

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

«Художественно-технологический лицей» города Кирова

Новоселова
Татьяна
Геннадьевна

Подпись цифровой подписью: Новоселова Татьяна
Геннадьевна
DN: cn=ИМЭДУ ХТЛ, cn=Новоселова Татьяна Геннадьевна,
e=ttg@kirovedu.ru
Основание: Я подтверждаю этот документ своей
установленной подписью
Расположение:
Дата: 2025.01.16 17:46:34+0300
Foxit PDF Reader Версия: 2024.2.2

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности

«Шаг в будущее»

(по направлению «Занятия, направленные на удовлетворение
профориентационных интересов и потребностей обучающихся»)

1-4 класс

Киров, 2024

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАГ В БУДУЩЕЕ» НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты освоения программы по курсу «Шаг в будущее» на уровне начального общего образования достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности в соответствии с традиционными российскими социокультурными и духовно-нравственными ценностями, принятыми в обществе правилами и нормами поведения и способствуют процессам самопознания, самовоспитания и саморазвития, формирования внутренней позиции личности.

В результате изучения труда (технологии) на уровне начального общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты:

первоначальные представления о созидательном и нравственном значении труда в жизни человека и общества, уважительное отношение к труду и творчеству мастеров;

осознание роли человека и используемых им технологий в сохранении гармонического сосуществования рукотворного мира с миром природы, ответственное отношение к сохранению окружающей среды;

понимание культурно-исторической ценности традиций, отражённых в предметном мире, чувство сопричастности к культуре своего народа, уважительное отношение к культурным традициям других народов;

проявление способности к эстетической оценке окружающей предметной среды, эстетические чувства – эмоционально-положительное восприятие и понимание красоты форм и образов природных объектов, образцов мировой и отечественной художественной культуры;

проявление положительного отношения и интереса к различным видам творческой преобразующей деятельности, стремление к творческой самореализации, мотивация к творческому труду, работе на результат, способность к различным видам практической преобразующей деятельности;

проявление устойчивых волевых качества и способность к саморегуляции: организованность, аккуратность, трудолюбие, ответственность, умение справляться с доступными проблемами;

готовность вступать в сотрудничество с другими людьми с учётом этики общения, проявление толерантности и доброжелательности.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате изучения по курсу «Шаг в будущее» на уровне начального общего образования у обучающегося будут сформированы познавательные универсальные

учебные действия, коммуникативные универсальные учебные действия, регулятивные универсальные учебные действия, совместная деятельность.

У обучающегося будут сформированы следующие **базовые логические и исследовательские действия** как часть познавательных универсальных учебных действий:

ориентироваться в терминах и понятиях, используемых в технологии (в пределах изученного), использовать изученную терминологию в своих устных и письменных высказываниях;

осуществлять анализ объектов и изделий с выделением существенных и несущественных признаков;

сравнивать группы объектов (изделий), выделять в них общее и различия;

делать обобщения (техничко-технологического и декоративно-художественного характера) по изучаемой тематике;

использовать схемы, модели и простейшие чертежи в собственной практической творческой деятельности;

комбинировать и использовать освоенные технологии при изготовлении изделий в соответствии с технической, технологической или декоративно-художественной задачей;

понимать необходимость поиска новых технологий на основе изучения объектов и законов природы, доступного исторического и современного опыта технологической деятельности.

У обучающегося будут сформированы **умения работать с информацией** как часть познавательных универсальных учебных действий:

осуществлять поиск необходимой для выполнения работы информации в учебнике и других доступных источниках, анализировать её и отбирать в соответствии с решаемой задачей;

анализировать и использовать знаково-символические средства представления информации для решения задач в умственной и материализованной форме, выполнять действия моделирования, работать с моделями;

использовать средства информационно-коммуникационных технологий для решения учебных и практических задач (в том числе Интернет с контролируемым выходом), оценивать объективность информации и возможности её использования для решения конкретных учебных задач;

следовать при выполнении работы инструкциям учителя или представленным в других информационных источниках.

У обучающегося будут сформированы **умения общения** как часть коммуникативных универсальных учебных действий:

вступать в диалог, задавать собеседнику вопросы, использовать реплики-уточнения и дополнения, формулировать собственное мнение и идеи, аргументированно их излагать, выслушивать разные мнения, учитывать их в диалоге;

создавать тексты-описания на основе наблюдений (рассматривания) изделий декоративно-прикладного искусства народов России;

строить рассуждения о связях природного и предметного мира, простые суждения (небольшие тексты) об объекте, его строении, свойствах и способах создания;

объяснять последовательность совершаемых действий при создании изделия.

У обучающегося будут сформированы следующие **умения самоорганизации и самоконтроля** как часть регулятивных универсальных учебных действий:

рационально организовывать свою работу (подготовка рабочего места, поддержание и наведение порядка, уборка после работы);

выполнять правила безопасности труда при выполнении работы;

планировать работу, соотносить свои действия с поставленной целью;

устанавливать причинно-следственные связи между выполняемыми действиями и их результатами, прогнозировать действия для получения необходимых результатов;

выполнять действия контроля и оценки, вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;

проявлять волевую саморегуляцию при выполнении работы.

У обучающегося будут сформированы **умения совместной деятельности**:

организовывать под руководством учителя и самостоятельно совместную работу в группе: обсуждать задачу, распределять роли, выполнять функции руководителя (лидера) и подчинённого, осуществлять продуктивное сотрудничество;

проявлять интерес к работе товарищей, в доброжелательной форме комментировать и оценивать их достижения, высказывать свои предложения и пожелания, оказывать при необходимости помощь;

понимать особенности проектной деятельности, выдвигать несложные идеи решений предлагаемых проектных заданий, мысленно создавать конструктивный замысел, осуществлять выбор средств и способов для его практического воплощения, предъявлять аргументы для защиты продукта проектной деятельности.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу обучения в **1 классе** обучающийся получит следующие предметные результаты по отдельным темам по курсу «Шаг в будущее»:

правильно организовывать свой труд: своевременно подготавливать и убирать рабочее место, поддерживать порядок на нём в процессе труда;

применять правила безопасной работы ножницами, иглой и аккуратной работы с клеем;

действовать по предложенному образцу в соответствии с правилами рациональной разметки (разметка на изнаночной стороне материала, экономия материала при разметке);

определять названия и назначение основных инструментов и приспособлений для ручного труда (линейка, карандаш, ножницы, игла, шаблон, стека и другие), использовать их в практической работе;

определять наименования отдельных материалов (например, бумага, картон, фольга, пластилин, природные, текстильные материалы) и способы их обработки (сгибание, отрывание, сминание, резание, лепка и другие), выполнять доступные технологические приёмы ручной обработки материалов при изготовлении изделий;

ориентироваться в наименованиях основных технологических операций: разметка деталей, выделение деталей, сборка изделия;

выполнять разметку деталей сгибанием, по шаблону, «на глаз», «от руки», выделение деталей способами обрывания, вырезания и другое, сборку изделий с помощью клея, ниток и другое;

понимать смысл понятий «изделие», «деталь изделия», «образец», «заготовка», «материал», «инструмент», «приспособление», «конструирование», «аппликация»;

выполнять задания с опорой на готовый план;

обслуживать себя во время работы: соблюдать порядок на рабочем месте, ухаживать за инструментами и правильно хранить их, соблюдать правила гигиены труда;

рассматривать и анализировать простые по конструкции образцы (по вопросам учителя), анализировать простейшую конструкцию изделия: выделять основные и дополнительные детали, называть их форму, определять взаимное расположение, виды соединения, способы изготовления;

распознавать изученные виды материалов (природные, пластические, бумага, тонкий картон, текстильные, клей и другие), их свойства (цвет, фактура, форма, гибкость и другие);

называть ручные инструменты (ножницы, игла, линейка) и приспособления (шаблон, стека, булавки и другие), безопасно хранить и работать ими;

различать материалы и инструменты по их назначению;

называть и выполнять последовательность изготовления несложных изделий: разметка, резание, сборка, отделка;

понимать простейшие виды технической документации (рисунок, схема), конструировать и моделировать изделия из различных материалов по образцу, рисунку;

осуществлять элементарное сотрудничество, участвовать в коллективных работах под руководством учителя;

выполнять несложные коллективные работы проектного характера;

называть профессии, связанные с изучаемыми материалами и производствами, их социальное значение.

К концу обучения во **2 классе** обучающийся получит следующие предметные результаты по курсу «Шаг в будущее»:

понимать смысл понятий «инструкционная» («технологическая») карта, «чертёж», «эскиз», «линии чертежа», «развёртка», «макет», «модель», «технология», «технологические операции», «способы обработки» и использовать их в практической деятельности;

выполнять задания по самостоятельно составленному плану;

распознавать элементарные общие правила создания рукотворного мира (прочность, удобство, эстетическая выразительность – симметрия, асимметрия, равновесие), наблюдать гармонию предметов и окружающей среды, называть характерные особенности изученных видов декоративно-прикладного искусства;

выделять, называть и применять изученные общие правила создания рукотворного мира в своей предметно-творческой деятельности;

самостоятельно готовить рабочее место в соответствии с видом деятельности, поддерживать порядок во время работы, убирать рабочее место;

анализировать задание (образец) по предложенным вопросам, памятке или инструкции, самостоятельно выполнять доступные задания с опорой на инструкционную (технологическую) карту;

самостоятельно отбирать материалы и инструменты для работы, исследовать свойства новых изучаемых материалов (толстый картон, натуральные ткани, нитки, проволока и другие);

отличать макет от модели, строить трёхмерный макет из готовой развёртки;

конструировать и моделировать изделия из различных материалов по модели, простейшему чертежу или эскизу;

решать несложные конструкторско-технологические задачи;

применять освоенные знания и практические умения (технологические, графические, конструкторские) в самостоятельной интеллектуальной и практической деятельности;

делать выбор, какое мнение принять – своё или другое, высказанное в ходе обсуждения;

выполнять работу в малых группах, осуществлять сотрудничество;

понимать особенности проектной деятельности, осуществлять под руководством учителя элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт;

знать профессии людей, работающих в сфере обслуживания.

К концу обучения в **3 классе** обучающийся получит следующие предметные результаты по курсу «Шаг в будущее»:

выделять и называть характерные особенности изученных видов декоративно-прикладного искусства, профессии мастеров прикладного искусства (в рамках изученного);

узнавать и называть по характерным особенностям образцов или по описанию изученные и распространённые в крае ремёсла;

называть и описывать свойства наиболее распространённых изучаемых искусственных и синтетических материалов (бумага, металлы, текстиль и другие);

читать чертёж развёртки и выполнять разметку развёрток с помощью чертёжных инструментов (линейка, угольник, циркуль);

конструировать и моделировать изделия из разных материалов и конструктора по заданным техническим, технологическим и декоративно-художественным условиям;

изменять конструкцию изделия по заданным условиям;

называть несколько видов информационных технологий и соответствующих способов передачи информации (из реального окружения обучающихся);

понимать назначение основных устройств персонального компьютера для ввода, вывода и обработки информации;

выполнять основные правила безопасной работы на компьютере;

использовать возможности компьютера и информационно-коммуникационных технологий для поиска необходимой информации при выполнении обучающих, творческих и проектных заданий;

выполнять проектные задания в соответствии с содержанием изученного материала на основе полученных знаний и умений.

К концу обучения в **4 классе** обучающийся получит следующие предметные результаты по курсу «Шаг в будущее»:

формировать общее представление о мире профессий, их социальном значении, о творчестве и творческих профессиях, о мировых достижениях в области техники и искусства (в рамках изученного), о наиболее значимых окружающих производствах;

на основе анализа задания самостоятельно организовывать рабочее место в зависимости от вида работы, осуществлять планирование трудового процесса;

самостоятельно планировать и выполнять практическое задание (практическую работу) с опорой на инструкционную (технологическую) карту или творческий замысел, при необходимости вносить коррективы в выполняемые действия;

понимать элементарные основы бытовой культуры, выполнять доступные действия по самообслуживанию и доступные виды домашнего труда;

выполнять более сложные виды работ и приёмы обработки различных материалов (например, плетение, шитьё и вышивание, тиснение по фольге), комбинировать различные способы в зависимости и от поставленной задачи, оформлять изделия и соединять детали освоенными ручными строчками;

решать простейшие задачи рационализаторского характера по изменению конструкции изделия: на достраивание, придание новых свойств конструкции в связи с изменением функционального назначения изделия;

на основе усвоенных правил дизайна решать простейшие художественно-конструкторские задачи по созданию изделий с заданной функцией;

создавать небольшие тексты, презентации и печатные публикации с использованием изображений на экране компьютера, оформлять текст (выбор шрифта, размера, цвета шрифта, выравнивание абзаца);

работать с доступной информацией, работать в программах Word, PowerPoint;

решать творческие задачи, мысленно создавать и разрабатывать проектный замысел, осуществлять выбор средств и способов его практического воплощения, аргументированно представлять продукт проектной деятельности;

осуществлять сотрудничество в различных видах совместной деятельности, предлагать идеи для обсуждения, уважительно относиться к мнению товарищей, договариваться, участвовать в распределении ролей, координировать собственную работу в общем процессе.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Основные направления рабочей программы курса для начальной школы (1-4 класс) «Шаг в будущее» реализуются через модули:

Модуль I – «Играем в профессии» - 1 класс. Цель: формирование элементарных знаний о профессиях через игру.

Модуль II – «Путешествие в мир профессий» - 2 класс. Цель: расширение представлений детей о мире профессий.

Модуль III – «У меня растут года...» - 3 класс. Цель: формирование мотивации, интерес к трудовой и учебной деятельности, стремление к коллективному общественно-полезному труду.

Модуль IV – «Труд в почете любой, мир профессий большой» - 4 класс. Цель: формировать добросовестное отношение к труду, понимание его роли в жизни человека и общества, развивать интерес к будущей профессии.

Модуль I «Играем в профессии» (33 часа)

Все работы хороши (2 ч.). Занятия с элементами игры.

Введение в тему. Стихи о профессиях. Работа с карточками (конкурс состоит в составлении целой из разрезанной на части картинки). Конкурс маляров. Игра «Кто потерял свой инструмент», конкурс «Найди лишнее», игра «Таинственное слово» (расшифровка слов барка (рыбак), ртомас (матрос), явше (швея). Игра отгадай пословицы (Без охоты..(нет рыбака), без дела жить -...(только небо коптить). Викторина «Угадай профессию» кто пашет, сеет, хлеб убирает (хлебороб), кто лекарство отпускает (аптекарь), кто дома строит (строитель).

Кому что нужно (2 ч.). Дидактическая игра.

Вводное слово учителя. Определение правила игры. Подбираются картинки и предметы соответствующих профессий. Например: строитель-мастерок, врач-градуслик, повар-кастрюля и т.д.

Оденем куклу на работу (2 ч.). Дидактическая игра.

Оборудование: изображение рабочей одежды, изображение кукол. Подобрать к каждой картинке одежду и назвать соответствующую профессию (строитель, милиционер, врач, пожарник, продавец).

Идём на работу - дидактические игры. Разложены круги, в середине которых нарисованы люди разных профессий, относительно с изображением инструментов. Необходимо выбрать картинку, подходящую для работы.

Мы строители (2 ч.). Занятие с элементами игры.

Организационный момент. Игра. Построение дома, башни из геометрических фигур, конструктора. Физкультминутка. Просмотр м/ф. Игра со счётными палочками. Строим модель грузовика из спичечных коробков. Итог. Что нужно знать, чтобы стать строителем. Какую пользу приносят наши знания.

Магазин (2 ч.). Ролевая игра.

Мы идем в магазин (2 ч.). Беседа с игровыми элементами.

Организационный момент. Актуализация опорных знаний. Вопросы, какие бывают магазины? Кто работает в магазине? Формирование новых знаний. Анализ стихотворений. Игра «Вставьте буквы, и вы узнаете, кто работает в магазине». Заведующая, продавец, товаровед, охранник, администратор. Оценка: вежливый, грубый продавец. Итог: как называется профессия людей работающих в магазине?

Аптека (2 ч.). Ролевая игра.

Организационный момент. Игра. Построение из геометрических фигур здания аптеки. Физкультминутка. Просмотр м/ф. Игра со счётными палочками. Итог. Что нужно знать, чтобы стать фармацевтом. Какую пользу приносят наши знания.

Больница (2 ч.). Ролевая игра.

Организационный момент. Игра (детский набор «Доктор»). Физкультминутка. Просмотр м/ф. Игра со счётными палочками. Строим модель скорой помощи. Итог. Что нужно знать, чтобы стать доктором. Какую пользу приносят наши знания.

Какие бывают профессии (2 ч.). Игровой час.

Организационный момент. Актуализация опорных знаний. Подбор рифмовок в стихотворении. Рассказ о мире профессий. Игра: «Закончи пословицу...» (например, «Без труда.. (не вытянуть рыбку из пруда»)). Загадки о профессиях. Кроссворд о профессиях. Итог: о каких профессиях мы сегодня узнали?

С. Михалков «Дядя Степа-милиционер» (2 ч.). Чтение текста. Словарная работа: милиционер, профессия. Обсуждение прочитанного. Ответы на вопросы.

С. Михалков «Дядя Степа-милиционер» (3 ч.). Видеоурок.

Просмотр м/ф по произведению С. Михалков «Дядя Степа-милиционер». Обсуждение поступков главных героев. Как бы ты поступил ты в данной ситуации. Словарная работа.

В. Маяковский «Кем быть?» (2 ч.) Чтение текста по ролям. Обсуждение текста.

Словарные работы: столяр, плотник, рубанок, инженер, доктор, конструктор, шофер.

К. Чуковский «Доктор Айболит» (2 ч.) Игра-демонстрация, викторина.

Уход за цветами. (2 ч.). Практическое занятие.

Профессия «Повар» (2 ч.). Экскурсия. Вступительное слово учителя. Презентация профессий. Знакомство со столовой школы. Знакомство с профессией повар. Встреча с людьми, работниками в школьной столовой. Поварята. (2 ч.). Конкурс-игра.

Модуль II «Путешествие в мир профессий» (34 часа)

Мастерская удивительных профессий (2 ч.). Дидактическая игра.

Карточки (желтые, синие, красные; по 5 в каждой - 4 с рисунком, 1 без рисунка и 4 картонных круга - тех же цветов).

Изображения рабочая одежда из выбранных карточек, средства труда, место работы.

Определить профессии, результат труда человека. Разные дома (2 ч.). Практическое занятие.

Использование настольного конструктора «Строитель». Разбить детей на несколько групп. Выполнить следующее задание: из кубиков построить дома. Игросоревнование со строительными игровыми материалами. Конструирование из настольного конструктора. Итог, награждение.

Дачный домик (2 ч.). Практическое занятие.

Подобрать цветную бумагу (крышу, стены, труба, крыльцо). Выложить аппликацию из цветной бумаги и картона. Итог, выявить лучших участников, награждение.

Моя профессия (2 ч.). Игра-викторина.

Дидактическая игра: «Доскажи словечко», загадки. Игра: «Волшебный мешок» (определить на ощупь инструменты). Итог.

Профессия «Врач» (3 ч.). Дидактическая игра. «Назови профессии», «Кто трудится в больнице». Работа с карточками.

Больница (2 ч.). Сюжетно-ролевая игра. Доктор «Айболит»(2 ч.). Игра «Кто нас лечит» (2 ч.). Экскурсия в кабинет врача. Место, нахождение кабинета врача. Знакомство с основным оборудованием врача. Для чего нужны лекарства. Итог.

«Добрый доктор Айболит» (2 ч.).

«Парикмахерская» (3 ч.). Сюжетно-ролевая игра. Разгадывание загадок о предметах труда парикмахера. Игра с детским игровым набором «Парикмахер». Какие бывают парикмахеры.

«Все работы хороши – выбирай на вкус!» (2 ч.). Игры.

Постановка и обсуждение проблемных вопросов. Понятие «работа»,

«трудолюбие». Игра:

«Быстро назови». Например: лекарство (врач), машина (шофер). Конкурс «мастерицы». Итог: мультимедиа - люди разных профессий.

Д. Дж. Родари «Чем пахнут ремесла» (2 ч.). Инсценировка. Профессия «Строитель» (2 ч.).

Дидактическая игра: «Что кому нужно для работы на стройке?». Карточки с изображением предметов, орудий труда. Определить названия профессий. Например: штукатур - мастерок, машина - шофер.

Строительный поединок (2ч.). Игра-соревнование. Разбить детей на несколько команд. Одна группа строит дома из спичек, другая из спичных коробков. Кто быстрее. Подведение итогов. Награждение команд.

Путешествие в кондитерский цех (3 ч.). Экскурсия.

Знакомство с профессией кондитера, с оборудованием кондитерской фабрики. Кто работает в кондитерской? Мастер-классы.

«Где работать мне тогда? Чем мне заниматься?» (1 ч.) Классный час.

Введение в тему. Основная часть. Инсценировка стихотворения Александра Кравченко

«Честный ответ». Понятие о работах, профессиях. Словарная работа (профессия, специальность, классификация). Мультимедиа (изображение профессий: мастер, штукатур, сантехник, каменщик, крановщик). Чтение стихов: Г. Машин «Крановщик», С. Баруздин «Плотник», «Архитектор». Итог.

Модуль III «У меня растут года...» (34 часа)

Что такое профессия (2 ч.). Игровая программа.

Вводное слово о профессиях. Речь труда в жизни человека. Работа с пословицами (например, «Труд кормит человека, а лень портит...»). Закончить пословицу: «Кто не работает, ... (тот не ест). Стихотворения о профессиях. Загадка про предметы, которые используют люди разных профессий. Угадать профессии по первой букве. По пословице угадать профессию (например: «Куй железо, пока горячо» (кузнец).

У кого мастерок, у кого молоток (2 ч.). Беседа с элементами игры.

Вводное слово. История происхождения орудия труда. Знакомство с понятием «инструмента». Дидактическая игра: «Назови инструмент» (на кухне - например, чайник, кастрюля, сковорода). Инструменты для ремонта (молоток, напильник, плоскогубцы). Игра:

«Черный ящик». Дидактическая игра: подбери нужный инструмент к профессии. Итог. Разгадывание кроссворд об инструментах.

Истоки трудолюбия (2 ч.). Игровой час.

Вводное слово. О чем будем говорить. Загадки. Игра-конкурс: «Кто больше

назовет профессий». Дидактическая игра: «Расскажи о профессии». Игра со словами: «Что будет, если...». Например, что будет, если повара перестанут готовить? Что будет, если врачи перестанут лечить? Физкультминутка. Игра: «Правильно дорисуй».

Домашний помощник (2 ч.). Игра-конкурс.

Введение в игру. Конкурс «Кто каким делом занят». Дидактическая игра: «Кто чем занимается». Работа с картинками. Конкурс «Стихотворение». Сказки о том, как опасна лень (В. Пахнов). Инсценировки. Конкурс смекалистых. Конкурс: «Очумелые ручки». Конкурс-эстафета: «Кто быстрее забьёт гвоздь».

Мир профессий (2 ч.). Викторина.

Разминка. Конкурс «Профсловарь». Конкурс болельщиков. Вопросы о профессиях. Загадки о профессиях.

Конкурс платков. Конкурс письмо другу (друг просит дать совет по выбору профессии).

Конкурс «Отгадай кроссворд», конкурс пословиц о профессиях.

Игра «Эрудит» (угадать профессию по первой букве). Например: п (пилот), в (врач).

Итог награждение лучших игроков.

Угадай профессию (2 ч.). Занятие с элементами игры.

Вводное слово о профессиях. Дидактическая игра назови профессию, например: хлеб-хлебороб, одежда-портной. Чёрный ящик (определить на ощупь инструменты). Конкурс художников. Подведение итогов.

Какие бывают профессии (2 ч.). Занятие с элементами игры.

Вступительное слово о профессиях. Стихи о профессиях. Пословицы о профессиях. Конкурс угадай профессию. Просмотр мультфильмов о строительных профессиях (столяр, плотник, сварщик). Рассказ по кругу. Придумать по 1 предложению о профессии. Конкурс архитекторов. Из одинакового числа геометрических фигур составить: дом, машинку и т.д. Итог.

Куда уходят поезда (2 ч.). Занятие с элементами игры.

Вступительное слово. Просмотр мультимедиа о железнодорожном транспорте. Викторина об истории возникновения паровозов. Игра: «Что изменилось». Загадки о видах транспорта. Ролевая игра: «Проводник», «Машинист». Итог. Что нового мы сегодня узнали.

Моя профессия (2 ч.). КВН.

Представление команд. Визитная карточка (портные, модельеры). Разминка (назвать инструменты портных, виды одежды, пословицы). Конкурс капитанов. Разрисовщики тканей. Демонстрация моделей. Конкурс подарков. Итог. Награждение команд.

Наши друзья - книги (2 ч.). Беседа с элементами игры. Экскурсия в

библиотеку.

Вступительное слово. Загадки о книгах. История происхождения книги. Папирус, береста, бумага. Изготовление современных книг. Знакомство с профессиями людей, которые создают книги (наборщик, печатник, переплетчик).

Откуда сахар пришел (2 ч.). Беседа.

Вводное слово. Просмотр фильма. Обсуждение растений, из которых получают сахар. Обработка свеклы. Загадки о сахаре. Игра: «Назови профессию» (агроном, тракторист, шофер, химик, сахарный завод). Игра от А до Я (назвать профессии на все буквы алфавита).

«Турнир профессионалов» (2 ч.). Конкурс-игра.

Представление команд. Приветствие. Азбука профессий (по букве определить профессию, например А-агроном, Б - бизнесмен). Конкурс «Кинокомедия» (вставить название фильмов). Игра «Третий лишний» (программист, закройщик, компьютерщик). Конкурс пантомимы (изобразить профессию). Подведение итогов.

Все профессии нужны, все профессии важны (3 ч.). Устный журнал.

Вводное слово: страница информационная (данные о профессиях). Поэтическая (чтение стихов Д. Родари «Чем пахнут ремесла», Маяковский «Кем быть?») Художественная (просмотр мультимедиа о людях разных профессий). Игра. Дискуссия «Объясните пословицу: «Всякая вещь трудом создана».

Стройка (2 ч.). Экскурсия.

Вводное слово. Инструктаж по ТБ. Выбор Знакомство со строительными объектом. Виды строительных профессий. Итог. Рисунки, сочинения о профессии. Знакомство со словами: бульдозер, экскаватор, подъемный кран и т. д.

Операция «Трудовой десант» (1 ч.). Практикум.

Вводное слово. Создание двух бригад. Распределение участков между бригадами. Назначение ответственных. Техника безопасности. Выполнение работы по уборке территории. Подведение итогов. Поощрение.

Уход за цветами (2ч.). Практика.

Кулинарный поединок (2 ч.). Шоу-программа.

Открытие. Представление команд. Команды: «Веселые повара», «Чудоповара». Конкурс-эстафета «Варим борщ» (собрать набор продуктов, кто быстрее). Конкурс: «А знаете ли вы?», «Сладкоежки», «Украсим торт», «Что в мешке». Конкурс-эстафета (надеть фартук, кто быстрее нарежет овощи и тд.). Итоги конкурса, награждения команд.

Модуль IV «Труд в почете любой, мир профессий большой» (34 часа)

Любимое дело мое - счастье в будущем (2 ч.). Классный час, презентация. Организационный момент. Психологическая игра в круге. Инсценировка стихотворения

С. Михалкова «Дело было вечером». Презентации. Швейное, строительное, газетное дело. Задание: установить порядок постройки дома, установить порядок создание газеты. Подведение итогов.

По дорогам идут машины (2 ч.). Беседа-тренинг.

История возникновения профессии шофёра. Загадки о профессии шофёр. Игра «Кто самый внимательный». Игра «Неуловимый шторм». Игра «Какой это знак». Ролевая игра - драматизация «Улица».

Все работы хороши (2 ч.). Игра-конкурс.

Введение в тему. Стихи о профессиях. Дидактическая игра, расшифровка слова. Конкурс строителей. Составить из разрезанных картинок рисунок дома. Игра «Кто потерял свой инструмент». Викторина «Угадай профессию», конкурс «Найди лишнее». Итог игры. Награждение участников.

О профессии продавца (2 ч.). Занятие с элементами игры.

Вступительное слово. Знакомство с профессией продавец. Игра: «Умей промолчать».

Разыгрывание ситуации «Грубый продавец», «вежливый покупатель». Игра «магазин».

О профессии библиотекаря (2 ч.). Беседа с элементами игры. Экскурсия в библиотеку.

Вступительное слово. Рассказ о профессии библиотекаря. Игра «Угадай, какая книжка».

Игровая ситуация: «Читатель-библиотекарь». Оценка работы библиотекаря.

Праздник в Городе Мастеров (2 ч.). КВН.

Представлены 2 команды: «Девушки-мастерицы», «Веселые умельцы». Приветствие команд. Вопросы из шкатулки (разминка). Конкурс «Самый трудолюбивый», конкурс «Видеоклип», конкурс «Проворные мотальщики», конкурс «Частушечный», конкурс «Капитанов». Домашнее задание - сценки о профессиях. Подведение итогов, награждение.

Работники издательства типографии (2 ч.). Сюжетно-ролевая игра.

Организационный момент. Актуализация опорных знаний (разгадывание ребуса). Сюжетно-ролевая игра «Редакция газеты». Задание 1 – штат редакции (корреспондент, фотограф, художник, наборщик). Задание 2 – «Вы – редакторы» (отредактировать текст). Задание 3 – «Вы – журналисты» (написать текст). Задание 4 – «Вы – художники» (выполнение иллюстрации). Итог: люди каких специальностей работают над созданием газеты.

Как приходят вести (2 ч.). Экскурсия на почту.

Вступление. Знакомство с профессией почтальона. Из истории (как передавались новости в древности). Изобретения в области связи. Современные профессии связи (почтальон, сортировщик почты). Загадки и почтовый транспорт

(самолет), телефон (в переводе с греческого «далеко пишу»). Виды связи, сотовая связь. Ролевая игра «Телефон». Итог.

Веселые мастерские (2 ч.). Игра - состязание.

Вводное слово. Представление 2 команд. Столярная мастерская. Знакомство с инструментами (пила, топор, молоток, рубанок, стамеска). Загадки об инструментах. Практическое задание – сделать кроватку для кукол. Швейная мастерская. Загадки об инструментах. Конкурс «Пришей пуговицу». Подведение итогов. Награждение.

Путешествие в Город Мастеров (2 ч.). Профориентационная игра.

Путешествие по 5 районам. Каждый соответствует одной из профессиональных сфер (человек - человек, человек - техника, человек - природа, человек - художественный образ, человек - знаковая система). Дается задание составить план района, придумать название улиц, заселить дома сказочными героями. Например, район «Умелые руки», сказочные жители - Самоделкин, Железный Дровосек.

Строительные специальности (2 ч.). Практикум.

Организационный момент. Актуализация опорных знаний - разгадать кроссворд. С чего начинает работу хороший специалист (с плана или проекта). Игра «Поможем начальнику стройку организовать», игра «Проект». Итог: вопросы: что случится, если строить здание без соответствующего плана, почему так важно руководствоваться проектами при строительстве здания?

«Время на раздумье не теряй, с нами вместе трудись и играй» (2 ч.). Игровой вечер.

Вступление. Чтение стихов: «У меня растут года...». Выступление учеников с сообщениями о профессиях. Задание на внимание: «Найди синий на рисунке». Мастерская слова (чтение и инсценировки). Конкурс-игра «Нитки - иголка», конкурсы «Бой с подушками». Итог.

Знакомство с профессиями прошлого (2 ч.). Конкурс - праздник.

Введение. Стихи о сельскохозяйственном труде. Рассказ о с/х профессиях. Конкурс: «Кто трудится на земле?». Информация для любознательных. Знакомство с профессией агронома.

«Человек трудом прекрасен» (2 ч.). Игра-соревнование.«Умеешь сам - научи другого» (2ч.). Практикум.

«Чей участок лучше?» (2 ч.). Практикум.

«Кулинарный поединок» (2 ч.). Практикум.

СВЯЗЬ С РАБОЧЕЙ ПРОГРАММОЙ ВОСПИТАНИЯ

Программа внеурочной деятельности «Функциональная грамотность» связана с целевыми ориентирами рабочей программы воспитания НОО.

ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ - кружок

ПЛАНИРОВАНИЕ

1 класс

Модуль I «Играем в профессии» 33 часа

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Вид деятельности
1-2	«Все работы хороши»	2	Занятие с элементами игры, видеознакомства
3-4	«Кому, что нужно»	2	Дидактическая игра, беседа
5-6	«Оденем куклу на работу, едем на работу»	2	Занятие с элементами игры, беседа
7-8	«Мы строители»	2	Занятие с элементами игр, видеознакомства
9-10	«Магазин»	2	Знакомство с атрибутами, ролевая игра
11-12	«Мы идем в магазин»	2	Экскурсия. Ролевая игра
13-14	«Аптека»	2	Знакомство с атрибутами, ролевая игра
15-16	«Больница»	2	Знакомство с атрибутами, ролевая игра
17-18	«Какие бывают профессии»	2	Видеознакомство, игровой час
19-20	С. Михалков «Дядя Степа»	2	Чтение, викторина, беседа
21-22-23	«Дядя Степа-милиционер»	3	Экскурсия, видеоурок, встреча с работником полиции
24-25	В. Маяковский «Кем быть?»	2	Чтение, беседа, обсуждение «Кем я хотел бы быть?»
26-27	К. Чуковский «Доктор Айболит»	2	Игра-демонстрация, викторина
28-29	Уход за цветами	2	практика
30-31	Профессия повар	2	Экскурсия, видеоурок, викторина
32	«Поварята»	1	Практикум
33	Промежуточная аттестация	1	Викторина

2 класс

Модуль II «Путешествие в мир профессий» (34 часа)

№	Тема	Кол-во часов	Вид деятельности
1-2	Мастерская удивительных профессий «Все работы хороши»	2	Занятие с элементами игры
3-4	Разные дома	2	Конструирование
5-6	Дачный домик	2	Аппликация
7-8	Моя профессия	2	Игра-викторина
9-10-11	Профессия «Врач»	3	Занятие с элементами игры, приглашение врача

12-13	Больница	2	Сюжетно-ролевая игра
14-15	Доктор «Айболит»	2	Сюжетно-ролевые игры, просмотр мультфильма
16-17	Кто нас лечит	2	Экскурсия в медицинский пункт
18-19	Добрый доктор Айболит	2	Сюжетно-ролевая игра, просмотр мультфильма
20-21-22	Парикмахерская	3	Сюжетно-ролевая игра
23-24	«Все работы хороши – выбирай на вкус!»	2	Сюжетно-ролевая игра
25-26	Дж. Родари «Чем пахнут ремесла»	2	Работа с текстами, инсценировка
27-28	Профессия «Строитель»	2	Дидактическая игра
29-30	Строительный поединок	2	Игра-соревнование
31-32	Путешествие в кондитерский цех	3	Экскурсия. Мастер-классы.
33	Промежуточная аттестация	1	Викторина
34	«Где работать мне тогда? Чем мне заниматься?»	1	Инсценировка стихотворения Александра Кравченко «Честный ответ», мультимедиа.

3 класс

Модуль III « У меня растут года...» (34 часа)

№	Тема	Кол-во часов	Вид деятельности
1-2	Что такое профессия	2	Игровые программы, проект
3-4	У кого мастерок, у кого молоток	2	Беседа с элементами игры, конкурс
5-6	Истоки трудолюбия	2	Игровой час
7-8	Домашний помощник	2	Игра-конкурс, сочинение
9-10	Мир профессии	2	Викторина, ролевая игра
11-12	Угадай профессии	2	Занятие с элементами игры
13-14	Какие бывают профессии	2	Занятие с элементами игры
15-16	Куда уходят поезда	2	Занятие с элементами игры
17-18	Моя профессия	2	КВН, проект
19-20	Наши друзья-книги	1	Экскурсия в библиотеку
20-21	Откуда сахар пришел	2	Презентация, беседа
22-23	Турнир профессионалов	2	Конкурс-игра
24-25-26	Все профессии нужны, все профессии важны	3	Устный журнал
26-28	Строим дом	2	Экскурсия, конструирование
29	Операция «Трудовой десант»	1	Практикум
30-31	Уход за цветами	2	Практикум
32-33	Кулинарный поединок	2	Шоу-программ, проект

34	Промежуточная аттестация	1	Викторина
----	--------------------------	---	-----------

4 класс

Модуль IV «Труд в почете любой, мир профессий большой» (34 часа)

№	Тема	Кол-во часов	Вид деятельности
1-2	Любое дело - моё счастье в будущем	2	Презентация, работа в группах
3-4	По дорогам идут машины	2	Беседы - тренинг
5-6	Все работы хороши	2	Игра-конкурс
7-8	О профессии продавца	2	Беседа-тренинг
9-10	О профессии библиотекаря	2	Беседа с элементами игры
11-12	Праздник в городе Мастеров	2	КВН
13-14	Работники издательства и типографии	2	Экскурсия в типографию, ролевая игра
15-16	Как приходят вести	2	Экскурсия на почту
17-18	Веселые мастерские	2	Игра-соревнование
19-20	Путешествие в Город Мастеров	2	Профориентация - игра
21-22	Строительные специальности	2	Практикум, защита проекта
23-24	Время на раздумье не теряй, с нами вместе трудись и играй	2	Игровой вечер
25-26	Знакомство с сельскохозяйственными профессиями	2	Конкурс-праздник
27-28	Человек трудом красен	2	Игра-соревнование
29-30	Успеешь сам - научи другого	2	Практикум
31-32	Чей участок лучше	2	Практикум
33	Кулинарный поединок	1	Практикум
34	Промежуточная аттестация	1	Викторина

ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

1. Шоу профессий.рф: <https://шоупрофессий.рф/>
2. ПроеКТОрия: <https://proektoria.online/>