

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Полдарская средняя общеобразовательная школа»

ПРИНЯТА  
педагогическим советом  
МБОУ «Полдарская СОШ»  
Протокол № 1 то 29.08.2024 г.



**Рабочая программа**  
**по внеурочной деятельности**  
**«Мой первый проект»**  
**2-4 класс**

П. Полдарса

2024 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности «Мой первый проект» (общеинтеллектуальное направление) составлена на основе требований к планируемым результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «СОШ № 48 г. Нижнеудинск» 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 «Полдарская СОШ» п. Полдарса;

Программа воспитания МБОУ «Полдарская СОШ» п. Полдарса;

Курс внеурочной деятельности «Мой первый проект» 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 её, 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 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.

#### *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  уважительно относиться к людям иной национальной или религиозной принадлежности, иного имущественного положения, людям с ограниченными возможностями здоровья  установление доверительных отношений между учителем и его учениками, способствующих позитивному восприятию учащимися требований и просьб учителя  побуждение школьников соблюдать на занятии общепринятые нормы поведения, правила общения с взрослыми и сверстниками  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  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
<i>Проект «Семь дощечек мастерства»</i>			
2	Знакомство с игрой танграм и её разновидностями.	1	
3	Изготовление игры по чертежу и шаблонам	1	
4	Проведение мастерской в команде, классе по собиранию фигур из танграма	1	
5	Равновеликие фигуры. Нахождение площади фигур с помощью танграма	1	
6	Создание коллекции игр «Танграм» по видам	1	
<i>Проект «Тайны Великого Полоза»</i>			
7	По заколдованным местам	3	
8	Про «дивные» слова	3	
9	«Живинка» в деле	3	
10	Волшебник своего дела	1	
<i>Проект «Загадки старого Сфинкса»</i>			
11	Тайны пирамид	3	
12	Загадки Сфинкса	3	
13	Дары Египта	3	
<i>Проект «Бумажные фантазии»</i>			
14	Картонный флешмоб	2	
15	Самая дорогая буква в мире	2	
16	Газетная История	2	
17	Мода из комода	2	
18	Итоги проекта	1	

			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
		Итого	34

### Использованные ресурсы:

1. Битюкова Г.А. «Бумажные фантазии» [Электронный ресурс] // <http://fancypaper.sutangarsk.edusite.ru/p14aa1.html>
2. Борисова О.В., Ерохина И.Г. «Тайны Великого Полоза» [Электронный ресурс] // <https://sites.google.com/site/velikijpoloz/vizitka>
3. Маричева С.А. «Семь дощечек мастерства» [Электронный ресурс] // <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>