

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Красноярского края**

**Управление образованием администрации г.Ачинска**

**МБОУ "СШ №5 им. Марачкова А.О." г.Ачинск**

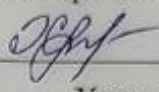
РАССМОТРЕНО

Педагогический совет

\_\_\_\_\_  
Протокол №1 от  
«30» августа 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам.директора по УВР

  
\_\_\_\_\_  
Храмова А.В.  
от «30» августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ "СШ №5

  
\_\_\_\_\_  
Остищев В.Б.  
Приказ № 283  
от «31» августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

по общекультурному направлению

"Хочу знать"

для обучающихся 4 "Г" класса

Автор программы: Сомова В.В., ИКК

г.Ачинск 2023 г.

## ПРОГРАММА КУРСА

### «Хочу знать!»

#### ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса внеурочной деятельности для четвертого класса «Хочу знать!» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, требованиями к основной образовательной программе начального общего образования.

Программа «Хочу знать!» учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника.

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.

*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 предполагает проведение 1 занятия в неделю, которое состоит из теоретической и практической части. Срок реализации 2 года (3-4 класс):

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.

### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА**

#### **Программа обеспечивает достижение следующих личностных, метапредметных результатов.**

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.

### **Содержание программы**

#### **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.

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

#### 4 класс

№ п/п	Дата	Тема	Практические действия или трудовые операции (примерные)
		<i>Предприятия, сооружения, здания</i>	
1	06.09	Кто основал первый зоопарк	Рисование зоопарка
2	13.09	Как идет почта	Экскурсия на почту
3	20.09	Когда возникли музеи	Экскурсия в музей
4	27.09	Как появился фонтан	Рисование фонтана
5	4.10	А зачем нам лестницы? (метро)	Заочная экскурсия в метрополитен
6	11.10	Как возникла почтовая служба?	Написание письма другу
7	18.10	Как возникли города	Аппликация города
8	25.10	Когда люди начали строить дома	Изготовление дома из картона
9	08.11	Все на каток!	Изготовление ледяных игрушек (или катание на катке)
10	15.11	Гидроэлектростанция	Составление кроссворда на тему «Электричество»
11	22.11	Каким был первый магазин	Игра в магазин
12	29.11	Кто вперед? (стадион)	Эстафеты на стадионе (в спортзале)
13	06.12	Цирк! Цирк! Цирк!	Рисование афиши представления

14	13.12	На подмостках театра	Аппликация сцены театра
15	20.12	Чудеса света	Рисование пирамиды
		<b>Транспорт</b>	
16	27.12	Общественный транспорт	Макет улицы из бумаги, картона, других материалов
17		Кто придумал велосипед	Езда на велосипеде
18		Кто создал автомобиль	Сборка машины из деталей конструктора
19		Кто изобрел самолет	Конструирование самолета из деталей конструктора
20		Луноход	Рисование лунохода
21		Лайнер. Пароход	Оригами. Кораблик
22		Железнодорожный транспорт	Рисование поезда
23		Уборочные машины	Конструктор. Уборочная машина
24		Специальные машины. Машина «Скорой помощи»	Оказание первой помощи
		<b>Полезные изобретения</b>	
25		Флюгер	Изготовление флюгера
26		История спичек	Поделки из спичек
27		Когда был изобретен зонтик	Рисование узора для зонтика
28		История происхождения денег	Составление коллекции монет
29		Как был изобретен телефон	Придумывание и рисование новой модели телефона
30		Светофор. Дорожные знаки	Макет светофора
31		Окно в подводный мир (аквариум)	Изонить «Рыбки»
32		Упаковочные материалы	Поделки из целлофана, пластика, картона.
33		Компьютер и Интернет	Работа на компьютере (тема «Интернет»)
34		Компьютер и Интернет	Работа на компьютере (тема «Интернет»)