

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 учебного курса «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).**

3 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 учебного курса «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 выражать 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. | 1 | | Игра | побуждение школьников соблюдать на уроке технику безопасности |

| | | | | | |
|----|---|---|--|------|---|
| | Названия и назначения всех деталей 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. Звуки. Надпись. Фон | 1 | | Игра | включение в урок игровых процедур, которые помогают 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 |