

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Московской области образования

Управление образования Администрации Одинцовского г.о.

Московской области

МБОУ Кубинская СОШ №2 им. Героя Советского Союза

Безбородова В.П. Одинцовского городского округа

РАССМОТРЕНО

На заседании ШМО
учителей начальных
классов

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора
школы по УВР

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ
Кубинской СОШ №2 имени
Героя Советского Союза
Безбородова В.П.


Спирина Н.П.
Протокол №1
от «29» августа 2023 г.


Кислинская О.В.
Протокол №1
от «30» августа 2023 г.




Данилова О.В.
Приказ №14
от «30» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По курсу внеурочной деятельности

«Вектор успеха»

Для обучающихся 1 Д класса

Кубинка, 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса внеурочной деятельности для 1 - 4 классов «Функциональная грамотность» разработана в соответствии:

- с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования;

- с требованиями к основной образовательной программе начального общего образования;

- на основе авторского курса программы «Функциональная грамотность» для 1-4 классов (авторы-составители М.В. Буряк, С.А. Шейкина);

- СанПиН, 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 29.12.2010 г. №189);

- основной образовательной программы начального общего образования МБОУ Кубинская СОШ №2 им. Героя Советского Союза Безбородова В.П.

- учебного плана МБОУ Кубинской СОШ №2 им. Героя Советского Союза Безбородова В.П.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Программа «Функциональная грамотность» учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника.

Цель программы: создание условий для развития функциональной грамотности.

Программа «Функциональная грамотность» учитывает возрастные, общеучебные и психологические особенности младшего школьника.

Цель программы: создание условий для развития функциональной грамотности.

Программа разбита на шесть блоков: «Читательская грамотность», «Математическая грамотность», «Финансовая грамотность», «Глобальные компетенции», «Креативное мышление» и «Естественнонаучная грамотность».

Приоритетным направлением новых образовательных стандартов является реализация развивающего потенциала обучения, что достигается путём сознательного присвоения учащимися социального опыта, формированием мотивации к познанию и творчеству, воспитанием стремления и способности к обновлению компетенций.

Современное образование строится на основе личностно-деятельностного подхода, активности самого учащегося в познавательной и исследовательской деятельности в процессе сотрудничества с педагогом. Базовым принципом обучения выступает необходимость тесной связи получаемых в школе знаний с непосредственной практикой и реальными жизненными проблемами.

Целью данного курса является расширение представлений учащихся об окружающем мире, формирование основ нравственного самосознания, овладение навыками творческой деятельности и приёмами мыслительных операций.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Предлагаемая программа состоит из девяти модулей, каждый из которых ориентирован на формирование конкретного метапредметного умения: сочинить загадку, составить рассказ по картинке, сформулировать противоречия, использовать ресурсы и др. Также программой предусматривается обучение учащихся умению видеть и решать творческие задачи, которые широко представлены во всех занятиях независимо от темы модуля.

Таким образом, задачей курса «Креативное мышление. Мир загадок» является обучение определённому умению.

В Рабочей программе сохранены содержание учебного материала и общая логика последовательности его изучения, предусмотренные авторской программой.

Курс строится на основе современных образовательных технологий с использованием методов и приёмов генерирования новых идей. В процессе обучения в итоге формируется так называемое открытое мышление, когда человек не боится незнакомых проблем и смелых решений; когда возникает привычка не только придумывать и усовершенствовать, но и искать наиболее эффективные способы решения и оптимальные варианты; когда желание изменять и преобразовывать мир соединяется с умением решать возникающие задачи.

Разбиение содержания модуля на отдельные занятия ориентировано на учащихся 3 классов, однако темы могут изучаться как в 4 классе (при этом сокращается время изучения модуля), так и во 2 (при этом либо время изучения увеличивается, либо тема даётся частично). Содержание многих заданий и упражнений изначально избыточно, окончательная «подгонка» осуществляется учителем-практиком, исходя из конкретной образовательной ситуации.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

На учебный курс базисным учебным планом начального общего образования выделяется 34 часа.

Для реализации программы используется методическое пособие С.И. Гин «Как развивать креативность у детей. Методическое пособие для учителя начальных классов»: ВИТА-ПРЕСС; М.; 2017.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Модуль 1. Рассказы по картинке

1.1. Аналитико-синтетические виды работ по картинке

Игра «Поле Чудес», обсуждение сюжета сказки, упражнение «Подзорная труба», упражнение «Соединялки», решение творческой задачи, речевая разминка, упражнение «Эрудитка», игра на внимание, упражнение «Составляем предложения», игра-классификация, решение проблемной ситуации, обсуждение «А я тоже Айболит!».

1.2. Активизация органов чувств

Упражнение «Проверка памяти», игра «Вопрошайка», обсуждение «Что воспринимаем?», игра на внимание, решение проблемной ситуации, упражнение «Внутри сюжета», устный журнал «Интересные факты из жизни насекомых», упражнение «Расширяем кругозор».

1.3. Преобразование сюжета во времени

Игра «Чёрный ящик», упражнение «Придумываем метафоры», упражнение на внимание, фантазирование, обсуждение сюжета сказки, решение проблемной ситуации, упражнение «До и после», устный журнал «История привычных предметов».

1.4. Восприятие сюжета с разных точек зрения

Игра «Да-нетка», обсуждение сюжета сказки, упражнение «Точка зрения», решение творческих задач, упражнение «Подбираем пословицы», упражнение «Находим соответствие».

Модуль 2. Загадки

2.1. Сочинение ассоциативных загадок

Игра «Да-нетка», фантазирование, упражнение «Найди общее», упражнение «Знакомимся с алгоритмом сочинения загадок», упражнение «Сочиняем загадки», решение проблемной ситуации, рисование.

2.2. Сочинение загадок по «признакам»

Отгадывание загадки, упражнение «Как устроена загадка?», упражнение «Учимся сочинять загадки», решение проблемных ситуаций, упражнение «Эрудитка», упражнение «Сочиняем загадки про растения», упражнение «Расширяем кругозор», упражнение «Сравниваем репку и баобаб».

2.3. Сочинение загадок по «действиям»

Отгадывание загадки, упражнение «Составляем алгоритм», упражнение «Учимся сочинять загадки», игра на внимание, упражнение «Сочиняем загадки», решение проблемных ситуаций, практическая работа.

Модуль 3. «Да-нетки»

3.1. Знакомство с «да-нетками»

Игра «Антонимы», игра «Да-нетка», упражнение «Знакомимся с алгоритмом», упражнение «Сочиняем «да-нетки», решение проблемных ситуаций, рисование с противоречиями, обсуждение противоречий в сказке.

3.2. Синтез «да-неток»

Игра «Кто-то теряет, а кто-то находит», упражнение «Поиск аналогий», упражнение «Редактирование «да-неток», обсуждение «Признаки волшебной сказки», игра на внимание, упражнение «Придумываем «да-нетки», упражнение «Мы с тобою так похожи».

Модуль 4. Сказочные истории

4.1. Ознакомление с приёмами фантазирования

Игра «Чёрный ящик», упражнение «Имена в зеркале», упражнение «Знакомимся с приёмами фантазирования», фантазирование, рисование «Фантастическое животное», упражнение «Мой приём фантазирования».

4.2. Применение приёмов фантазирования

Отгадывание загадки, упражнение «Хорошо-плохо», упражнение «Спасатели Колобка», рисование с противоречиями, упражнение «Спасатели сказок», упражнение «Решаем школьные проблемы».

4.3. Фантограмма

Игра «Координаты», упражнение «Знакомимся с приёмом «Фантограмма», эрудитка «Волшебный предмет», упражнение «Придумываем сказку».

Модуль 5. Противоречия

5.1. Выделение положительных и отрицательных сторон в объектах и ситуациях

Игра «Что такое хорошо, что такое плохо?», обсуждение «Дождь и солнце», упражнение «Соединялки», обсуждение «Точка зрения», игра «И хорошо и плохо», игра «Цепочка», упражнение «Пароль».

5.2. Выделение противоположных признаков в свойствах объектов

Игра «Да-нетка», обсуждение «Яблоко – какое?», рисование «Ищем противоположности», танцевальная физкультминутка, обсуждение «Чем больше – тем лучше?», решение проблемной ситуации.

5.3. Противоречия в ситуациях

Игра «Да-нетка», упражнение «Как такое может быть?», рисование с противоречиями, решение проблемных ситуаций, упражнение «Необычные движения», упражнение «Хитрые загадки».

5.4. Ознакомление с приёмами разрешения противоречий

Игра «Переносное значение», упражнение «Загадки с противоречиями», упражнение «Знакомимся с приёмами разрешения противоречий», упражнение «Ищем решения противоречий», решение проблемной ситуации.

5.5. Применение приёмов разрешения противоречий при решении задач

Решение проблемных ситуаций.

Модуль 6. Системность

6.1. Надсистемы и подсистемы

Отгадывание загадки, обсуждение «Сравниваем объекты», упражнение «Знакомимся с понятиями «система», «надсистема», «подсистема»; игра на внимание, упражнение «Сравниваем системы», упражнение «Перечисляем системы», упражнение «Рисунок в несколько рук», упражнение «Матрёшка».

6.2. Система в развитии

Игра «Да-нетка», упражнение «Раскадровка сказки», фантазирование, упражнение «Угадайка», упражнение «Каким бывает прошлое?», упражнение «Каким может быть будущее?».

6.3. Системный оператор

Игра «Шифровка», обсуждение «Это чудо или нет?», упражнение «Знакомимся с системным оператором», упражнение «Работаем с «пятиэкранкой», упражнение «Описываем объекты», упражнение «Путешествие» по системному оператору».

6.4. Использование системного оператора при решении задач

Отгадывание кроссворда «Сказочные герои», упражнение «Кто, откуда и какой?», упражнение «Знакомимся с Насреддином», решение задач.

Модуль 7. Ресурсы

7.1. Основное и дополнительные назначения объектов

Упражнение «Гипотезы», игра «Маша-растеряша», упражнение «Объясняем перевёртыши», упражнение «Зонтик в Африке», рисование «Путаница».

7.2. Метод Робинзона

Игра «Треугольный мой колпак», упражнение «Головные уборы», упражнение «Поможем Робинзону», упражнение «Шапка-невидимка», упражнение «Где можно использовать?».

7.3. Использование ресурсов при решении задач

Решение проблемной ситуации, обсуждение «Метод рыболова», упражнение «Задачки для раскочки», упражнение «Знание – тоже ресурс», упражнение «Задачи вокруг нас».

Модуль 8. Идеальность

8.1. Ознакомление с понятием «идеальность»

Упражнение «Спрашивайте – отвечаю», упражнение «Что было «само»?», упражнение «По щучьему веленью», упражнение «Предметы в будущем».

8.2. Ознакомление с понятием «идеальный конечный результат»

Игра «Съедобное – несъедобное», упражнение «Ищем выход», упражнение «Сравниваем решения», игра «Да-нетка», упражнение «Знакомимся с ИКР», упражнение «Идеальные решения».

8.3. Использование идеальности при решении задач

Игра «Сказки Андерсена», игра «Что рядом?», упражнение «Используем ресурсы», упражнение «Решаем социальные задачи».

Модуль 9. Решение открытых задач на основе литературных произведений

9.1. Задачи из сказки А. Волкова «Волшебник Изумрудного города»

9.2. Задачи из сказки А. Волкова «Урфин Джюс и его деревянные солдаты»

9.3. Задачи из повести Р. Распе «Приключения барона Мюнхгаузена»

9.4. Задачи из повести А. Некрасова «Приключения капитана Врунгеля»

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

В процессе обучения формируются образовательные компетенции:

- ценностно-смысловые:
 - способность воспринимать окружающий мир как динамично развивающуюся среду;
 - способность ориентироваться в окружающем мире;
 - понимание активной преобразующей роли человека в обществе;
 - осознание своего предназначения в окружающем мире;
 - умение выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков, принимать решения.
- общекультурные:
 - восприятие мира как единого и целостного при разнообразии культур;
 - представления об особенностях национальных культур, общественных явлениях и традициях;
 - интерес к достижениям национальной и общечеловеческой культуры;
 - понимание роли науки и образования в жизни человека и общества;
 - представление о культуре досуга, овладение эффективными способами организации свободного времени;
- учебно-познавательные:
 - наличие широкой мотивационной основы учебной деятельности;
 - владение навыками целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, презентации учебной деятельности;
 - владение креативными навыками продуктивной деятельности;
 - умение видеть и формулировать проблемы;
 - выбор наиболее эффективных способов решения проблемы в зависимости от конкретных условий;
- информационные:
 - умение осуществлять поиск информации в открытом информационном пространстве;
 - умение отбирать, перерабатывать, сохранять и передавать информацию;
 - умение использовать современные информационные технологии в учебной деятельности и в повседневной жизни;
 - владение умениями медиаграмотности;
 - умение осознанно строить сообщения в устной и письменной формах;
- коммуникативные:
 - навыки конструктивного взаимодействия с окружающими – грамотного ведения диалога и участия в дискуссии;
 - умения принятия и выполнения различных социальных ролей в коллективе;
 - опыт презентации результатов деятельности и самопрезентации;
 - понимание относительности мнений и подходов к решению проблем;
 - продуктивное содействие разрешению конфликтов;
 - использование различных речевых средств для эффективного решения коммуникативных задач;
- социально-трудовые:
 - ценностное отношение к учёбе как виду творческой деятельности;
 - активное творческое отношение к окружающей действительности;
 - уважительное отношение к труду и творчеству, бережное отношение к их результатам;
 - готовность участвовать в общественно полезной и трудовой деятельности;
 - поддержка и стимулирование социальной активности;
- личностные:

- понимание необходимости саморазвития, разработки индивидуальной образовательной траектории и программы жизнедеятельности в целом;
- навыки ответственного и безопасного отношения к самому себе и окружающим;
- навыки самоуправления и самоорганизации, саморегуляции и самоподдержки;
- способность к эффективному использованию собственных ресурсов;
- формирование культуры мышления и поведения.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Раздел/тема	Количество часов,	Количество часов,
п/п		предусмотренное авторской программой	предусмотренное рабочей программой
1.	Рассказы по картинке	4 ч	4 ч
2.	Загадки	3 ч	3 ч
3.	«Да-нетки»	2 ч	2 ч
4.	Сказочные истории	3 ч	3 ч
5.	Противоречия	5 ч	5 ч
6.	Системность	4 ч	4 ч
7.	Ресурсы	3 ч	3 ч
8.	Идеальность	3 ч	3 ч
9.	Решение открытых задач на основе литературных произведений	7 ч	7 ч
	Итого:	34 ч	34 ч

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Планирование составлено на основе:

1. Авторская программа С.И. Гин («Как развивать креативность у детей. Методическое пособие для учителя начальных классов»: ВИТА-ПРЕСС; М.; 2017.)

№ урока	Тема урока	Кол-во часов	Основные виды учебной деятельности обучающихся	Дата проведения	
				План	Факт
1	Аналитико-синтетические виды работ по картинке	1	Игра «Поле Чудес», обсуждение сюжета сказки, упражнение «Подзорная труба», упражнение «Соединялки», решение творческой задачи, речевая разминка, упражнение «Эрудитка», игра на внимание, упражнение «Составляем предложения», игра-классификация, решение проблемной ситуации, обсуждение «А я тоже Айболит!»		
2	Активизация органов чувств	1	Упражнение «Проверка памяти», игра «Вопрошайка», обсуждение «Что воспринимаем?», игра на внимание, решение проблемной ситуации, упражнение «Внутри сюжета», устный журнал «Интересные факты из жизни насекомых», упражнение «Расширяем кругозор»		
3	Преобразование сюжета во времени	1	Игра «Чёрный ящик», упражнение «Придумываем метафоры», упражнение на внимание, фантазирование, обсуждение сюжета сказки, решение проблемной ситуации, упражнение «До и после», устный журнал «История привычных предметов»		
4	Восприятие сюжета с разных точек зрения	1	Игра «Да-нетка», обсуждение сюжета сказки, упражнение «Точка зрения», решение творческих задач, упражнение «Подбираем пословицы», упражнение «Находим соответствие»		
5	Сочинение ассоциативных загадок	1	Игра «Да-нетка», фантазирование, упражнение «Найди общее», упражнение «Знакомимся с алгоритмом сочинения загадок», упражнение «Сочиняем загадки», решение проблемной ситуации, рисование		
6	Сочинение загадок по «признакам»	1	Отгадывание загадки, упражнение «Как устроена загадка?», упражнение «Учимся сочинять загадки», решение проблемных ситуаций, упражнение «Эрудитка», упражнение «Сочиняем загадки про растения», упражнение «Расширяем кругозор», упражнение «Сравниваем репку и баобаб»		
7	Сочинение загадок по «действиям»	1	Отгадывание загадки, упражнение «Составляем алгоритм», упражнение «Учимся сочинять загадки», игра на внимание, упражнение «Сочиняем загадки», решение проблемных ситуаций, практическая работа		
8	Знакомство с «да-нетками»	1	Игра «Антонимы», игра «Да-нетка», упражнение «Знакомимся с алгоритмом», упражнение «Сочиняем «да-нетки», решение проблемных ситуаций, рисование с противоречиями, обсуждение противоречий в сказке.		
9	Синтез «да-неток»	1	Игра «Кто-то теряет, а кто-то находит», упражнение «Поиск аналогий», упражнение «Редактирование «да-неток», обсуждение		

			«Признаки волшебной сказки», игра на внимание, упражнение «Придумываем «да-нетки», упражнение «Мы с тобою так похожи»		
10	Ознакомление с приёмами фантазирования	1	Игра «Чёрный ящик», упражнение «Имена в зеркале», упражнение «Знакомимся с приёмами фантазирования», фантазирование, рисование «Фантастическое животное», упражнение «Мой приём фантазирования».		
11	Применение приёмов фантазирования	1	Отгадывание загадки, упражнение «Хорошо-плохо», упражнение «Спасатели Колобка», рисование с противоречиями, упражнение «Спасатели сказок», упражнение «Решаем школьные проблемы».		
12	Фантограмма	1	Игра «Координаты», упражнение «Знакомимся с приёмом «Фантограмма», эрудитка «Волшебный предмет», упражнение «Придумываем сказку».		
13	Выделение положительных и отрицательных сторон в объектах и ситуациях	1	Игра «Что такое хорошо, что такое плохо?», обсуждение «Дождь и солнце», упражнение «Соединялки», обсуждение «Точка зрения», игра «И хорошо и плохо», игра «Цепочка», упражнение «Пароль».		
14	Выделение противоположных признаков в свойствах объектов	1	Игра «Да-нетка», обсуждение «Яблоко – какое?», рисование «Ищем противоположности», танцевальная физкультминутка, обсуждение «Чем больше – тем лучше?», решение проблемной ситуации.		
15	Противоречия в ситуациях	1	Игра «Да-нетка», упражнение «Как такое может быть?», рисование с противоречиями, решение проблемных ситуаций, упражнение «Необычные движения», упражнение «Хитрые загадки».		
16	Ознакомление с приёмами разрешения противоречий	1	Игра «Переносное значение», упражнение «Загадки с противоречиями», упражнение «Знакомимся с приёмами разрешения противоречий», упражнение «Ищем решения противоречий», решение проблемной ситуации.		
17	Применение приёмов разрешения противоречий при решении задач	1	Решение проблемных ситуаций.		
18	Надсистемы и подсистемы	1	Отгадывание загадки, обсуждение «Сравниваем объекты», упражнение «Знакомимся с понятиями «система», «надсистема», «подсистема»; игра на внимание, упражнение «Сравниваем системы», упражнение «Перечисляем системы», упражнение «Рисунок в несколько рук», упражнение «Матрёшка».		
19	Система в развитии	1	Игра «Да-нетка», упражнение «Раскадровка сказки», фантазирование, упражнение «Угадайка», упражнение «Каким бывает прошлое?», упражнение «Каким может быть будущее?».		
20	Системный оператор	1	Игра «Шифровка», обсуждение «Это чудо или нет?», упражнение «Знакомимся с системным оператором», упражнение «Работаем с «пятиэкранкой», упражнение «Описываем		

			объекты», упражнение «Путешествие» по системному оператору».		
21	Использование системного оператора при решении задач	1	Отгадывание кроссворда «Сказочные герои», упражнение «Кто, откуда и какой?», упражнение «Знакомимся с Насреддином», решение задач.		
22	Основное и дополнительные назначения объектов	1	Упражнение «Гипотезы», игра «Маша-растеряша», упражнение «Объясняем перевёртыши», упражнение «Зонтик в Африке», рисование «Путаница».		
23	Метод Робинзона	1	Игра «Треугольный мой колпак», упражнение «Головные уборы», упражнение «Поможем Робинзону», упражнение «Шапка-невидимка», упражнение «Где можно использовать?».		
24	Использование ресурсов при решении задач	1	Решение проблемной ситуации, обсуждение «Метод рыболова», упражнение «Задачи для раскачки», упражнение «Знание – тоже ресурс», упражнение «Задачи вокруг нас».		
25	Ознакомление с понятием «идеальность»	1	Упражнение «Спрашивайте – отвечаю», упражнение «Что было «само»?», упражнение «По щучьему веленью», упражнение «Предметы в будущем».		
26	Ознакомление с понятием «идеальный конечный результат»	1	Игра «Съедобное – несъедобное», упражнение «Ищем выход», упражнение «Сравниваем решения», игра «Да-нетка», упражнение «Знакомимся с ИКР», упражнение «Идеальные решения».		
27	Использование идеальности при решении задач	1	Игра «Сказки Андерсена», игра «Что рядом?», упражнение «Используем ресурсы», упражнение «Решаем социальные задачи».		
28	Задачи из сказки А. Волкова «Волшебник Изумрудного города»	1			
29-30	Задачи из сказки А.Волкова «Урфин Джюс и его деревянные солдаты»	2			
31	Задачи из повести Р. Распе «Приключения барона Мюнхгаузена»	1			
32-33	Задачи из повести А. Некрасова «Приключения капитана Врунгеля»	2			
34	Подводим итоги	1			