

Рабочая программа кружка «Юный конструктор» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования второго поколения на основании «Примерной программы внеурочной деятельности» под редакцией Т. В. Лусс «Формирование навыков конструктивно-игровой деятельности у детей»

Раздел I. Содержание кружка «Юный конструктор»

Содержание программы предоставляет значительные возможности для развития умений работать в паре или в группе. Формированию умений распределять роли и обязанности, сотрудничать и согласовывать свои действия с действиями товарищей, оценивать **собственные действия и действия отдельных учеников (пар, групп).**

2 класс (34 ч)

Способы соединения деталей. Конструирование по образцу, схеме, творческому замыслу. Конструирование по технологической карте. Программирование. Мощность мотора. Звуки. Надпись. Фон. Техника безопасности при работе с компьютером. Названия и назначения всех деталей конструктора. Конструирование моделей «Танцующие птицы», «Умная вертушка» «Обезьянка-барабанщица» и др. Свободное конструирование

II. Планируемые результаты освоения кружка «Юный конструктор»

В результате изучения данного курса у обучающихся должны быть сформированы личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные универсальные учебные действия как основа умения учиться.

Личностные результаты

- активное включение в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявление дисциплинированности, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, нахождение с ними общего языка и общих интересов;
- развитие мотивов учебной деятельности и личностный смысл учения, принятие и освоение социальной роли обучающего;
- развитие социальных навыков школьников в процессе групповых взаимодействий;
- повышение степени самостоятельности, инициативности учащихся и их познавательной мотивированности;
- приобретение детьми опыта исследовательско-творческой деятельности;
- умение предъявлять результат своей работы; возможность использовать полученные знания в жизни;
- умение самостоятельно конструировать свои знания; ориентироваться в информационном пространстве;
- формирование социально адекватных способов поведения;
- формирование умения работать с информацией.

Предметные результаты

К концу занятий по программе «Юный конструктор» дети будут знать:

- ступенчатые способы соединения деталей и их виды;
- правила по технике безопасности труда;
- правила поведения на занятиях;

будут уметь:

- выбирать нужные детали для конструирования;

- соединять детали различными способами;
- планировать свои действия;
- объединять детали в различную композицию;
- самостоятельно конструировать модели по заданной теме;
- работать в коллективе;
- находить сильные и слабые стороны конструкций;
- грамотно выразить свои мысли.

Раздел III. Тематическое планирование

№ п/п	Наименование раздела и тем	Часы учебног о времени	Плановые сроки прохожден ия	Форма занятия	Воспитательный потенциал урока
1	Вводное занятие. Разноцветная лесенка	1		Игра	Побуждение школьников соблюдать на уроке общепринятые нормы поведения, правила общения
2	Конструирование по схеме	1		Игра	Включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе
3	Конструирование по образцу	1		Игра	Установление доверительных отношений между учителем и его учениками
4	Конструирование способом «Мозаика»	1		Игра	
5	Конструирование по образцу и схеме. Игры с конструктором	1		Игра	Включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний
6	Конструирование по творческому замыслу	1		Игра	
7	Конструирование по образцу и творческому замыслу	1		Игра	
8	Конструирование по технологической карте	1		Игра	Включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний
9	Техника безопасности при работе с компьютером. Названия и назначения всех деталей	1		Игра	Побуждение школьников соблюдать на уроке технику безопасности

	конструктора				
10	Программирование. Мощность мотора.	1		Игра	
11	Программирование. Звуки. Надпись. Фон	1		Игра	
12	Блок «Цикл»	1		Игра	
13	Мотор и ось	1		Игра	Включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний
14	Зубчатые колёса	1		Игра	
15	Датчик наклона и расстояния	1		Игра	
16	Червячная зубчатая передача	1		Игра	
17	Кулачок	1		Игра	Включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний
18	Рычаг	1		Игра	
19	Шкивы и ремни	1		Игра	
20	Модель «Танцующие птицы». Ременные передачи	1		Игра	Включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний
21	Модель «Умная вертушка». Влияние размеров зубчатых колёс на вращение волчка	1		Игра	
22	Модель «Обезьянка-барабанщица». Изучение принципа действия рычагов и кулачков	1		Игра	
23	Модель «Голодный аллигатор»	1		Игра	
24	Модель «Рычащий лев»	1		Игра	Включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний
25	Модель «Порхающая птица»	1		Игра	
26	Конструирование собственных моделей. Соревнования роботов	1		Игра	
27	Покорители космоса	1		Игра	
28	Программирование. Мощность мотора.	1		Игра	Включение в урок игровых процедур, которые помогают

	Звуки. Надпись. Фон				поддержать мотивацию детей к получению знаний
29	Техника безопасности при работе с компьютером. Названия и назначения всех деталей конструктора	1		Игра	
30	Конструирование по образцу и схеме. Игры с конструктором	1		Игра	Включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний
31	Конструирование по образцу и творческому замыслу	1		Игра	
32	Конструирование по технологической карте	1		Игра	
33	Конструирование собственных моделей	1		Игра	
34	Конструирование собственных моделей. Выставка собственных моделей	1		Игра	Включение в урок игровых процедур, которые помогают поддержать мотивацию детей к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений в классе