	Загадки Сфинкса	3	быть уверенным в себе, открытым и общительным, не стесняться быть в чём-то непохожим на других ребят; уметь ставить перед собой цели и проявлять инициативу, отстаивать своё мнение и действовать самостоятельно, без помощи старших знать и любить свою Родину - свой родной дом, двор, улицу, город, село, свою страну проявлять миролюбие — не затевать конфликтов и стремиться решать спорные вопросы, не прибегая к силе
13	Дары Египта	3	
Проект «Бумажные фантазии»			
14	Картонный флешмоб	2	
15	Самая дорогая буква в мире	2	
16	Газетная история	2	
17	Мода из комода	2	
18	Итоги проекта	1	
Итого		34	

Использованные ресурсы:

1. Битюкова ГА. «Бумажные фантазии» [Электронный ресурс] // <http://fancypaper.sutangarsk.edusite.ru/p 14aa1 .html>
2. Борисова О.В., Ерохина И.Г. «Тайны Великого Полоза» [Электронный ресурс] // <https://sites.google.com/site/velikiipoloz/vizitka>
3. Маричева СА. «Семь дощечек мастерства» [Электронный ресурс] /1 <http://www.nachalka.com/node/8186>
4. Старикова Е.В., Сорокина О.В. «Тайны подземных миров» [Электронный ресурс] // <https://sites.google.com/site/tajnypodzemnyhmirov/plan>