

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

"Средняя общеобразовательная школа № 6»

Нефтекумский городской округ

МКОУ СОШ №6 п. Затеречный

РАССМОТРЕНО

На методическом объединении

Волвенкина С.А..
Протокол №1 от «30» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР

Козина О.А.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Доценко Н.И.
Приказ №152 от «30» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Общеинтеллектуального направления

«Хочу все знать»

2 «А» класса

Составитель: Гасанханова Патимат
Магомед-Алиевна
учитель начальных классов

Программа
внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению
для обучающихся 1- 4 классов
«Хочу все знать!»

1. Пояснительная записка

С детства каждого ребенка окружает множество привычных вещей. Но откуда они появились? Когда были созданы? Кто дал им название? На эти и многие другие вопросы призвана дать ответы программа внеурочной деятельности «Хочу узнать!». Предлагаемая программа является интегративной, объединяющей знания, входящие в предметные области окружающего мира, технологии, изобразительного искусства, физической культуры. Разнообразие организационных форм и расширение интеллектуальной сферы каждого обучающегося (включая одаренных детей и детей с ограниченными возможностями здоровья), обеспечивает рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.

Развитие познавательных процессов необходимо в любом возрасте, но оптимальным является младший школьный возраст. Возможность ученика «переносить» учебное умение, сформированное на конкретном материале какого-либо предмета на более широкую область, может быть использована при изучении других предметов. Развитие ученика происходит только в процессе деятельности, причем, чем активнее деятельность, тем быстрее развитие. Поэтому обучение должно строиться с позиций деятельностного подхода.

Цель: создание условий для расширения творческо-интеллектуальных возможностей обучающихся средствами познавательной деятельности.

Задачи:

- Выявлять интересы, склонности, способности, возможности учащихся к различным видам деятельности.
- Создавать условия для индивидуального развития ребенка в избранной сфере внеурочной деятельности.
- Формировать систему знаний, умений, навыков в избранном направлении деятельности, расширять общий кругозор.
- Развивать опыт творческой деятельности, творческих способностей.
- Создавать условия для реализации приобретенных знаний, умений и навыков.
- Развивать опыт неформального общения, взаимодействия, сотрудничества.

Принципы:

- доступность, познавательность и наглядность
- учёт возрастных особенностей

- сочетание теоретических и практических форм деятельности
- усиление прикладной направленности обучения
- психологическая комфортность

Виды деятельности младшего школьника:

- Игровая деятельность (высшие виды игры – игра с правилами: принятие и выполнение готовых правил, составление и следование коллективно-выработанным правилам; ролевая игра).
- Совместно-распределенная учебная деятельность (включенность в учебные коммуникации, парную и групповую работу).
- Творческая деятельность (художественное творчество, конструирование, составление мини-проектов).
- Трудовая деятельность (самообслуживание, участие в общественно-полезном труде).
- Спортивная деятельность (освоение основ физической культуры, знакомство с различными видами спорта, опыт участия в спортивных мероприятиях).

Программа «Хочу узнать!» педагогически целесообразна, так как способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, которые не всегда удаётся рассмотреть на уроке; развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной деятельности, умению самостоятельно организовать своё свободное время. Познавательно-творческая внеурочная деятельность обогащает опыт коллективного взаимодействия школьников, что в своей совокупности даёт большой воспитательный эффект. Программа рассчитана на любого ученика, независимо от его предварительной подготовки, уровня интеллектуального развития и способностей.

Программа согласуется с образовательными программами урочной деятельности по предметам «Технология», «Окружающий мир», «Изобразительное искусство», «Физическая культура», результаты освоения программы соответствуют требованиям ФГОС НОО.

Программа может быть реализована как в отдельно взятом классе, так и в свободных объединениях младших школьников.

Для проведения занятий необходимо помещение. Для оснащения: учителю – компьютер с проектным оборудованием для показа презентаций; детям – рабочее место для выполнения практических работ. Необходимые принадлежности:

пластилин, цветная бумага, клей, ножницы, альбом, краски, кисти, картон, иголки, нитки, ткань, конструктор (металлический или пластмассовый), и т. д. Программа составлена на основе материалов детских научно-познавательных энциклопедий. Материал для занятий учитель может найти в Интернете. Мобильность программы состоит в том, что практические работы можно заменять другими, более доступными в выполнении в соответствии с имеющимися материалами. Кроме того, в состав программы входят экскурсионная и игровая деятельность.

Объем: Программа рассчитана на 168 часов и предполагает проведение 1 занятия в неделю, которое состоит из теоретической и практической части. Срок реализации 4 года (1-4 класс):

1 класс – 32 часа

2 класс – 34 часа

3 класс – 34 часа

4 класс – 34 часа

Способ реализации: внеурочная деятельность в режиме второй половины дня младших школьников в части учебного плана, формируемой участниками образовательного процесса.

2. Планируемые результаты

Личностные результаты освоения обучающимися внеурочной образовательной программы внеурочной «Хочу узнать!» можно считать следующее:

- овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) их происхождении и назначении;
- формирование позитивных отношений школьника к базовым ценностям общества (человек, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом;
- формирование коммуникативной, этической, социальной компетентности школьников.

Основным *объектом оценки результатов освоения программы* служит сформированность у обучающегося коммуникативных и познавательных универсальных действий, направленных на анализ своей познавательной деятельности и управление ею. К ним относятся:

- способность обучающегося принимать и сохранять учебную цель и задачи; самостоятельно преобразовывать познавательную задачу в практическую;
- умение контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основе оценки и учёта характера ошибок, проявлять инициативу и самостоятельность в обучении;
- способность к осуществлению логических операций сравнения, анализа; установлению аналогий, отнесению к известным понятиям;
- умение сотрудничать с педагогом и сверстниками при решении различных задач, принимать на себя ответственность за результаты своих действий;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- любознательность, активность и заинтересованность в познании мира.

Формы диагностики учета результатов освоения программы

Формой подведения итогов в каждом классе могут служить выставки продуктов детского творчества по каждому разделу. Кроме того, теоретические данные по каждой теме можно оформить в слайдовую презентацию по направлениям и в

дальнейшем использовать на уроках по смежным темам в «Технологии», «Изобразительном искусстве», «Окружающем мире», «Музыке», «Физической культуре».

Методы текущего контроля: наблюдение за работой учеников, устный фронтальный опрос, беседа.

Письменный итоговый контроль: «Методика незаконченного предложения».

Пример. Раздел «Все для дома»: «Ручной инструмент, устройство или машина для резки (стрижки) различных материалов – это ... (ножницы)

Тестовый итоговый контроль по итогам прохождения материала каждого года обучения. Ключ к результату усвоения материала:

1-й уровень (70-80%) — 3 балла

2-й уровень (80-90%) — 4 балла

3-й уровень (90-100%) — 5 баллов

Самоконтроль: В 1 классе учитель (или родители), а со 2 класса, когда дети умеют писать, дети ведут Листы самооценки «Мои достижения». Основными задачами их введения являются:

- развитие познавательных интересов обучающихся
- создание ситуации успеха для каждого ученика
- повышение самооценки и уверенности в собственных возможностях
- максимальное раскрытие индивидуальных творческих способностей каждого ребёнка
- приобретение навыков саморефлексии

Пример:

Раздел

Тема

Я знаю

Я умею

«Школа»

Первые рисунки

Первые рисунки появились больше 10 тысяч лет назад. Рисовали люди на стенах пещер.

Рисовать восковыми мелками слона.



3. Тематический план

Курс включает в себя еженедельные занятия, каждое из которых состоит из теоретической и практической частей и имеет следующие направления:



№ п\п
Название раздела
Количество часов

1 класс

1

12

Игры и игрушки

	2	
Все для дома	20	
	32	ИТОГО
	2 класс	
	3	
Школа	20	
	4	
Еда	14	
	34	ИТОГО
	3 класс	
	5	
Одежда	13	
	6	
Праздник	21	
	34	ИТОГО
	4 класс	
	7	

Предприятия, сооружения, здания	16	
	8	
Транспорт	9	
	9	
Полезные изобретения	9	
	34	ИТОГО

Учебно-тематический план

1 класс

№ п\п

Тема

Практические действия или трудовые операции (примерные)

Игры и игрушки

- 1
Где появились куклы
Вырезание бумажных кукол
- 2
Русский сувенир
Изготовление тряпичных кукол
- 3
История глиняной игрушки
Лепка игрушек из глины
- 4
Какой музыкальный инструмент был первым
Изготовление шумовых игрушек из пластиковых бутылок и крупы
- 5

Кто первым запустил бумажного змея

Изготовление бумажного змея

6

Кто придумал мяч

Игры с мячом

7

Настольные игры

Изготовление настольной игры

8

Подвижные игры

Разучивание подвижных игр

9

Настольный театр

Оригами. Игрушки

10

Калейдоскоп

Мозаика из разной крупы

11

Что нам известно об игре в шашки

Обучение игре в шашки

12

Как появились шахматы

Обучение игре в шахматы

Все для дома

1

«Зажгите, пожалуйста, свечи» (подсвечник)

Лепка из пластилина подсвечника

2

Дырявое шило (про иголку)

Вдевание нитки в иголку

3

Посередине гвоздик (ножницы)

Вырезание фигурок из бумаги

4

Зеркало или жизнь!

Изготовление зеркала для куклы(из фольги)

5

Кто изобрел расческу для волос

Прическа для куклы

6

Королевская шкатулка

Рисование узора для шкатулки

7

Не лает, не кусает (замок)

Лепка из пластилина ключей

8

Клад римских воинов (гвозди)

Забивание гвоздиков

9

Откуда пришла тарелка

Тарелка из папье-маше

10

Как баклуши били (ложки)

Роспись ложки

11

Вилы и вилка

Рисование столовых приборов

12

Преграждающая вход. Дверь

Дизайн двери для дворца

13

От бусинки до окна (стекло)

Бусы из бисера

14

История возникновения кровати

Проектирование спальни

15

Дом для одежды (шкаф)

Изготовление шкафа из картона

16

Когда было впервые изготовлено мыло

Рисование упаковки для мыла

17
Время не ждет! (часы)
Изготовление циферблата из картона и проволоки
18
Из чего построен дом? Глиняный кирпич
Лепка дома из кирпичиков (пластилин)
19
Скатерть-самобранка
Вырезание узоров на бумажной скатерти
20
Висячие сады (комнатные растения)
Уход (полив, рыхление, посадка) комнатных растений

Итого 32

2 класс

№ п\п
Тема

Практические действия или трудовые операции (примерные)

Школа

1
Первые рисунки
Рисование восковыми мелками
животных
2
Кто изобрел перо
Изготовление ручки из пера
3
Карандаш
Рисование карандашами (тема любая)
4
История шариковой ручки
Поделки из сломанных ручек

5

Кто изобрел ноты

Письмо нот на нотном стане

6

Кто изобрел бумагу

Аппликация из бумаги (тема любая)

7

Когда появились первые книги

Изготовление книжки-малышки

8

Кто написал первую энциклопедию

Рассматривание энциклопедий

9

Как возникли библиотеки

Экскурсия в библиотеку

10

Откуда пошли названия дней недели

Составление расписания мероприятий на неделю (или расписания уроков)

11

Как возникли единицы измерения

Измерение разными мерками

12

Как люди начали добывать полезные ископаемые

Рассматривание коллекций полезных ископаемых

13

У какой страны впервые появился флаг

Рисование флага сказочной страны

14

Какие бывают ребусы

Составление и разгадывание ребусов

15

Первая марка

Изготовление «собственной» марки

16

Кто изобрел кроссворд

Разгадывание кроссвордов

17

Кто придумал первую карту
«Найди клад»(по карте)
18
Кто автор микроскопа
Рассматривание предметов под микроскопом и лупой
19
Скотч. Шотландская лента
«Книжкина больница» (ремонт книг)
20
Настольные наборы
Лепка из глины

Еда

1
Хлеб из орехов
Поделки из скорлупы орехов
2
Как картофель попал в Россию
Поделки из картофеля
3
Кое-что из истории конфет
Плетение пояса из фантиков
4
Откуда фрукты и овощи получили свое название
Рисование овощей и фруктов
5
Каменный мед (сахар)
Составление сборника народных рецепты лечения (с медом)
6
Секретное мороженое
Составление рецепта мороженого
7
Где прячутся витамины
Поделки из овощей
8
Секрет каши

Аппликация с использованием крупы
9
Когда появились первые кулинарные книги
Составление рецепта(тема любая)
10
Такая разная капуста
Составление загадок о капусте
11
Где появились арбузы
«Все об арбузе» (изготовление книжки-малышки)
12
Из чего делают пряники
Лепка пряников из соленого теста
13
Шоколад
Рисование обертки шоколада
14
Такой разный чай
Заваривание чая

Итого 34

3 класс

№ п\п
Тема

Практические действия или трудовые операции (примерные)

Одежда

1
Одежда наших предков
Составление кроссворда «Одежда предков»
2
Откуда взялся фартук
Рисование и вырезание фартука из бумаги
3
Зачем нужны пуговицы

Пришивание пуговицы

4

Откуда взялись шапки

Вязание (крючком)

5

Кто придумал обувь? Секреты башмаков

Рисование туфель (дизайн)

6

История русского сарафана

Рисование и вырезание сарафана для куклы

7

Чем украшают одежду

Изготовление аксессуаров

8

С каких пор применяют носовые платки

Изготовление носового платка из ткани

9

Юбки и брюки

Пошив брюк (или юбки) для куклы

10

Когда впервые стали использовать тутового шелкопряда

Плетение из ниток

11

Домик для пальчиков. Варежки

Вязание петель на спицах

12

Что такое «мода»

Аппликация

13

Одежда для дома

Рисование узора для пижамы (халата)

Праздник

1

Первые украшения

Бусы из бумаги

2
Новогодние игрушки
Поделки из бумаги

3
Почему на Пасху красят яйца
Роспись яйца

4
История воздушных шариков
Разрисовывание воздушных шариков или на воздушных шариках

5
История фейерверков
Аппликация «Салют»

6
История происхождения сувениров
Изготовление сувенира из подручных материалов

7
Широкая Масленица
Чаепитие с блинами

8
Приглашаем к столу
Сервировка стола

9
А раньше было так...
(Тема любая)

10
Бал-маскарад
Изготовление маски

11
Рождественские частушки
Разучивание (сочинение) и исполнение частушек

12
Ярмарка
Поделки из разных материалов

13
«Не красна изба углами»
Составление рецептов пирогов

14

Вкусные украшения
Украшения для елки из конфет и фруктов
15
Мишура
Поделки из мишуры (фольги)
16
Толковый словарь маркиза Этикета
Правила этикета
17
Приглашение гостей
Конкурсы для мам и пап
18
Семейные праздники
Составление календаря семейных праздников
19
Вечеринка
Конкурсная программа
20
Конкурс Золушек и Рыцарей
Игровые конкурсы
21
Мишура
Поделки из мишуры (фольги)

Итого 34

4 класс

№ п\п
Тема

Практические действия или трудовые операции (примерные)

Предприятия, сооружения, здания

1

Кто основал первый зоопарк

Рисование зоопарка

2

Как идет почта

Экскурсия на почту

3

Когда возникли музеи

Экскурсия в музей

4

Как появился фонтан

Рисование фонтана

5

А зачем нам лестницы? (метро)

Заочная экскурсия в метрополитен

7

Как возникла почтовая служба?

Написание письма другу

8

Как возникли города

Аппликация города

9

Когда люди начали строить дома

Изготовление дома из картона

10

Все на каток!

Изготовление ледяных игрушек (или катание на катке)

11

Гидроэлектростанция

Составление кроссворда на тему «Электричество»

12

Каким был первый магазин

Игра в магазин

14

Кто вперед? (стадион)

Эстафеты на стадионе (в спортзале)

15

Цирк! Цирк! Цирк!

Рисование афиши представления

16

На подмостках театра

Аппликация сцены театра

16

Чудеса света

Рисование пирамиды

Транспорт

1

Общественный транспорт

Макет улицы из бумаги, картона, других материалов

2

Кто придумал велосипед

Езда на велосипеде

3

Кто создал автомобиль

Сборка машины из деталей конструктора

4

Кто изобрел самолет

Конструирование самолета из деталей конструктора

5

Луноход

Рисование лунохода

6

Лайнер. Пароход

Оригами. Кораблик

7

Железнодорожный транспорт

Рисование поезда

8

Уборочные машины

Конструктор. Уборочная машина

9

Специальные машины. Машина «Скорой помощи»

Оказание первой помощи

Полезные изобретения

- 1
Флюгер
Изготовление флюгера
- 2
История спичек
Поделки из спичек
- 3
Когда был изобретен зонтик
Рисование узора для зонтика
- 4
История происхождения денег
Составление коллекции монет
- 5
Как был изобретен телефон
Придумывание и рисование новой модели телефона
- 6
Светофор. Дорожные знаки
Макет светофора
- 7
Окно в подводный мир (аквариум)
Изонить «Рыбки»
- 8
Упаковочные материалы
Поделки из целлофана, пластика, картона.
- 9
Компьютер и Интернет
Работа на компьютере (тема «Интернет»)

4. Содержание программы

1 класс

Игры и игрушки. История происхождения игр и игрушек: кукла, мяч, калейдоскоп, шахматы, шашки, настольные игры, лыжи, воздушный змей, глиняные игрушки и сувениры. Настольный театр. Разучивание подвижных игр, игр в шашки, шахматы.

Все для дома. История происхождения вещей для дома: подсвечник, иголка, ножницы, расческа, зеркало, шкатулка, замок, гвозди, тарелка, вилка, шкаф, окно, дверь, мыло, кровать, кирпич, часы, скатерть. Уход за комнатными растениями.

2 класс

Школа. История происхождения школьных принадлежностей: рисунки, перо, карандаш, шариковая ручка, ноты, бумага, книга, энциклопедия, библиотека, дни недели, единицы измерения, карта, марка, микроскоп, скотч, полезные ископаемые, ребус, флаг, настольные приборы. Их назначение и использование.

Еда. История происхождения продуктов питания: хлеб, картофель, конфеты, фрукты и овощи, сахар, мороженое, каша, капуста, пряники, шоколад, чай, витамины. Польза и вред. Применение продуктов. Составление рецептов. Кулинарная книга.

3 класс

Одежда. История возникновения одежды: пуговицы, шапки, сарафан, башмаки, носовые платки, юбки и брюки. Одежда для дома: халат и пижама. Мода и аксессуары. Назначение и использование предметов одежды.

Праздник. Предметы и обычаи, связанные с праздниками. Сувениры и игрушки к праздникам. Правила этикета. Праздничные конкурсы и игры.

4 класс

Предприятия, сооружения, здания. История возникновения зданий, предприятий. Современные и древние сооружения.

Транспорт. История возникновения разных транспортных средств, их необходимость в современном обществе. Общественный транспорт, велосипед, самолет, автомобиль, луноход, лайнер, пароход, железнодорожный транспорт, уборочные машины. Специальные машины: машина «Скорой помощи». Оказание первой помощи на дороге.

Полезные изобретения. Изобретения, которые принесли пользу человечеству: светофор, дорожные знаки, флюгер, спички, зонтик, деньги, телефон, аквариум. Упаковочный материал. Интернет и компьютер. Вред изобретений.

5. Список литературы

1. Артемова, О. В. Большая энциклопедия открытий и изобретений. Науч.-поп. издание для детей [Текст] /О. В. Артемова. - М.: ЗАО «РОСМЭН-ПРЕСС», 2007.
2. История происхождения загадки [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.smekalka.pp.ru/>
3. История происхождения привычных нам вещей [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://planetashkol.ru/>
4. История возникновения мебели: простые вещи [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://www.konodyuk.com/>
5. История вещей [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://www.kostyor.ru/history.html>
6. Ликум, А. Все обо всем. Популярная энциклопедия для детей [Текст] /А. Ликум.- М.: Компания «Ключ С», том 1, том 5, 1997.
7. Ликум, А. Все обо всем. Популярная энциклопедия для детей [Текст] /А. Ликум. - М.: Компания «Ключ С» Филологическое общество «Слово» АСТ, том 3, 1995.
8. Чудакова, Н. Энциклопедия праздников [Текст] /Н. Чудакова.- М.: Издательство АСТ-ЛТД, 1998.
9. Шалаева, Г. Все обо всем. Популярная энциклопедия для детей [Текст] /Г. Шалаева. - М.: Компания «Ключ С», том 6, том 14, 1997.
10. Шпагин М. Что было до ...[Текст] / - М.: Детская литература, 1989.
11. ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ СТАНДАРТ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

6. Словарь

Дизайн - (от англ. design — проектировать, чертить, задумать, а также проект, план, рисунок), термин, обозначающий новый вид деятельности по проектированию предметного мира.

Лайнер - (англ. liner, от line — линия), термин, которым обычно называют крупные быстроходные транспортные суда дальнего плавания (обычно пассажирские), совершающие регулярные по расписанию рейсы.

Кулинария - (от лат. culīna «кухня») — область человеческой деятельности, связанная с приготовлением пищи. Включает в себя комплекс технологий, оборудования и рецептов (см. кулинарный рецепт).

Микроскоп - (от микро... и греч. skoréo — смотрю) - оптический прибор с одной или несколькими линзами для получения увеличенных изображений объектов, не видимых невооруженным глазом.

Предприятие - самостоятельный хозяйствующий субъект, который выпускает и (или) реализует продукцию либо оказывает услуги.

Ребус - (от лат. rebus - при помощи вещей) - загадка, в которой разгадываемые слова или выражения даны в виде рисунков в сочетании с буквами и некоторыми др. знаками.

Скотч - самоклеящаяся лента, основанная на полипропиленовой основе, с высокой степенью эффективности используется во всех отраслях.

Этикет - (от фр. étiquette — этикетка, надпись) — нормы и правила, отражающие представления о должном поведении людей в обществе.

Флюгер - (от голл. vleugel - крыло) - прибор для определения направления и скорости ветра, состоящий из металлической пластинки (флюгарки), поворачивающейся вокруг вертикальной оси по направлению ветра.

