Согласовано: Утверждаю:

 Заместитель директора по УВР Директор МАОУ ОСОШ №2

 Риффель С.Н. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Комарова А.Б.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2017 г. Приказ №7/2 – ОД от 28.09.2017 г.

**Программа внеурочной деятельности**

 **кружка «Калейдоскоп наук»**

для учащихся 3 «а» класса

на 2017-2018 учебный год.

**Автор программы: Т. Я. Беляевская**

**Руководители кружка:**

**Пинигина Ольга Анатольевна**

**Ляуман Анастасия Евгеньевна**

**Торопова Наталья Аркадьевна**

с.Омутинское, 2017 г.

**Пояснительная записка**

   Федеральный компонент Государственного образовательного стандарта  направлен на развитие у учащихся самостоятельной мыслительной деятельности, творческой инициативы, самовыражения. Практической реализации этих качеств поможет работа кружка «Калейдоскоп наук».

   Выбор направления программы кружка – проведение учебных исследований с младшими школьниками, так как  на уроке у учителя всегда не хватает времени на поисково-исследовательскую деятельность, развитие воображения, креативности  мышления.

   Предлагаемая программа позволит учащимся самим находить ответы на многие «почему?» и «как?», используя более 10 методов исследовательской деятельности: информационный поиск, наблюдения, опыт, опрос, анкетирование и т.д.  Результатами работ будут: исследовательские работы, проекты, альбомы, стенды, газеты, выступления на классных часах, конференциях.

**Цель работы кружка:** трансформировать процесс развития интеллектуально – творческого потенциала личности ребенка в процесс саморазвития путем самосовершенствования его исследовательских способностей.

      **Задачи программы:**

1. Развитие познавательных потребностей школьников;
2. Развитие творческих способностей школьников;
3. Обучение школьников специальным знаниям, необходимым для проведения самостоятельных исследований и проектирования;
4. Формирование и развитие у школьников умений и навыков исследовательского поиска и творческого проектирования;
5. Формирование у школьников  представлений об исследовательском обучении как ведущем способе учебной деятельности.

Содержание программы способствует:

* овладению учащимися навыками самостоятельной деятельности при поиске решений научно-исследовательских проблем;
* саморазвитию и самовыражению;
* осмыслению природы, прошлого родины, своего организма как объектов исследований;
* востребованию творческого потенциала учащихся;
* получению преобразованию школьниками новой информации, развитию умения сопоставлять свои наблюдения со сведениями, полученными из других источников.

В программе выделены четыре  блока: предметы и методы исследования, мир и человек, историко-краеведческий раздел, экономика. С каждым последующим годом содержание каждого блока изучается глубже. В результате обучения по данной программе ученики получат возможность научиться:

* работать с разными источниками информации;
* пользоваться изученной терминологией;
* ориентироваться в окружающем пространстве;
* выполнять инструкции при решении учебных задач;
* изготавливать изделия из доступных материалов по образцу;
* сравнивать, анализировать полученную информацию;
* рассуждать, строить догадки, выражать свои мысли;
* раскрывать общие закономерности;
* составлять простейшие ребусы, кроссворды;
* работать в группе, в паре.

Работа начинается со 2 класса, рассчитана на три года обучения, проводится во внеурочное время 1 раз в неделю, всего – 102 часа.

**ФОРМЫ И МЕТОДЫ РАБОТЫ**

      Процесс обучения должен быть занимательным по форме. Это обусловлено возрастными особенностями  обучающихся. Основной принцип  программы: «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать». Поэтому на каждом занятии используется ИКТ.  Обучение реализуется через игровые приемы работы – как известные, так и малоизвестные. Например: интеллектуальные (логические) игры на поиск связей, закономерностей, задания на кодирование и декодирование информации, сказки, конкурсы, игры на движение с использованием терминологии предмета.

     Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть.

***Виды игр:***

* на развитие внимания и закрепления терминологии;
* игры-тренинги;
* игры-конкурсы (с делением на команды);
* сюжетные игры на закрепление пройденного материала;
* интеллектуально-познавательные игры;
* интеллектуально-творческие игры.

       Дети быстро утомляются, необходимо переключать их внимание. Поэтому занятие состоит из «кусочков», среди которых и гимнастика ума, и логика, и рубрика «это интересно» и многое другое.

                    **КОНТРОЛЬ ЗНАНИЙ**

Проводится всегда с целью отслеживания:  какой процент информации остается в голове у каждого конкретного ребенка. Проводится в следующих формах:

* один вопрос – четыре ответа, выбрать нужный;
* вставить пропущенное ключевое слово;
* опрос по «цепочке»;
* цифровой диктант;
* графический диктант;
* маршрутная карта;
* обнаружение ошибок (фактических и логических) и их исправление;
* повторение последней фразы и оценка ее корректности;
* продолжение ответа, прерванного в произвольном месте;
* организация цепочки  отвечающих;
* комбинированная эстафета и т.д.

***Содержание программы:***

*Раздел 1.Обучение начинающих (12 ч)*

Кто и что может быть предметом исследования. Общее знакомство с методами исследования. Методы информационного поиска. Методы наблюдения и опыта. Методы опроса, анкетирования.

*Раздел 2.Мир и человек (54 ч)*

Вода на земле. Почему бывают туманы. Откуда пришли названия растений.

Откуда пришли названия животных. Кто и что есть на суше и на земле. Как животные предсказывают погоду. Как растения предсказывают погоду. Почему опадают листья. Почему надо следить за своим здоровьем. Интересное  в нашем мире.

*Раздел 3.Историко-краеведческий раздел (24 ч)*

Старинные названия профессий. Старинные музыкальные инструменты. Из истории фамилий. Старинные русские праздники. Старинные русские игрушки. Старинный русский костюм. Откуда пошли названия городов. О чем говорит герб России. О чем говорит герб моего города. Памятники архитектуры. Русские художники, композиторы. Художники и композиторы моего города.

*Раздел 4.Человек  и экономика (12ч)*

Что такое экономика. Зачем нужны деньги. Что такое бюджет. Ярмарка. Банк и валюта. Продукция и производители. График. Конкуренция. Импорт и экспорт. Что такое аукцион. Реклама. Откуда в магазине товары. Дарение и долг.

**Планирование в 3 классе.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название темы** | **Кол-во часов** |
|  | ***Обучение начинающих*** | *4* |
|  | **Методы информационного поиска.** |  |
| 1 | Работа со словарями |  |
| 2 | Работа со справочниками, энциклопедиями |  |
| 3 | Работа с журналами, газетами |  |
| 4 | Работа с компьютером |  |
|  | **Методы наблюдения и опыта.** | 2 |
|  | ***Мир и человек*** | *16* |
| 5 | Почему лед плавает. Можно ли обжечься льдом | 1 |
| 6 | Ледники. Ледниковый период. Как перемещаются ледники | 1 |
| 7 | Антарктида. | 1 |
| 8 | Айсберг. Тайны Титаника | 1 |
| 9 | Почему одни моря замерзают, а другие нет. Загадки льда | 1 |
| 10 | Откуда взялись растения | 1 |
| 11 | Откуда пришли названия растений | 1 |
| 12 | Как растения предсказывают погоду | 1 |
| 13 | Растения-хищники | 1 |
| 14-15 | Интересное из жизни растений | 2 |
| 16 | Откуда пришли названия животных | 1 |
| 17 | Дельфины. Киты | 1 |
| 18-19 | Интересное из жизни животных | 2 |
| 20 | Бывают ли одинаковые отпечатки пальцев у разных людей | 1 |
|  | *Историко-краеведческий раздел* | *8* |
| 21 | Старинные музыкальные инструменты | 1 |
| 22 | Праздники на Руси | 1 |
| 23 | Герб России. Герб моего города | 1 |
| 24 | Саратов. Обзорная экскурсия | 1 |
| 25-26 | Памятники архитектуры | 2 |
| 27 | Экскурсия в музей с. Омутинское | 1 |
| 28-29 | Музеи России | 2 |
| 30 | Экскурсия в музей с. Ситниково |  |
|  | *Человек  и экономика* | *4* |
| 31 | Что такое бюджет | 1 |
| 32 | Ярмарка. Аукцион | 1 |
| 33 | Продукция и производитель | 1 |
| 34 | Дарение и долг | 1 |