

Муниципальное образовательное учреждение Иркутского районного
муниципального образования «Бутырская средняя общеобразовательная школа»

Рассмотрено:
МО нач. шк.
Протокол №1
От «30» 08 2023 г.
Руководитель МО
Балдакова Л.А.

Согласовано:
«31» 08 2023 г.
Зам.директора по ВР
Черных Т.М.

Утверждаю:
Приказ № 181
«31» 08 2023 г.
Директор МОУ ИРМО
«Бутырская СОШ»
Асалханов А.А.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Интеллектуальный марафон»
для учащихся 2 «А» класса

Разработала:
Сафонова Анастасия Валентиновна,
Учитель начальных классов.

Пояснительная записка

Программа курса «Интеллектуальный марафон» представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для учащихся начальных классов и рассчитана на один год обучения. 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.

Программа педагогически целесообразна, так как способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в практической 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 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.

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 метапредметных умений, расширять общий кругозор.
- Расширять опыт общения, взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослым

Формы и методы работы:

- 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).

Состав группы – постоянный. Периодичность занятий – 0,5 раз в неделю (17 часов в год).

Планируемые результаты освоения обучающимися программы курса

Содержание программы внеурочной деятельности «Интеллектуальный марафон», формы и методы работы позволят достичь следующих результатов:

Личностные результаты освоения обучающимися внеурочной образовательной программы внеурочной можно считать следующее:

- ✓ овладение начальными сведениями об 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.

Метапредметные результаты

- ✓ *Регулятивные универсальные учебные действия*
- ✓ -предвосхищать результат.
- ✓ - адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок.
- ✓ -концентрация воли для преодоления интеллектуальных затруднений и физических препятствий;
- ✓ - стабилизация эмоционального состояния для решения различных задач.
- ✓ *Коммуникативные универсальные учебные действия*
- ✓ -ставить вопросы; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения;
- ✓ - предлагать помощь и сотрудничество;
- ✓ - определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- ✓ - договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности
- ✓ - формулировать собственное мнение и позицию;
- ✓ - координировать и принимать различные позиции во взаимодействии.
- ✓ *Познавательные универсальные учебные действия*
- ✓ - ставить и формулировать проблемы;
- ✓ - осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме, в том числе творческого и исследовательского характера;
- ✓ - узнавать, называть и определять объекты и явления окружающей действительности в соответствии с содержанием учебных предметов.
- ✓ -запись, фиксация информации об окружающем мире, в том числе с помощью ИКТ, заполнение предложенных схем с опорой на прочитанный текст.
- ✓ - установление причинно-следственных связей;

Требования к уровню знаний, умений и навыков по окончанию реализации программы:

Игры и игрушки

Обучающиеся будут знать:

Происхождение некоторых игрушек. Историю их создания. Распространенные виды настольных и подвижных игр. Знать правила их игры

Обучающиеся будут уметь:

Характеризовать особенности отдельных игр. Создать простейшую игрушку. Исследовать (на основе непосредственных наблюдений).

Все для дома

Обучающиеся будут знать:

Признаки отдельных бытовых предметов, историю их появления, предназначения. Правила ухода за растениями. Правила личной гигиены.

Обучающиеся будут уметь: Пользоваться отдельными предметами быта. Соблюдать правила безопасности. Применять на практике основные знания по уходу за растениями

Школа

Обучающиеся будут знать:

Происхождение некоторых школьных принадлежностей и понятий. Историю их создания. Правила поведения в библиотеке. Отличие кроссворда и ребуса.

Обучающиеся будут уметь:

Пользоваться фондом школьной библиотеки. Составлять простейший кроссворд. Делать простой ремонт книги. Наблюдать объекты и явления природы, характеризовать их особенности. Получать самостоятельно информацию из различных источников. Умение осознано строить речевое высказывание в устной форме.

Еда

Обучающиеся будут знать:

Как овощи и фрукты получили свое название. Историю происхождения некоторых продуктов питания. Основы правильного питания. Составляющие части блюд.

Обучающиеся будут уметь:

Различать полезные и вредные продукты. Уметь составлять меню на завтрак. Получать самостоятельно информацию из различных источников. Исследовать (на основе непосредственных наблюдений).

Одежда

Обучающиеся будут знать:

Происхождение некоторых предметов одежды. Историю их создания. Назначение профессии сапожника и модельера.

Обучающиеся будут уметь:

Характеризовать особенности русского костюма. Создать простейшую модель русского костюма. Наблюдать объекты .

Характеризовать их особенности.

Группировать (классифицировать) по отличительным признакам.

Составлять презентацию.

Праздник

Обучающиеся будут знать:

Название и историю появления праздников и обычаев.

Обучающиеся будут уметь:

Соблюдать основные правила этикета, применять их на практике. Изготовить соответствующее украшение и подарок к празднику. Извлекать необходимую информацию из дополнительных источников знаний (словарей, энциклопедий, справочников). Проводить работу в группе.

Предприятия, сооружения, здания

Обучающиеся будут знать:

Происхождение некоторых сооружений и культурно-развлекательных центров. Историю их создания и предназначение.

Обучающиеся будут уметь:

Характеризовать особенности отдельных сооружений и зданий. Составлять презентацию. Извлекать необходимую информацию из дополнительных источников знаний (словарей, энциклопедий, справочников)

Транспорт

Обучающиеся будут знать:

Основные виды транспорта, их появление. Профессии сопровождающие работу транспорта.

Обучающиеся будут уметь:

Соблюдать основные правила поведения в общественном транспорте, применять их на практике. Обсуждать в группах и объяснять правила поведения в различных ситуациях, планировать свои действия.

Полезные изобретения

Обучающиеся будут знать:

Роль современных изобретений в жизни человека и общества, их предназначение

Обучающиеся будут уметь:

Пользоваться предметами современной жизни. Наблюдать объекты .

Характеризовать их особенности. Группировать (классифицировать) по отличительным признакам. Обсуждать предположения в группах, планировать свои действия.

Учебно-тематический план

Раздел\Тема	Количество часов	Универсальные учебные действия
<i>Игры и игрушки</i>	<i>2ч</i>	<p>Коммуникативные УУД</p> <ul style="list-style-type: none"> • Постановка вопросов; • Умение выражать свои мысли полно и точно; • Управление действиями партнера(оценка, коррекция) <p>Регулятивные УУД</p> <ul style="list-style-type: none"> • Целеполагание; • Волевая саморегуляция • Оценка; • Коррекция <p>Познавательные УУД</p> <ul style="list-style-type: none"> • Умение осознано строить речевое высказывание в устной форме; • Выделение познавательной цели; • Выбор наиболее эффективного способа решения; • Смысловое чтение; • Анализ объектов; • Доказательство; • Установление причинно-следственных связей; • Построение логической цепи рассуждений
<i>Все для дома</i>	<i>2ч</i>	
<i>Школа</i>	<i>2ч</i>	
<i>Еда</i>	<i>2ч</i>	
<i>Одежда</i>	<i>2ч</i>	
<i>Праздник</i>	<i>2ч</i>	
<i>Предприятия, сооружения, здания</i>	<i>2ч</i>	
<i>Транспорт</i>	<i>2ч</i>	
<i>Полезные изобретения</i>	<i>1 ч</i>	
ИТОГО:	17 ч	

Календарно-тематическое планирование

№	Дата	Раздел/Тема	Кол-во час.	Теория	Практические действия или трудовые операции (примерные)
<i>Игры и игрушки 2ч</i>					
1.	08.09.	Где появились куклы	1	История происхождения куклы. Рассказ о любимой кукле	Вырезание бумажных кукол
		История глиняной игрушки		Посещение выставки глиняной игрушки в школьном кабинете ИЗО.	Лепка игрушек из пластилина
2.	22.09.	Кто первым запустил бумажного змея	1	История создания игрушки. Конструктивные особенности бумажного змея.	Изготовление бумажного змея (коллективная работа)
		Кто придумал мяч		Работа со справочной литературой.	Игры с мячом
<i>Все для дома 2 ч</i>					
3.	06.10.	Как появился чайник	1	Беседа «Чайное утро»	Правила чаепития. Сюжетная игра
		Как баклуши били (ложки)		Беседа. Историческая справка.	Роспись ложки
4.	20.10.	Когда было впервые изготовлено мыло	1	История создания мыла. Правила гигиены	Рисование упаковки для мыла
		Время не ждет! (часы)		Виды часов. Как они устроены.	Изготовление циферблата из картона и проволоки (работа в группах)
<i>Школа 2 ч</i>					
5.	10.11.	История шариковой ручки	1	Беседа «От пера до шариковой ручки...».	Лепка ручки из пластилина
		Кто изобрел бумагу		Использование информации из дополнительных источников.	Аппликация из бумаги (тема любая)
6.	24.11.	Откуда пошли названия дней недели	1	Получение информации через интернет, работа со справочной литературой.	Составление расписания мероприятий на неделю (или расписания уроков)
		Кто автор микроскопа		Историческая справка.	Рассматривание предметов под микроскопом и лупой
<i>Еда 2 ч</i>					
7.	08.12.	Как картофель попал	1	Беседа «Второй хлеб».	Поделки из картофеля.

		в Россию.	1		
		Откуда фрукты и овощи получили свое название.		Короткая информационная справка о названиях овощей и фруктов приготовленная детьми.	Рисование овощей и фруктов (иллюстрации к книжке-малышке).
8.	22.12.	Первая кулинарная книга.	1	Историческая справка.	Составление рецепта (работа в группах). Защита.
		Из чего делают пряники.		Беседа «Профессия кондитер».	Лепка пряников из пластилина.
Одежда 2 ч					
9.	12.01.	Одежда наших предков.	1	Русский народный костюм.	Составление кроссворда «Одежда предков».
		Зачем нужны пуговицы.		Беседа о видах пуговиц.	Пришивание пуговицы.
10.	26.01.	Кто придумал обувь? Секреты башмаков.	1	Историческая справка. Беседа о профессии сапожника.	Рисование туфель.
		С каких пор применяют носовые платки.		Информация из дополнительной литературы	Изготовление носового платка .
Праздник 2 ч					
11.	09.02.	Новогодние игрушки	1	Откуда пришла традиция украшения елки.	Изготовление новогодних игрушек
		История воздушных шариков		Информация из дополнительной литературы.	Разрисовывание воздушных шариков или на воздушных шариках
12.	23.02.	Широкая масленица	1	История появления праздника.	Составление рецепта блинов
		Семейные праздники.		Сообщения детей на тему «Праздники в моей семье»	Составление календаря семейных праздников.
Предприятия, сооружения, здания 2 ч					
13.	01.03.	Кто основал первый зоопарк.	1	Информация из справочника «Что такое? Кто такой?»	Составление книги загадок о животных.
		Когда возникли музеи?		Музей нашего города.	Выставка фотографий « Я в музее».
14.	15.03.	Все на каток!	1	Когда появились первые коньки.	Рисование «Зимние виды спорта»
		Гидроэлектростанция.		Основные составляющие гидроэлектростанции.	Составление кроссворда на тему

					«Электричество».
<i>Транспорт 2 ч</i>					
15	05.04.	Кто придумал велосипед?	1	Информация из справочника.	Конкурс «Безопасное колесо». ПДД.
		Кто изобрел самолет?		Информация из справочника.	Оригами. Самолётик.
16	19.04.	Луноход.	1	История покорения космоса.	Викторина «Земляки – космонавты»
		Лайнер. Пароход		Водные суда и их особенности.	Оригами. Кораблик.
<i>Полезные изобретения 2ч</i>					
17	03.05.	Окно в подводный мир (аквариум)	1	Виды распространенных аквариумных рыбок.	Коллективная работа «Аквариум» (коллаж)
		Компьютер и Интернет		Компьютер как современное достижение науки.	Работа на компьютере (тема «Интернет»)

Список литературы

Основная литература

1. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли: пособие для учителя [Текст] / [А.Г.Асмолов, Г.В. Бумеранская, И.А. Володарская и др.]: под ред. А.Г. Асмолова.- М.: Просвещение, 2008.- 151 с.
2. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России [Текст] - М.: Просвещение, 2011. 25 с.
3. Примерная основная образовательная программа начального общего образования [Текст] / сост.Е.С.Савинов.- М.: Просвещение, 2010. 204 с.
4. Тисленкова И.А. Нравственное воспитание: для организаторов воспитательной работы и классных руководителей [Текст] / И.А.Тисленкова. - М.: Просвещение, 2008. 108 с.
5. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Текст] - М.: Просвещение, 2009. 41 с.
6. Черемисина, В.Г. Духовно- нравственное воспитание детей младшего школьного возраста [Текст] / сост. В.Г.Черемисина. - Кемерово: КРИПКИПРО, 2010. - 14- 36 с.

Дополнительная литература

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 привычных нам вещей [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://planetashkol.ru/>
3. История возникновения мебели: простые вещи [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://www.konodyuk.com/>
4. История вещей [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://www.kostyor.ru/history.html>
5. Ликум, А. Все обо всем. Популярная энциклопедия для детей [Текст] /А. Ликум.- М.: Компания «Ключ С», том 1, том 5, 1997.
6. Ликум, А. Все обо всем. Популярная энциклопедия для детей [Текст] /А. Ликум. - М.: Компания «Ключ С» Филологическое общество «Слово» АСТ, том 3, 1995.
7. Шалаева, Г. Все обо всем. Популярная энциклопедия для детей [Текст] /Г. Шалаева. - М.: Компания «Ключ С», том 6, том 14, 1997.
8. Шпагин М. Что было до ...[Текст] / - М.: Детская литература, 1989.