

Рабочие программы учебных предметов и курсов, предусмотренных адаптированной основной образовательной программой обучающихся с умеренной умственной отсталостью

Уровень: начальное общее образование

Внеурочная деятельность

<i>№ п/п</i>	<i>Название рабочей программы</i>	<i>Стр.</i>
1.	<i>Рабочая программа элективного курса ИГРЫ НАРОДОВ МИРА для 4 класса</i>	2
2	<i>Рабочая программа элективного курса СТРАНА МАСТЕРОВ для 4 класса</i>	18
3	<i>Рабочая программа элективного курса МИР КНИГ для 4 класса</i>	26
4	<i>Рабочая программа элективного курса МОЯ РОДИНА для 4 класса</i>	32

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Майская средняя общеобразовательная школа»

Утверждена приказом директора
МБОУ «Майская СОШ»
от 31 августа 2020г. №58/12.

Рабочая программа внеурочной деятельности
ИГРЫ НАРОДОВ МИРА
для 4 класса
срок реализации программы: 1 год

Составитель: Никитеева Е.С.
учитель начальных классов

с. Майск, 2020 г.

Программа составлена на основе требований предъявляемым к планируемым результатам освоения адаптированной основной общеобразовательной программы образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (вариант 2) МБОУ «Майская СОШ», реализующей Федеральный государственный образовательный стандарт образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) на этапе начального общего образования

1. Пояснительная записка

Реализация АООП образовательного учреждения осуществляется через урочную и внеурочную деятельность. Внеурочная деятельность рассматривается как неотъемлемая часть образовательного процесса и характеризуется как образовательная деятельность, осуществляемая в формах, отличных от классно-урочной системы, и направленная на достижение планируемых результатов освоения адаптированной основной общеобразовательной программы образования. Формы организации внеурочной деятельности, как и в целом образовательного процесса, определяет образовательное учреждение. Внеурочная деятельность направлена на социальное, спортивно-оздоровительное, нравственное, общеинтеллектуальное, общекультурное развитие личности и осуществляется по соответствующим направлениям.

Задачи внеурочной деятельности: развитие творческих способностей обучающихся; развитие интересов, склонностей, способностей обучающихся к различным видам деятельности; создание условий для развития индивидуальности ребенка; формирование умений, навыков в выбранном виде деятельности; создание условий для реализации приобретенных знаний, умений и навыков; приобретение опыта общения, взаимодействия с разными людьми, сотрудничества, расширение рамок общения в социуме, контактов обучающихся с обычно развивающимися сверстниками.

2. Общая характеристика программы внеурочной деятельности

Внеурочная деятельность должна способствовать социальной интеграции обучающихся путем организации и проведения мероприятий, в которых предусмотрена совместная деятельность детей с умственной отсталостью, с ТМНР и детей, не имеющих каких-либо нарушений развития, из различных организаций. Виды совместной внеурочной деятельности необходимо подбирать с учетом возможностей и интересов как обучающихся с нарушениями развития, так и их обычно развивающихся сверстников. Для результативного процесса интеграции в ходе внеурочных мероприятий важно обеспечить условия, благоприятствующие самореализации и успешной совместной деятельности для всех ее участников.

При организации внеурочной деятельности обучающихся используются возможности сетевого взаимодействия (например, с участием организаций дополнительного образования детей, организаций культуры и спорта). В период каникул для продолжения внеурочной деятельности используются возможности организаций отдыха детей и их оздоровления, тематических лагерных смен, летних школ, создаваемых на базе общеобразовательных организаций и организаций дополнительного образования детей. Задачи и мероприятия, реализуемые на внеурочной деятельности, включаются в специальную индивидуальную программу развития.

Развитие личности происходит в ходе организации и проведения специальных внеурочных мероприятий, таких как: игры, экскурсии, занятия в кружках по интересам, творческие фестивали, конкурсы, выставки, соревнования («веселые старты», олимпиады), праздники, лагеря, походы, реализация доступных проектов и др. Также работа с детьми осуществляется в рамках рабочих программ, разработанных образовательной организацией по разным направлениям внеурочной деятельности.

3. Описание места внеурочной деятельности

В 4 классе занятия проводятся два раза в неделю. Планируется 68 часов

4. Личностные и предметные результаты освоения программы внеурочной деятельности.

Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Игры народов мира»

В сфере личностных универсальных учебных действий учащиеся научатся:

- воспринимать мир как единое и целое при разнообразии культур, национальностей, религий;
- уважать истории и культуры каждого народа;
- ориентироваться в нравственном содержании и смысле, как собственных поступков, так и поступков окружающих людей;
- воспринимать этические чувства (стыда, вины, совести) как регуляторы морального поведения.

В сфере познавательных универсальных учебных действий учащиеся научатся:

- структурировать знания;
- выбирать наиболее эффективные способы действий в зависимости от конкретных условий;
- осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности.

В сфере коммуникативных универсальных учебных действий учащиеся научатся:

- планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками – определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- разрешать конфликты – выявлять, идентифицировать проблемы, искать и оценивать альтернативные способы разрешения конфликта, принимать решения в его реализации;
- управлять поведением партнёра – контролировать, корректировать, оценивать его действия;
- с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации; владеть монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка, современных средств коммуникации.

В сфере регулятивных универсальных учебных действий учащиеся научатся:

- планировать – определять последовательность промежуточных целей с учётом конечного результата; составлять план и последовательность действий;
- прогнозировать – предвосхищать результат и уровень усвоения знаний, его временных характеристик;
- контролировать в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- корректировать – вносить необходимые дополнения и корректировки в план и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его результата; вносить изменения в результат своей деятельности, исходя из оценки этого результата самим обучающимся, учителем, товарищами;
- оценивать – выделять и осознавать обучающимся того, что уже усвоено и что ещё нужно усвоить, осознавать качество и уровень усвоения; оценивать результат работы;
- мобилизовать силы и энергию для волевого усилия и преодоления препятствий.

5. Содержание курса внеурочной деятельности

1. Интернациональная игра «Приветствие!»

Известно, что в разных странах принято по-разному приветствовать друг друга. Перед началом игры ведущий проводит инструктаж. Он рассказывает в каких странах и как люди здороваются друг с другом. Дети должны запомнить это. Конечно, это очень упрощенные версии приветствий - но у нас ведь игра, да?

Америка: похлопывание друг друга по плечу

Китай: легкий поклон со скрещенными на груди руками

Кения: плевок (чисто символический) в сторону того, кого приветствуешь

Замбия: хлопок в ладоши и реверанс

Европа: протянутая рука и легкое пожатие

Франция: рукопожатие и поцелуй в щеку

Индия: легкий поклон, руки сложены перед лицом, ладони вместе

Россия: объятие и троекратный поцелуй в щеки

Все игроки ходят по площадке, а ведущий произносит названия стран. Дети должны подойти друг к другу и поприветствовать так, как положено в этой стране. Игра ускоряется, ведущий начинает быстрее произносить страны. Тот игрок, который перепутает приветствия, выбывает из игры

2. «Укротители диких зверей» (Россия)

В комнате ставятся стулья на один меньше, чем игроков. Все занимают стулья, а один из играющих становится укротителем диких зверей. Остальные же выбирают для себя животных. Укротитель медленно идет по кругу и называет подряд всех животных. Тот, чье животное названо, встает и начинает медленно идти вслед за своим укротителем. Как только укротитель произносит слова «Внимание, охотники!», все играющие, включая укротителя, стараются занять пустые стулья.

Тот, кому места не хватило, становится укротителем диких зверей.

3. «Шапка – невидимка» (Россия)

Игроки становятся в круг смотря в затылок друг-другу, а мячик ложится посередине этого круга. После этого игроки начинают передавать шапку (игрок у которого шапка передает ее впереди стоящему игроку). Так передают шапку по кругу, пока кто-то не решит, что его соседу пора стать невидимкой - игрок с шапкой, неожиданно для впереди стоящего, надевает на его голову шапку со словами "Берегись невидимки!". После чего все игроки разбегаются, а невидимка должен добежать до мяча, схватить его и крикнуть "Стой, ни с места!". После этого все игроки останавливаются, а невидимка старается попасть мячом со своего места по любому игроку.

· Если невидимка **попал** по какому-либо игроку, то он бросает шапку и убегает, а игрок (по которому попал невидимка) сам становится невидимкой (т.е. бежит к мячу, надевает шапку и старается попасть по другому игроку и так далее).

· Если же невидимка (уже неважно какой) **промахнулся**, то игра начинается заново.

Правила игры

1. Игроки становятся в круг, смотря в затылок друг другу. Мячик ложится посередине сформировавшегося круга.
2. Игроки начинают передавать шапку (каждый передает ее впереди стоящему соседу).
3. Если кто-то из игроков решает, что впереди стоящему игроку пора стать невидимкой, то он надевает на него шапку со словами "Берегись невидимки!".
4. После этого все игроки разбегаются, а невидимка бежит за мячом.
5. Когда невидимка взял в руки мяч, он кричит: "Стоять, ни с места!" и остальные игроки обязаны остановиться.
6. Когда все игроки остановились, невидимка должен попасть мячом по кому-нибудь.
7. Если же невидимка попал, то он снимает шапку и убегает, а новый невидимка бежит за мячом и также старается попасть по кому-нибудь. Так игроки меняются до тех пор, пока кто-нибудь не промахнется.
8. Если какой-нибудь невидимка промахнулся, то игра начинается заново.

Примечание: стоя в круге, не разрешается оборачиваться назад.

4. «Чем меньше, тем больше» (Россия)

На полу чертят из одного центра три круга диаметром в 1, 2 и 3 шага. В кругах пишут числа 10, 5 и 3; чем меньше круг, тем больше число. Играющий становится в самый маленький круг. Ему дают спичечную коробку и завязывают глаза, подложив под

повязку полоску чистой бумаги. Играющий идет в любом направлении 8 шагов и, повернувшись кругом, делает столько же шагов обратно. Остановившись, он кладет коробку на пол и снимает с глаз повязку. Каким числом обозначен круг, в который положена коробка, столько очков засчитывается играющему. Коробка может оказаться на черте между кругами, тогда выигрыш приравнивается к меньшему из двух чисел. Если играющий, возвращаясь, сильно отклонится в сторону и положит коробку за пределами кругов, с его счета сбрасывается 5 очков. Каждый участник игры, когда до него дойдет очередь, при желании имеет право заранее указать, в какой круг он положит коробку. При этом условии в случае удачи играющему засчитывается количество очков, вдвое большее того числа, которым обозначен круг; если же играющий ошибется и положит коробку не в тот круг, который он указал, то ни одного очка ему не засчитывается.

5. «Горячий картофель» (Россия)

Традиционно в игре использовался настоящий картофель, но его можно заменить на теннисный мячик или волейбольный мяч. Дети садятся в круг, ведущий находится в центре. Он бросает «картошку» кому-нибудь из игроков и тут же закрывает глаза. Дети перебрасывают ее друг другу, желая как можно быстрее от нее избавиться (будто это натуральная горячая картошка). Вдруг ведущий командует: «Горячий картофель!» Тот, у кого в данный момент оказалась в руках «горячая картошка» – выбывает из игры. Когда в кругу остается один человек, игра прекращается, и этот игрок считается победившим.

6. «Прятки» (Россия)

Эта игра вам наверняка знакома, у нее, однако, много различных вариантов. Основные правила таковы: один человек водит, а другие – прячутся. Водящий должен отыскать всех игроков и осалить их до того, как они успеют спрятаться «дома». Водящий, выбранный с помощью считалки, становится в условленном месте с закрытыми глазами. Это место называется «кон». Пока водящий громко считает до 20–30, все играющие прячутся на определенной территории. После окончания счета водящий открывает глаза и отправляется на поиски спрятавшихся. Если он увидит кого-то из укрывшихся игроков, он громко называет его имя и бежит на кон. В знак того, что игрок найден, надо постучать на кону о стенку или дерево. Если найденный игрок добежит до кона и постучит там раньше водящего, то он не считается пойманным. Он отходит в сторону и ждет окончания игры. Водящий должен «застукать» как можно больше спрятавшихся игроков. В следующий раз водящим становится тот игрок, который был найден и «застукан» последним (или, по решению играющих, – первым). Каждый раз, когда водящий далеко отходит от кона, спрятавшиеся игроки могут незаметно подкрасться к кону и постучать. В этом случае они не будут считаться обнаруженными.

7. «Юла» (Россия)

Все ребята знают юлу. С юлой можно затеять веселую игру. 5–6 ребят становятся в кружок. Один берет фанеру такой величины, как тетрадь, запускает на ней юлу и быстро говорит: «У меня была юла, поюлила и ушла». Сказав эту скороговорку, нужно сейчас же передать фанерку с юлой соседу справа. Так юла переходит от одного играющего к другому; передавать ее дальше можно только тогда, когда скажешь скороговорку. У кого-то из ребят юла упадет боком на фанерку и «замрет». Тогда все кричат: «Юла замерла!» Тот, у кого на руках замрет юла, считается «зевакой», – он передает юлу вместе с фанеркой своему соседу, а сам скачет по кругу на одной ножке. Когда зевака Смотрите, как бы, передавая фанерку, не уронить юлу на пол: кто уронит юлу, тоже становится зевакой – ему придется скакать на одной ножке.

8. «Колокол» (Украина)

Взявшись за руки, играющие образуют круг. Водящий, выбранный по считалке, становится внутри круга. Налегая на руки составляющих круг, он старается разъединить их, приговаривая: «Бов». Повторяет это до тех пор, пока не разомкнет чьи-либо руки, после чего убегает, а двое разомкнувших руки ловят (салют) его. Поймавший становится водящим.

Правила.

Водящий должен разъединить руки стоящих в кругу без помощи своих рук. Водящего можно салить, пока он не отбежит от круга на условленное расстояние. Вариант (записан в Винницкой области в 1948 г.). Водящий, который стоит в середине круга, закрыв лицо руками, склоняется над соединенными руками («воротами») двух игроков и спрашивает:

«Чьи это ворота?» Ему отвечают, например: «Петра».

«А это чьи?» - «Тараса» и т. д.

Потом водящий подходит к любым «воротам» и просит:

«Пустите меня». - «Не пустим!» Он идет еще к двум-трем «воротам». Наконец выкрикивает: «Бей, колокол, бей! Тучу разбей!» - и пытается прорваться через какие-нибудь «ворота». При удаче убегает, а двое, через «ворота» которых он прорвался, догоняют его. Догнавший становится водящим.

9. «Квадраты» (Украина)

Играть могут от двух и до восьми игроков в зависимости от размера игрового поля. Если играют два или три человека, то каждый занимает по одному квадрату и при попадании мяча в незанятый квадрат очко, будет начисляться тому, кто послал туда мяч. Если игроков 8, то каждый квадрат занимают по два человека и играют командами. Если играют четыре игрока, то каждый занимает по квадрату и могут играть двое на двое или каждый за себя. Играя в паре игроки, могут пасовать и помогать друг другу. Перед началом игры, договариваются, о предельном количестве очков и игроки занимают по квадрату. Один из игроков начинает игру, бросая мяч в центр круга, так чтобы он отскочил на один из четырёх квадратов-полей. Далее игрок на чьё поле попал мяч, должен отбить его ногой на другое поле, после одного касания мячом земли. Если мяч коснулся земли дважды, то игрок получает одно очко и игроки передвигаются на одно поле по часовой стрелке или игрок выходит из игры. Игрок, получивший очко начинает игру сначала, бросая мяч через круг, и если при этом он промахнется три раза, он получает ещё одно очко.

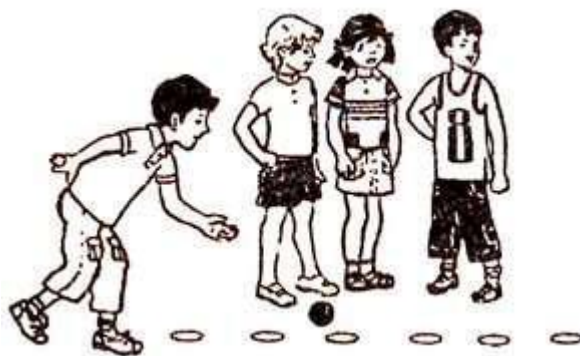
В этой игре набранные очки ведут к проигрышу. Мяч отбивают всеми частями тела кроме рук. Игрок не должен дважды касаться мяча на своей площадке, но его может выручить сосед, перепрыгнув на одной ноге и забивая при этом другой ногой.

10. «Печки» (Украина)

На игровой площадке на одной линии недалеко друг от друга выкапывают ряд ямок-печек. Печки делают неглубокими, чтобы по ним мог прокатиться мячик. Количество печек соответствует количеству игроков.

Игроки становятся с двух сторон линии печек, каждый около своей печки. Крайние игроки становятся лицом друг к другу, они и начинают игру.

Крайний игрок прокатывает мячик по печкам. Если мячик не остановился ни в одной из ямок, то второй крайний игрок катит его назад. Когда же мяч застрянет в чьей-либо печке, все участники игры стремительно разбегаются в разные стороны, а тот, в чьей печке оказался



мяч, кидает его в одного из участников игры. Тот, в кого бросают, ловит мяч и бьет им другого игрока. При этом бросать надо с того места, где мяч настиг играющего. Так продолжается до тех пор, пока кто-либо не промахнется. Тогда все возвращаются к своим печкам. Тот, кто промахнулся, меняется печками с одним из крайних игроков и начинает игру сначала. За второй промах около печки «мазуна» проводят черту, а за третий промах делают гнездо и сужают палочку-квочку. За каждый промах около печки втыкают палочку-цыпленка.

Когда у кого-нибудь наберется пять цыплят, их прячут, а хозяин квочки должен их найти и раздать остальным игрокам, то есть догнать и дотронуться палочкой. Все остальные игроки убегают от квочки. Игра начинается сначала.

Правила игры:

- «салить» надо с места и только в ноги;
- в конце игры хозяин квочки «салит» до тех пор, пока у него не останется ни одной палочки.

11. «Пожарная команда» (Германия)

Играют 10 и более человек. Стулья по числу игроков устанавливаются по кругу, спинками внутрь. Играющие (пожарные) прохаживаются вокруг этих стульев под звуки музыки (удары бубна, барабана). Как только музыка замолкает, игроки должны положить на стул, около которого остановились, предмет одежды. Игра продолжается. Когда каждый участник снимет 3 предмета (они оказываются на разных стульях), звучит сигнал тревоги: «Пожар!». Игроки должны быстро отыскать свои вещи и надеть их. Кто быстрее всех оденется, становится победителем.

12. «Ленок» (Белоруссия)

На игровой площадке рисуются кружки-гнезда, которых на два-три меньше, чем игроков. Все становятся в круг, берутся за руки.

Ведущий в кругу делает разные движения, все повторяют их. По команде «Сажай лен» игроки занимают гнезда, а кто не займет гнездо, считается «посаженным»: его сажают в гнездо до конца игры.

Правила игры:

- побеждает тот, кто займет последнее свободное место.



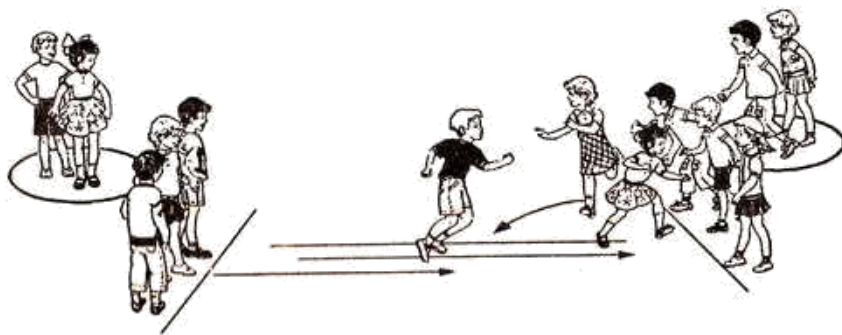
13. «Михасик» (Белоруссия)

Для проведения игры по кругу ставятся шесть пар лаптей. Семь участников игры располагаются вокруг лаптей. Ведущий произносит слова: «Ты, Михасик, не зевай, лапоточки обувай, обувай!» После этих слов все участники подскоками или шагом белорусской польки (игру можно проводить под музыку) движутся по кругу. С окончанием музыки (или по сигналу) все останавливаются и каждый старается быстрее обути лапти. Ребенок, оставшийся без лаптей, выбывает из игры. Убирается одна пара лаптей, и игра продолжается до тех пор, пока останется один игрок. Он и считается победителем.

Правила игра:

- игроки обувают лапти только по сигналу (или по окончании музыки);
- двигаться по кругу, составленному из лаптей, надо с его наружной стороны.

14. «Похитители огня» (Армения)



На игровой площадке прямоугольной формы (длина — 30—40 м, ширина — 15—20 м) в каждом углу чертятся круги диаметром 2—4 м. Круги обозначают крепость. Внутри игровой площадки чертятся линии опасности (или линии огня) длиной 2—3 м. Играющие делятся на команды по 10—15 человек. Каждая команда располагается вдоль своей линии опасности. Команды выбирают капитанов и отличительный знак (элемент национального костюма). По жребию выбирается команда, начинающая игру первой. По определенному сигналу капитан команды, начинающей игру, подходит к противникам, легким ударом по руке любого из игроков берет огонь и убегает к своей границе. Тот бежит за ним, стараясь поймать, пока первый игрок не добежит до границы. Если убегающего игрока поймают, он становится пленником и его сажают в крепость противника. Если же не удастся догнать убегающего, а догоняющий игрок доходит уже до линии опасности, то из команды соперника выбегает другой игрок и старается взять в плен догоняющего.

Правила игры:

- игра продолжается до тех пор, пока все игроки какой-либо команды не окажутся в плену;
- преследователь должен догонять противника до линии опасности, откуда начали игру;
- преследователь, догнавший убежавшего, становится носителем огня. Он может подойти к шеренге противника и, ударив по руке любого игрока, убежать обратно к своей границе как начинающий игру;
- пленники освобождаются в том случае, когда их друг, получив огонь от соперника, беспрепятственно проходит в крепость и касается их рукой: они все быстро бегут к своей границе.

15. «Прятки» (Армения)

Все играющие делятся на две команды, которые возглавляют капитаны. По жребию определяют, кто будет прятаться, а кто — разыскивать.

Для игры устанавливают место (дерево, стену, дверь и т. п.) — «город», куда должны прибежать игроки.

Тех, кто должен прятаться, уводит капитан команды, указывает им места для укрытия, а сам возвращается к команде, которая должна разыскивать спрятавшихся. Капитан ходит, все время выкрикивая: «Мы находимся... (называет местонахождение)!» Это помогает его команде ориентироваться: оставаться в укрытии или бежать завоевывать «город».

Если те, кто ищет, заметят хотя бы одного из спрятавшихся, они громко называют его имя и место укрытия, а сами группой бегут в «город». Команда, прибежавшая в «город» раньше другой, получает очко. Команда, которая прячется, может подбежать и завоевать «город» еще до выявления местонахождения соперников или после того, как их увидели.

Правила игры: при повторении игры, если выиграла та, кто искал, все игроки



меняются ролями, а если нет, продолжают играть в том же порядке.

16. «Отдай платочек» (Азербайджан)

Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держи руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают платочек. Ведущий проходит позади своей команды и незаметно вкладывает

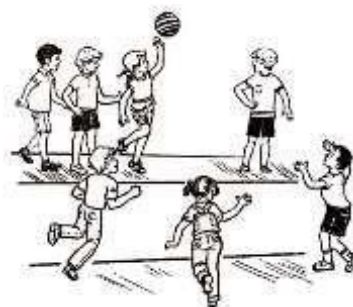
платочек в руку одного из детей. После этого игрок, стоящий в центре, дает команду: «Отдай платочек!». Дети должны выбежать и отдать платочек ведущему.

Правила игры:

- бежать и отдавать платочек можно только по сигналу;
- побеждает тот, кто быстрее отдаст платочек;
- побеждает команда, набравшая больше очков;
- платочек надо каждый раз давать разным детям.

17. «Плоский камень или мяч» (Грузия)

Играют две команды, по шесть-десять детей в каждой. По жребию выбирается команда, которая будет начинать игру. Эта команда выстраивается за бера у стартовой линии. Игроки второй команды свободно располагаются на площадке напротив бера. Первый игрок первой команды подбрасывает мяч среднего размера вверх одной рукой и ударом ладони другой сильно отбивает его, стараясь как можно дальше послать его на площадку (в ту часть, где нет игроков).



Если это им удастся, команде начисляют два очка. Игроки второй команды пытаются поймать мяч на лету. В случае, если игрокам не удастся поймать мяч на лету и он упадет на площадку, один из них, подобрав мяч, становится на линию метания и старается попасть мячом в бера. За попадание в цель команда получает одно очко. Мяч в игру каждый раз вводит следующий игрок первой команды. Когда все игроки этой команды выполняют отбивание мяча (на площадку), команды меняются местами.

Правила игры:

- метание в бера игроки выполняют поочередно, удобным для себя способом;
- засчитывается лишь прямое попадание в бера (после отскока от площадки попадание в бера не засчитывается).

18. «Конное поло» (Грузия)

В середине игровой площадки длиной 12—16 м ставится стойка высотой 1—1,5 м с подставкой, на которую сверху помещают мяч большого размера. От стойки на расстоянии 2—3 м проводится линия метания.

Игроки делятся на две команды по шесть-восемь человек и располагаются шеренгами у стартовых линий, начерченных по обоим концам площадки. Всадники сидят верхом на воображаемых лошадях (палки с изображением головы лошади), у каждого в руках мяч малого размера.

Игрок первой команды скачет к линии метания, стараясь попасть мячом в большой мяч, помещенный на подставку стойки, после чего возвращается на свое место. В игру вступает первый игрок из второй команды и т. д. Каждый мяч, попавший в цель, дает команде одно очко.

Правила игры:

- побеждает команда, набравшая большее количество очков;
- переступать за линию метания запрещается.

Вариант игры: с целью усложнения игры ее можно проводить на время. В этом случае команды играют поочередно и побеждает та из них, которая в течение определенного времени наберет большее количество очков.

19. «Палочка – стукалочка» (Дагестан)

Играющие образуют круг, в руках у каждого маленькие палочки. Для игры нужна еще одна большая палка длиной около 50 см. Ведущего выбирают при помощи считалки. Выбранный ведущий закрывает глаза, считает вслух до десяти. Остальные игроки в это время прячутся. Прежде чем спрятаться, игроки кладут длинную палку одним концом на камень, другим — на землю. На конец палки, лежащей на земле, аккуратно кладут маленькие палочки.

Сосчитав до десяти, водящий открывает глаза и идет искать детей. Каждый из спрятавшихся старается незаметно добежать до палки первым и стукнуть по ее концу, лежащему на камне так, чтобы маленькие палочки взлетели в воздух. Водящий старается помешать этому. Если же кому-то из игроков удастся стукнуть по палке и рассыпать палочки, то водящий опять закрывает глаза. Если же водящему удастся выиграть, то водящим становится игрок, найденный первым.

Правила игры: чтобы никто не тронул палочки, водящий, найдя кого-нибудь из спрятавшихся детей, быстро подбегает к длинной палке и громко называет имя найденного, а обнаруженный игрок останавливается и больше не прячется.

20. «Ягненок» (Адыгея)

В игре принимают участие 6 и более детей. Свою верхнюю одежду, которую иногда заменяют листьями, складывают в одно место (куча шерсти). Для игры выбирается «пастух» и «ягненок».

Пастух приглашает к себе других участников игры — стригалей на кош. Они имитируют работу стригалей друг на друге. Хозяин вместе с ягненком ходит и следит за качеством работы, иногда давая советы, делая замечания. И вот стригалям надоедает ягненок. Они его уводят и прячут в «куче шерсти». Пастух сначала не замечает пропажи, а потом начинает поиски ягненка. Когда он его находит, то помогает ему подняться и бросается ловить стригалей. Кого поймает, тот становится пастухом.

Правила игры:

- «ягненок» не оказывает сопротивления, когда его уводят, и не встает сам, пока его не поднимет «пастух»;
- пойманным или раненым считается тот, кого пастух хлопнет по спине или по плечу.

21. «В три бабки» (Казачьи)

Перед началом игры игроки конаются, т. е. берется палка, один игрок обхватывает ее рукой у нижнего конца, другой берется выше его руки и т. д. Последний игрок, взявшийся за конец палки, называется «верх», а другой «низ». «Верх» бьют, а «низы» идут в поле.

Для этой игры в землю втыкаются три палочки (бабки): первая бабка, от которой бьют «битой» мяч, вторая втыкается недалеко от первой, несколько в стороне, а третья — шагов на 30—40 от первой. Играющие бьют по очереди. Бить можно только один раз. Ударивший мяч отходит ко второй бабке, куда идут и другие. Если мяч залетел далеко, стоящие у второй бабки перебегают к третьей, а если можно, то бегут и назад. Если же нет возможности бежать назад, то ожидают там удобной минуты, чтобы помчаться к первой бабке. Стоящие в поле стараются ударить мячом кого-нибудь из бегущих. Если это им удастся, они все бросаются к первой или ко второй бабке, смотря по тому, куда бежать ближе и удобнее. Победенные в это время стараются в свою очередь ударить мячом кого-либо из противников, и если им это удастся и они вовремя убегут к бабкам, то продолжают бить, а если нет, идут в поле, а низы начинают игру. Иногда взаимное выбивание повторяется несколько раз.

Правила игры:

- выбивать можно только тогда, когда играющие находятся между второй и третьей бабками; забежав за ту или иную бабку, играющий вполне обезопасен от удара;

· кроме удара противника, стоящие в поле получают право бить мяч еще и тогда, когда кто-нибудь из них поймает мяч на лету.

22. «Альчики» (Калмыкия)

Каждый из участников игры ставит на землю условленное количество альчиков в стоячем положении в один ряд так, чтобы образовалась линия длиной до 1 м. Игроки отходят от этого места на значительное расстояние (до 10—15 м) и оттуда бросают биты с таким расчетом, чтобы выбить альчик из образованного ряда на расстояние шага (не менее 50 см).

Игральными костями (альчиками) служат овечьи, редко козьи астраганы. Коровьи астраганы выступают в роли биты.

Правила игры:

· бросать биты следует поочередно;
· выигравшим считается тот, кто выбил три альчика подряд. Он забирает либо все кости, поставленные на кон, либо те из них, которые он сумел выбить.

23. «Продаем горшки» (Татарская)

Играющие разделяются на две группы: дети-горшки и игроки—хозяева горшков. Дети-горшки образуют круг, встав на колени или усевшись на траву. За каждым горшком стоит игрок—хозяин горшка, руки у него за спиной. Водящий стоит за кругом.

Водящий подходит к одному из хозяев горшка и начинает разговор:

— «Эй, дружок, продай горшок!»

— Покупай!

— Сколько дать тебе рублей?

— Три отдай.

Водящий три раза (или столько, за сколько согласился продать горшок его хозяин, но не более трех рублей) касается рукой хозяина, и они начинают бег по кругу навстречу друг другу (круг обегают три раза). Кто быстрее добежит до свободного места в кругу, тот занимает это место, а оставший становится водящим.



24. «Жмурки-носильщики» (Северная Осетия)

В одном конце игровой площадки ставят небольшой столик (или скамейку) и на нем раскладывают десять каких-нибудь мелких предметов (детские игрушки, камешки и т. п.). На другом конце игровой площадки ставят два стула шагах в десяти-пятнадцати от столика и

в трех-четырех друг от друга.

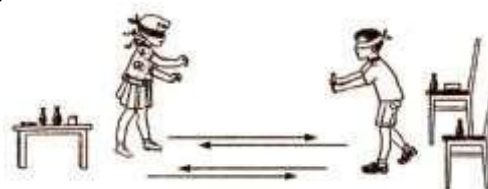
Из числа играющих выбираются два носильщика. Они садятся лицом к столику, им завязывают глаза. Остальные играющие располагаются по краям площадки. Каждый носильщик должен перенести со столика на свой стул пять предметов.

Правила игры:

· побеждает тот, кто раньше справится с заданием;
· переносить можно только по одному предмету;
· во время игры надо следить, чтобы носильщики не сталкивались, идя навстречу друг другу.

25. «Аист и лягушки» (Япония)

В эту японскую игру могут играть 4 человека и более. Для этого необходимо нарисовать на асфальте большое озеро с бухтами, островами и мысами. Три человека становятся "лягушками" и сидят в «воде», не имея права выбраться на «сушу». «Аист» должен ходить по берегу и пытаться поймать "лягушку". "Аист" имеет право прыгать



с "острова" на "остров", но не может заходить в "воду". Последняя пойманная «лягушка» - становится "аистом".

26. «Гнездо черепахи» (Малайзия)

"Черепаха" (водящий) кладет "яйца" - камешки в центр круга, образованного игроками и зрителями. Игроки пытаются украсть "яйца" и при этом не попасться "черепахе". Пойманный становится "черепахой" и занимает место водящего.

27. «Бирки» (Польша)

Количество участников в этой игре неограниченно (от 2 человек). Перед игрой необходимо заготовить 10 бирок - 8-сантиметровых дощечек, выпиленных из древесины. Бирки образуют пары: император и императрица, король и королева, принц и принцесса, крестьянин и крестьянка (2 пары). В процессе игры первый участник должен взять все бирки в руки, подкинуть их и стараться поймать их на ладони с выпрямленными пальцами. Пойманными считаются только совпавшие пары. За императорскую дается 12 баллов, за королевскую - 7, за принца и принцессу 4, за крестьян - 1 балл. Побеждает тот, кто наберет максимальное количество баллов за определенное количество бросков.

28. «Тьяк-зынды» (Туркмения)

Туркменская игра, в которой чертится круг диаметром примерно метр. В круг кладётся палка. По жребию или считалке выбирается водящий.

Один из игроков бросает палку из круга в любом направлении как можно дальше. Водящий должен ее разыскать и положить в круг. Остальные игроки в это время прячутся.

После того, как водящий найдет и положит на место палку, он ищет игроков. Найденные игроки стараются раньше водящего добежать до круга и коснуться палки. Игрок, найденный последним и прибежавший после водящего, становится водящим. Прежний водящий бросает палку и игра начинается вновь.

Дополнительные правила:

- игроки могут выбегать из-за укрытия раньше, чем водящий их обнаружит
- если все игроки коснутся палки раньше, чем водящий, то игра возобновляется и водящим остается прежний игрок.

29. «Биляша» (Республика Марий Эл)

Количество участников - от 8 до 30 человек. Чертятся две параллельные линии на расстоянии 4 м одна от другой. Игроки делятся на две команды и становятся шеренгами лицом друг к другу за параллельными линиями. Вызвавшийся по собственному желанию игрок от одной из команд с криком «Биляша!» бежит к другой команде, каждый участник которой вытягивает вперед правую руку. Подбежавший, схватив кого-нибудь за руку, старается перетянуть соперника через площадку за свою линию. Если он перетянет его, то делает своим «пленником», ставя позади себя. Если не перетянет, а сам окажется за чертой другой команды, то становится (как «пленник») за спиной своего победителя. Затем игрока высылает другая команда. Он тоже хватает за руку соперника, которого надеется перетянуть за свою линию. Особенно стремятся перетягивать того, у кого есть «пленник», чтобы в случае победы освободить его. Так команды по очереди высылают своих игроков. Игра кончается тем, что одна команда постепенно перетягивает к себе всех соперников. Во время игры команды подбадривают своих игроков, скандируя их имена. Правила.

- для перетягивания можно выбирать любого игрока противоположной команды, никто не должен отдергивать вытянутую вперед руку;
- перетягивать можно лишь одной рукой, не помогая второй;
- освобожденный «пленник» возвращается на свое место в команде.

30. «Игра в молотилку» (Йемен)

Играют от 6 человек и более. Ход игры. Игроки встают все вместе в тесный круг. Один остаётся снаружи. Он старается попасть в круг. Для этого он должен выдернуть кого-

нибудь из круга. Стоящие в кругу пытаются избежать этого и бегут, как карусельные лошадки, по кругу. Если кого-то выдернут из круга, то он водит.

31. «500» (Америка)

Ход игры: Ведущий игры – метатель стоит в центре, остальные дети в кругу вокруг него. Метатель бросает мяч вверх, проговаривая вслух число от 50 до 500, например: «Даю 200 для всех». Тот, кто ловит мяч, получает 200 очков. Если роняет мяч, теряет 200. Первый, кто получит 500 очков, выигрывает и становится метателем для следующей игры.

32. «Малыш в небо» (Америка)

Ход игры: В игре используется большой мяч. Каждый ребенок перед игрой присваивает себе номер. Старший ребенок берет мяч, бросает мяч в воздух и кричит: «Малыш в небо номер...!», бежит прочь. Ребенок, чей номер назван, ловит мяч, быстро крича: «Замри!» Затем ребенок с мячом делает три шага навстречу любому игроку и бросает мяч в него. Если мяч попадает в ребенка, тот становится ведущим. Если мяч пролетает мимо, то ведущим становится метнувший мяч ребенок.

33. «Доджболл» (Америка)

Ход игры: Дети образуют две команды. Одна команда делится на две шеренги, которые встают друг напротив друга. Используются два мяча. Вторая команда встает враспынную между двумя шеренгами. Первая шеренга перебрасывает мячи в сторону второй шеренги детей, стараясь выбить противников – задеть их мячом. Если кто-либо из команды противников ловит мяч на лету (не после удара о землю), то получает «жизнь», т.е. возможность играть дальше даже после выбивания мячом. Игрок может получить только три «жизни», остальные – четвертая, пятая и т.д. – идут на выручку товарищей, которые были выведены из игры и теперь возвращаются в игру, если назовут его имя. Команды меняются местами, когда все противники выбиты из игры.

34. «Доктор и шпион» (Америка)

Ход игры: Каждая команда перед началом игры тихо совещается, кто у них будет Доктор, а кто Шпион. Когда кто-то выбит из команды, то отходит в сторону. Доктор своей команды может незаметно пройти мимо и дотронуться рукой до игрока, таким образом вернув его обратно в игру. Помощник игры может в любое время закричать: «Шпион! Десять секунд!» и считает до 10. Назначенному Шпиону в каждой команде позволено встать в команду противников и играть за противников. Как только 10 секунд истечет, Шпионы опять должны быть в своих командах.

В помещении вместо резинового мяча можно использовать мягкий мяч, комок бумаги.

35. «Хватай мяч» (Америка)

Ход игры: Дети выстраиваются в шеренгу, держа руки за спиной. Напротив них стоит водящий с мячом. Он бросает мяч по очереди детям, дети ловят мяч. Если водящий делает обманные движения, игрокам не разрешается ловить мяч и убирать из-за спины руки, ему нельзя делать любые движения, показывающие, что он хотел поймать мяч. Если игрок двинется, то выходит из игры.

36. «Собаки и петухи» (Северная Америка)

На Кубе множество игр, которые лишь предлог для залога и выкупа его, и эти игры кубинские ребята очень любят. Есть много шуточных игр для отдачи залога. Вот одна из них.

Игроки становятся в широкий круг, и водящий каждому дает название какого-нибудь города. Затем он говорит: «Я слышал, что в городе... собаки кукарекут, а петухи лают». Игрок, чей город назван, отвечает: «Нет, сударь, в городе... собаки не кукарекут, а петухи не лают. Город, в котором собаки кукарекают, а петухи лают, называется...» Игрок, чей город он называет, отвечает таким же образом. Если он отвечает не сразу или путает, то есть говорит неправильно, к примеру: «Собаки не лают, а петухи не кукарекут», он дает залог.

37. «Кошачий угол» (Америка)

Ход игры: Выбирается один или несколько водящих, каждый из них берет себе мяч и встает в центр. Остальные игроки – «кошки», они распределяются по углам зала. Ведущий дает команду: «Кошки, по углам!» Кошки разбегаются, выбирая себе другой угол. Пока

кошки бегают, водящие пытаются попасть в них мячом. Если в кошку попадают, то она встает за спину того водящего, кто в нее попал. Побеждает тот водящий, у кого больше за спиной кошек или самая ловкая кошка, которую никто не подбил.

38. «Лови мешок» (Игра индейцев)

Играют 8 и более человек.

Инвентарь. Мешочек, наполненный песком (весом 200 г для 5-6-летних; 400 г – для старших).

Ход игры. Игроки встают в круг и бросают друг другу мешочек. Кто не поймает мешочек, тот выходит из игры. Выигрывает тот, кто остался в кругу.

Вариант. При бросании мешочка можно назвать первый слог какого-нибудь слова, и ловящий должен закончить, например: весна, цветок и т.п.

39. «Африканский ручной мяч» (Африка)

В эту игру играют не на очки и не на голы. Она просто позволяет игрокам продемонстрировать свою ловкость и чувство ритма.

Игроки делятся на две команды, число участников любое. Игроки расходятся по площадке. Подброшенный мяч кто-то подхватывает и передает члену своей команды, тот третьему, затем четвертому и так далее. Цель игры как можно дольше продержать мяч в той команде, которая им завладела.

Вторая команда старается помешать противнику перехватить мяч. Однако нельзя отнимать мяч силой, можно лишь поймать его во время броска.

Если команда захватит мяч, ее члены, за исключением игрока, в руках которого находится мяч, ритмично хлопают в ладоши и так же ритмично топают ногами.

40. «Лиса бежит, а мы смеёмся» (Африка)

Игроки становятся в широкий круг, каждый получает номер. Ведущий стоит вне круга и неожиданно выкрикивает два соседних номера. Например: "Пятый и шестой, бегите!". Те выходят из круга и бегут. Первый заяц, второй-лиса. Лиса преследует зайца. Заяц обегает игроков, стоящих в кругу, лиса всюду следует за ним. Она может бежать только по тому же пути, что и заяц. Если лиса свернет в сторону, ее наказывают - она должна полминуты стоять.

Когда лиса настигнет зайца, он выбывает из игры и становится рядом с ведущим. Если преследование закончилось для лисы неудачей и заяц вернулся на свое место невредимым, лиса становится рядом с ведущим. А ведущий называет новые номера, то есть нового зайца и лису.

41. «Игра в подражание – вариант 1» (Африка)

Игроки выстраиваются в шеренгу. Каждый поднимает руки над головой и ритмично хлопает. Водящий ходит перед строем, временами останавливается возле какого-либо игрока и замахивается на него рукой, словно хочет ударить. Игрок должен ответить тем же, замахнуться на водящего, если тот поднял правую руку, — правой, если левую, — левой. Если он отвечает не той рукой, водящий записывает очко. Набрав определенное число очков, водящий становится «вождем» и выходит из игры. Игроки выбирают нового водящего

42. «Борьба за свободу» (Алжир)

Играют две команды. Те, кто внутри, располагаются на территории «крепости» размером 5 на 5 м, те, кто снаружи, или нападающие, находятся вне крепости. Небольшое огороженное пространство на расстоянии 50—100 м от крепости — тюрьма. Задача нападающих — захватить как можно больше обитателей крепости. А те, выбегая из крепости, стараются не удаляться от нее далеко и не попасть в руки нападающих. Пленником считается тот, до кого нападающий дотронется рукой. Пленник обязан отправляться в тюрьму. Но из тюрьмы пленников можно освободить. Если находящемуся на свободе обитателю крепости удастся добежать до тюрьмы, он может освободить столько пленников, до скольких сможет дотронуться.

Если он ловок, то всех уведет за собой. Однако освобожденные пленники снова могут быть пойманы.

Игра идет на время. Цель находящихся внутри крепости: чтобы к моменту окончания игры ни одного пленника не было в тюрьме. Игра может окончиться и до срока, если нападающим удастся захватить всех находящихся внутри.

43. «Выбивание мячом» (Алжир)

В игре принимают участие две команды, в каждой не меньше пяти игроков. Обе команды строятся в две шеренги друг против друга на расстоянии 4—5 м. Между командами стоит ведущий.

Ведущий бросает мяч игрокам одной из команд, и тот, кто его схватит, тотчас же бросает в стоящую напротив команду, чтобы осалить кого-нибудь. Если ему удастся задеть игрока противника, тот выбывает из игры, а бьющий получает право еще на два удара. Если он никого не заденет и мяч упадет на землю, он может сделать еще две попытки. После третьей попытки бросает мяч другая команда. Но если игрок, в которого летит мяч, схватит его на лету, то его команда получает право на три броска.

Выигрывает команда, которая выбьет всех игроков противника.

44. «Лев и антилопы» (Судан)

Эта распространенная африканская игра в салки отличается от европейской тем, что водящего называют львом, а преследуемых антилопами. В начале игры антилопы зажмуриваются, а лев прячется поблизости среди кустов или деревьев. Антилопы, разбежавшиеся по площадке, не знают, где лев. Он набрасывается на них неожиданно, поэтому им труднее убежать. Пойманные антилопы помогают льву ловить других.

45. «Занзибарские салки» (Танзания)

Обычно играют там, где есть кусты и деревья. Выбирают полицейского. Он преследует десять-пятнадцать людей. Преследование ведется после подачи сигнала на большой площадке, границы которой определены. Если полицейский схватит кого-либо, он ведет в «дом». Из «дома» убежать нельзя. Все больше становится людей в «доме», все меньше на площадке.

Игра идет на время. Полицейские соревнуются между собой, кому удастся за определенное время поймать больше людей.

Тематическое планирование

№	Название разделов и тем	Общее количество часов
1	Виды игр. Их разнообразие. Правила игры. Техника безопасности во время игры.	1
2-4	Понравившиеся игры 3-го класса (повторение)	3
5-7	Понравившиеся игры 3-го класса (повторение)	3
8	Интернациональная игра «Приветствие!»	1
9	«Укротители диких зверей» (Россия)	1
10	«Шапка – невидимка» (Россия)	1
11	«Чем меньше, тем больше» (Россия)	1
12	«Горячий картофель» (Россия)	1
13	«Прятки» (Россия)	1
14	«Юла» (Россия)	1
15	«Колокол» (Украина)	1
16	«Квадраты» (Украина)	1
17	«Печки» (Украина)	1
18	«Пожарная команда» (Германия)	1
19-22	Понравившиеся игры	4
23	«Ленок» (Белоруссия)	1
24	«Михасик» (Белоруссия)	1
25	«Прятки» (Армения)	1

26	«Отдай платочек» (<i>Азербайджан</i>)	1
27	«Плоский камень или мяч» (<i>Грузия</i>)	1
28	«Конное поло» (<i>Грузия</i>)	1
29	«Палочка – стукалочка»	1
30	«Ягненок» (<i>Адыгея</i>)	1
31	«В три бабки» (<i>Казачьи</i>)	1
32	«Альчики» (<i>Калмыкия</i>)	1
33-36	Понравившиеся игры	4
37	«Продаем горшки» (<i>Татарская</i>)	1
38	«Жмурки-носильщики» (<i>Северная Осетия</i>)	1
39	«Аист и лягушки» (<i>Япония</i>)	1
40	«Гнездо черепахи» (<i>Малайзия</i>)	1
41	«Бирки» (<i>Польша</i>)	1
42	«Тьяк-зынды» (<i>Туркмения</i>)	1
43	«Биляша» (<i>Республика Марий Эл</i>)	1
44	«Игра в молотилку» (<i>Йемен</i>)	1
45	«500» (<i>Америка</i>)	1
46	«Малыш в небо» (<i>Америка</i>)	1
47-50	Понравившиеся игры	4
51	«Доджболл» (<i>Америка</i>)	1
52	«Доктор и шпион» (<i>Америка</i>)	1
53	«Хватай мяч» (<i>Америка</i>)	1
54	«Собаки и петухи» (<i>Северная Америка</i>)	1
55	«Кошачий угол» (<i>Америка</i>)	1
56	«Лови мешок» (<i>Игра индейцев</i>)	1
57	«Африканский ручной мяч» (<i>Африка</i>)	1
58	«Лиса бежит, а мы смеёмся» (<i>Африка</i>)	1
59	«Игра в подражание – вариант 1» (<i>Африка</i>)	1
60	«Борьба за свободу» (<i>Алжир</i>)	1
61	«Выбивание мячом» (<i>Алжир</i>)	1
62	«Лев и антилопы» (<i>Судан</i>)	1
63	«Занзибарские салки» (<i>Танзания</i>)	1
68	Понравившиеся игры	5

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Майская средняя общеобразовательная школа»

Утверждена приказом директора
МБОУ «Майская СОШ»
№ 58/12 от 31 августа 2020г.

Рабочая программа внеурочной деятельности
СТРАНА МАСТЕРОВ
для 4 класса
срок реализации программы: 1 год

Составитель: Никитеева Е.С.,
учитель начальных классов

с. Майск, 2020 г.

Программа составлена на основе требований предъявляемым к планируемым результатам освоения адаптированной основной общеобразовательной программы образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (вариант 2) МБОУ «Майская СОШ», реализующей Федеральный государственный образовательный стандарт образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) на этапе начального общего образования

I. Пояснительная записка

Программа составлена с использованием материалов Федерального государственного образовательного стандарта, Примерной адаптированной основной общеобразовательной программы образования обучающихся с умственной, тяжелой и глубокой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), тяжелыми и множественными нарушениями развития (вариант 2).

Декоративное творчество является составной частью общекультурного направления внеурочной деятельности в образовании. Оно наряду с другими видами искусства готовит обучающихся к пониманию художественных образов, знакомит их с различными средствами выражения. На основе эстетических знаний и художественного опыта у учащихся складывается отношение к собственной художественной деятельности. Декоративное творчество способствует изменению отношения ребенка к процессу познания, развивает широту интересов и любознательность, что «является базовыми ориентирами федеральных образовательных стандартов».

На внеурочной работе несравненно больше, чем на уроке, создаются условия для развития индивидуальных задатков, интересов, склонностей учащихся, да и сама внеурочная работа, призванная учитывать личные запросы школьника, стремится к их удовлетворению, требует дифференцированного и индивидуального подхода в обучении.

Цели программы:

- Воспитание личности творца, способного осуществлять свои творческие замыслы в области разных видов декоративно – прикладного искусства.
- Формирование у учащихся устойчивых систематических потребностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самоопределению в процессе познания искусства, истории, культуры, традиций.

Задачи программы:

- Расширить представления о многообразии видов декоративно – прикладного искусства.
- Формировать эстетическое отношение к окружающей действительности на основе с декоративно – прикладным искусством.
- Вооружить детей знаниями в изучаемой области, выработать необходимые практические умения и навыки;
- Учить замечать и выделять основные средства выразительности изделий.
- Приобщать школьников к народному искусству;
- Реализовать духовные, эстетические и творческие способности воспитанников, развивать фантазию, воображение, самостоятельное мышление;
- Воспитывать художественно – эстетический вкус, трудолюбие, аккуратность.
- Помогать детям в их желании сделать свои работы общественно значимыми.

II. Общая характеристика внеурочной деятельности

Программа внеурочной деятельности «Страна мастеров», составлена с учетом психофизических особенностей умственно отсталых детей, которым свойственны нарушения познавательной и эмоционально-волевой сферы. Она опирается на ведущие виды деятельности младшего школьного возраста – учебу и игру. Коррекционная

направленность занятий в игровой форме помогут обучающимся в непринужденной обстановке успешно овладевать содержанием начальной ступени обучения, восполнить пробелы в знаниях.

Разделы, темы программы, содержание цикла занятий носят коррекционно-развивающий характер. Программа реализуется через предметно-практическую, музыкально-ритмическую, изобразительную деятельность, конструирование, тренировочные упражнения, игры и готовит учащихся к восприятию учебных предметов на уроках математики, русского языка, устной речи, занимательного труда, рисования, физкультуры, живого мира. На уроках используются опорные схемы, демонстрационные пособия, аудио, видео - материалы, компьютерные технологии. Концентрическое расположение учебного материала создает условие для постепенного накопления информации учащимися, отработки её по темам и развития каждого ребенка в ЗБР.

III. Описание места внеурочной деятельности

В 4 классе занятия проводятся один раз в неделю. Планируется 34 часа.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения внеурочной деятельности

- ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «терпение», «родина», «природа», «семья».
- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие;
 - положительное отношение к занятиям предметно-практической деятельностью;
 - представление о причинах успеха в предметно-практической деятельности;
 - первоначальная ориентация на оценку результатов собственной деятельностью;
 - проявлять интерес к отдельным видам предметно-практической деятельности;
 - представление о ценности природного мира для практической деятельности человека;
- формирование внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе;
 - знать основные моральные нормы поведения;
 - знания о гигиене учебного труда и организации рабочего места;

V. Содержание внеурочной деятельности (34 часа)

№	Наименование разделов и тем	Общее количество часов на изучение
1.	Введение: правила техники безопасности.	1
2.	Пластилинография.	11
3.	Бумагопластика.	8
4.	Бисероплетение.	8
5.	Изготовление кукол.	5
ИТОГО		34

Введение: правила техники безопасности

Знакомство с основными направлениями работы на занятиях; материалами и оборудованием; инструктаж по правилам техники безопасности.

Пластилинография.

1. Вводное занятие «Путешествие в Пластилинию».

Историческая справка о пластилине. Виды пластилина, его свойства и применение. Материалы и приспособления, применяемые при работе с пластилином. Разнообразие техник работ с пластилином.

2. Плоскостное изображение. «Подарки осени».

Знакомство с понятием натюрморт. Закрепление знаний о колорите осени.

Практическая часть. Показать прием «вливания одного цвета в другой».

3. Знакомство со средствами выразительности. «Червячок в яблочке», «Кактус в горшке».

Создание выразительного образа посредством объема и цвета. Анализ свойств используемых в работе материалов и применение их в работах (раскатывание).

Практическая часть. Сплющивании, разглаживании поверхностей в создаваемых объектах. Практические умения и навыки детей при создании заданного образа посредством пластилинографии.

4. Плоскостное изображение. «Рыбка».

Особенности построения композиции подводного мира.

Практическая часть. Создание сюжета о подводном мире, используя технику пластилинографии. Совершенствовать технические и изобразительные навыки и у меня.

5. «Натюрморт из чайной посуды»

Композиция и цвет в расположении элементов на поверхности.

Практическая часть. Соединение частей изделия, путем сглаживания мест скрепления.

6. Рельефное изображение. «Ферма».

Создание сюжета в полуюбъеме.

Практическая часть. Создание композиции из отдельных деталей, с использованием имеющихся навыков работы с пластилином – раскатывание, сплющивание, сглаживание.

7. Знакомство с симметрией. Аппликация «Бабочки». «Божьи коровки на ромашке».

Понятие симметрия на примере бабочки в природе и в рисунке.

Практическая часть. Работа в технике мазок пластилином, плавно «вливая» один цвет в другой на границе их соединения. Закрепление технического приема работы с пластилином в технике пластилинография. Создание рельефа.

Бумагопластика

1. Вводное занятие «Технология изготовления поделок на основе использования мятой бумаги». «Волшебные комочки». Фрукты.

История возникновения и развития бумагопластики, сведения о материалах, инструментах и приспособлениях, знакомство с техникой создания работ с использованием мятой бумаги. Способы декоративного оформления готовых работ. Инструктаж по правилам техники безопасности.

2. «Фрукты», «Чудо – дерево»

Последовательность изготовления работы с использованием аппликации и кусочков мятой бумаги.

Практическая часть. Выполнение работы с использованием аппликации и кусочком мятой бумаги

3. «Снегирь»

Последовательность выполнения работы. Пространственные представления. Композиционные навыки.

Практическая часть. Выполнение работы с использованием аппликации и кусочком мятой бумаги.

4. Новогодняя игрушка. Снежинка

История возникновения символов. Последовательность выполнения работы.
Практическая часть. Выполнение работы с использованием аппликации и кусочком мятой бумаги

5.2 Ромашка», «Лев».

Композиционные навыки. Закрепление умений и навыков работы с использованием мятой бумаги. Последовательность выполнения работы.

Практическая часть. Выполнение работы с использованием аппликации и кусочком мятой бумаги.

Бисероплетение

1. Вводное занятие.

Основные виды бисерного искусства. Техника безопасности.

План занятий. Демонстрация изделий. История развития бисероплетения. Использование бисера в народном костюме. Современные направления бисероплетения. Инструменты и материалы, необходимые для работы. Организация рабочего места. Правильное положение рук и туловища во время работы. Правила техники безопасности, ППБ.

2. Знакомство с основными технологическими приемами низания на проволоку.

Основные приёмы бисероплетения - параллельное, петельное, игольчатое плетение. Комбинирование приёмов. Анализ моделей. Зарисовка схем.

Практическая часть. Выполнение отдельных элементов

3. Параллельное низание.

Плоскостные миниатюры в технике параллельного низания (утенок, лягушка, гусь, божья коровка, черепаха, бабочка, стрекоза, и др.) Основные приёмы бисероплетения, используемые для изготовления фигурок животных на плоской основе: параллельное, петельное и игольчатое плетение. Техника выполнения туловища, крылышек, глаз, усиков, лапок. Анализ моделей. Зарисовка схем.

Практическая часть. Выполнение отдельных элементов на основе изученных приёмов. Сборка брошей, брелков или закладок. Подготовка основы для брошей. Составление композиции. Прикрепление элементов композиции к основе. Оформление.

4. Низание крестиками

Традиционные виды бисероплетения. Низание из бисера “в две нити”: цепочка “в крестик”. Различные способы плоского и объёмного соединения цепочек “в крестик”. Назначение и последовательность выполнения. Условные обозначения. Анализ и зарисовка простейших схем.

Практическая часть. Освоение приемов бисероплетения. Упражнения по низанию цепочки в крестик. Изготовление браслета “ёлочка”. Выполнение украшений для кукол, брошей, кулонов и брелоков.

III. Изготовление кукол

1. Вводное занятие. История куклы. Техника безопасности

Игровые и обереговые куклы. Бабушкины уроки или как самим сделать народную куклу. Правила техники безопасности, ПДД, ППБ.

2. Кукла на картонной основе.

Традиционные виды аппликации из пряжи. Технология создания силуэтной куклы. История русского народного костюма.

Практическая часть. Создание картонного силуэта девочки и мальчика в русском народном костюме. Оплетение с использованием пряжи. Создание образа. Цветовое решение.

3. Аппликация. Куклы – актеры. Пальчиковые куклы.

Разнообразие техники аппликации, а также с различными материалами, используемыми в данном виде прикладного искусства. Технология создания кукол, которые одеваются на палец из бумаги.

Практическая часть. Создание героев сказки. Цветовое решение.

VI. Тематическое планирование с определением основных видов внеурочной деятельности обучающихся

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	Виды учебной деятельности
1.	Введение: правила техники безопасности.	1	Усвоение правил по технике безопасности при работе с ножницами, клеем.
2.	Вводное занятие «Путешествие в Пластилинию».	1	Усвоение правил по технике безопасности при работе с пластилином.
3.	Плоскостное изображение. «Подарки осени».	1	Проведение анализа изображения, умение сделать выбор, исходя из имеющихся материалов.
4.	Знакомство со средствами выразительности. «Червячок в яблочке», «Кактус в горшке».	1	Овладение техникой рисования с помощью пластилина.
5.	Знакомство со средствами выразительности. «Червячок в яблочке», «Кактус в горшке».	1	
6.	«Натюрморт из чайной посуды».	1	
7.	«Натюрморт из чайной посуды».	1	
8.	Знакомство с симметрией. Аппликация «Бабочки».	1	
9.	Плоскостное изображение. «Рыбка».	1	
10.	Плоскостное изображение. «Рыбка».	1	
11.	«Натюрморт из чайной посуды».	1	
12.	«Натюрморт из чайной посуды»	1	
13.	«Технология изготовления поделок на основе использования мятой бумаги». «Волшебные комочки». «Фрукты»	1	Освоение способов разметки деталей. Освоение приёмов работы с бумагой и картоном. Создание моделей по предложенным образцам.
14.	«Технология изготовления поделок на основе использования мятой бумаги». «Волшебные комочки». «Фрукты».	1	Освоение технологии изготовления поделок на основе использования мятой бумаги.
15.	«Фрукты», «Чудо – дерево».	1	
16.	«Фрукты», «Чудо – дерево».	1	
17.	Технология изготовления поделок на основе квиллинга «Одуванчик».	1	
18.	Технология изготовления поделок на основе квиллинга «Одуванчик».	1	
19.	Квиллинг. «Снежинка», «Ромашка», «Лев».	1	

20	Квиллинг. «Снежинка», «Ромашка», «Лев».	1	
21	Вводное занятие. Основные виды бисерного искусства.	1	Знакомство с техникой бисероплетения и видами бисерного искусства. Усвоение правил по технике безопасности с инструментами. Овладение основными приёмами бисероплетения. Знакомство с условными обозначениями и правилами чтения схемы.
22	Знакомство с основными технологическими приемами низания на проволоку.	1	
23	Низание крестиками.	1	
24	Плетение «Листок».	1	
25	Плетение «Листок».	1	
26	Плетение «Листок».	1	
27	Плетение «Ягоды рябины».	1	
28	Плетение «Ягоды рябины».	1	
29	Плетение «Ягоды рябины».	1	
30	Вводное занятие. История куклы. Техника безопасности.	1	Усвоение правил по технике безопасности при работе с текстильными материалами и инструментами (ножницы, иглолка). Изготовление кукол на картонной основе.
31	Кукла на картонной основе.	1	
32	Кукла на картонной основе.	1	
33	Кукла на картонной основе.	1	
34	Итоговое занятие. Выставка – ярмарка.	1	

Описание материально-технического обеспечения образовательной деятельности

- пластилин
- наборы бумаг, цветного картона;
- набор бисера, нити
- комплект занимательных игрушек, сувениров;
- картон
- компьютер; проектор;

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Майская средняя общеобразовательная школа»

Утверждена приказом директора
МБОУ «Майская СОШ»
№58/12 от 31 августа 2020г.

Рабочая программа внеурочной деятельности
МИР КНИГ
для 4 класса
срок реализации программы: 1 год

Составитель: Никитеева Е.С.,
учитель начальных классов

с. Майск, 2020г.

Программа составлена на основе требований предъявляемым к планируемым результатам освоения адаптированной основной общеобразовательной программы образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (вариант 2) МБОУ «Майская СОШ», реализующей Федеральный государственный образовательный стандарт образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) на этапе начального общего образования.

I. Пояснительная записка

Реализация АООП образовательного учреждения осуществляется через урочную и внеурочную деятельность. Внеурочная деятельность рассматривается как неотъемлемая часть образовательного процесса и характеризуется как образовательная деятельность, осуществляемая в формах, отличных от классно-урочной системы, и направленная на достижение планируемых результатов освоения адаптированной основной общеобразовательной программы образования.

Курс «Мир книг» способствует расширению читательского пространства, реализации дифференцируемого обучения и развитию индивидуальных возможностей каждого ребёнка, воспитанию ученика-читателя.

Занятия курса помогут решать задачи эмоционального, творческого, литературного, интеллектуального развития ребёнка, а также проблемы нравственно-эстетического воспитания, так как чтение для ребёнка – и труд, и творчество, и новые открытия, и удовольствие, и самовоспитание.

Главные цели курса:

- создание на практике условий для развития читательских умений и интереса к чтению книг;
- расширение литературно-образовательного пространства учащихся начальных классов;
- формирование личностных, коммуникативных, познавательных и регулятивных умений.

II. Общая характеристика внеурочной деятельности

Преимуществом курса с основным курсом литературного чтения позволяет от класса к классу проводить системную работу по интеллектуальному развитию и обогащению читательского опыта младшего школьника. Программа способствует овладению детьми универсальными учебными действиями (познавательными, коммуникативными, регулятивными, личностными) и читательскими умениями. Формы организации курса могут быть различными: литературные игры, конкурсы-кроссворды, библиотечные уроки, путешествия по страницам книг, проекты, встречи с писателями своего края, уроки-спектакли и т. д.

Содержание курса создаёт условия для углубления знаний, полученных на уроках литературного чтения, и применения их в самостоятельной читательской деятельности. На занятиях курса предполагается практическая работа с разными типами книг, детскими периодическими и электронными изданиями.

Ценностные ориентиры содержания курса. Содержание программы курса «В мире книг» создаёт возможность для воспитания грамотного и заинтересованного читателя, знающего литературу своей страны и готового к восприятию культуры и литературы народов других стран. Ученик-читатель овладевает основами самостоятельной читательской деятельности. В процессе общения с книгой развиваются память, внимание, воображение.

Программа курса — это создание условий для использования полученных знаний и умений на уроках литературного чтения для самостоятельного чтения и работы с книгой. Содержание занятий курса поможет младшему школьнику общаться с детскими книгами: рассматривать, читать, получать необходимую информацию о книге, как из её аппарата, так и из других изданий (справочных, энциклопедических).

В программу включены занятия библиографического характера, которые познакомят начинающего читателя с авторами детских книг, обогатят его читательский опыт и эрудицию

III. Описание места внеурочной деятельности

В 4 классе занятия проводятся два раза в неделю. Планируется 68 часов.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения внеурочной деятельности

Личностные:

- осознавать значимость чтения для личного развития;
- формировать потребность в систематическом чтении; — использовать разные виды чтения (ознакомительное, изучающее, выборочное, поисковое);
- уметь самостоятельно выбирать интересующую литературу;
- пользоваться справочными источниками для понимания и получения дополнительной информации.

Регулятивные умения:

- уметь работать с книгой, пользуясь алгоритмом учебных действий;
- уметь самостоятельно работать с новым произведением;
- уметь работать в парах и группах, участвовать в проектной деятельности, литературных играх;
- уметь определять свою роль в общей работе и оценивать свои результаты.

Познавательные учебные умения:

- прогнозировать содержание книги до чтения, используя информацию из аппарата книги;
- отбирать книги по теме, жанру и авторской принадлежности;
- ориентироваться в мире книг (работа с каталогом, с открытым библиотечным фондом);
- составлять краткие аннотации к прочитанным книгам;
- пользоваться словарями, справочниками, энциклопедиями.

Предметные:

- участвовать в беседе о прочитанной книге, выражать своё мнение и аргументировать свою точку зрения;
- оценивать поведение героев с точки зрения морали, формировать свою этическую позицию;
- высказывать своё суждение об оформлении и структуре книги;
- участвовать в конкурсах чтецов и рассказчиков;
- соблюдать правила общения и поведения в школе, библиотеке, дома и т. д.

V. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

№ п/п	Разделы программы	Количество часов
1	Книги – мои друзья.	2
2	Волшебный мир сказок.	8
3	Книги о ребятах и их делах.	8
4	Родные поэты.	7
5	Притча- ступенька мудрости.	4
6	О чем рассказывают журналы.	3
7	Книги о природе и человеке.	12
8	Произведения о дружбе и верности.	12
9	Никто не забыт, ничто не забыто.	3
10	Зарубежная литература.	9

Всего часов:	68
--------------	----

VI.

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности обучающихся

№	Тема раздела и занятия	Кол-во час	Вид учебной деятельности
1 четверть (18 ч.)			
Книги – мои друзья (2ч.)			
1	Самые интересные книги, прочитанные летом. Выставка книг.	1	Выставка книг. Беседа «Первые библиотеки.»
2	«Мы идем в библиотеку». Экскурсия в сельскую библиотеку.	1	Правила пользования библиотекой. Экскурсия в детскую библиотеку. Книга. •Конкурсы-кроссворды
Волшебный мир сказок (8 ч.)			
3	Собиратели русских народных сказок: А.Н.Афанасьев, В.И.Даль. Выставка книг.	1	<p>Прослушивание сказок. Сравнение содержания сказок. Герои сказок. Осуществлять смысловое чтение как осмысление цели чтения и выбор вида чтения в зависимости от цели;</p> <p>Анализировать произведения с целью выделения признаков (существенных, несущественных)</p>
4	Русская народная сказка в пересказе А.Н. Афанасьева «Волшебное кольцо».	1	
5-6	Сказы П.П.Бажова «Каменный цветок».	2	
7-8	П.П.Бажов «Малахитовая шкатулка», «Медной горы хозяйка».	2	
9	Викторина по русским народным сказкам и сказам П.Бажова.	1	
10	Создание собственной сказки на основе дополнения или переработки исходной сказки.	1	
Книги о ребятах и их делах (8 ч.)			
11	А.П. Гайдар и его повесть «Тимур и его команда».	1	<p>Характеризовать книгу, определять тему и жанр, выбирать книгу на заданную тему; слушать и читать книгу, понимать прочитанное. Формировать умение слушать и слышать художественное слово Оценивать весомость приводимых доказательств и рассуждений</p>
12-16	Чтение и обсуждение повести А.П. Гайдара «Тимур и его команда».	5	
17	Просмотр художественного фильма по повести А.П.Гайдара «Тимур и его команда».	1	
18	Дискуссия: Чему учит повесть А.П.Гайдара «Тимур и его команда». Написание отзыва о книге.	1	

			Анализировать произведения
2 четверть (14 ч.)			
Родные поэты (7ч.)			
19	А.Т. Твардовский и его стихи о родине и природе. «О Родине», «Рожь,рожь..», «Осень».	1	Приводить примеры в качестве доказательства выдвигаемых положений; Анализировать собственную работу: соотносить план и совершенные операции Различать особенности диалогической и монологической речи; Формировать умение слушать и слышать художественное слово
20	А.Т.Твардовский «Рассказ танкиста».	1	
21	М.В.Исаковский «Детство», «Вишня», «Попрощаться с теплым летом».	1	
22	М.В. Исаковский- поэт песенник.	1	
23	Волшебница-поэзия. Учимся сочинять стихи.	1	
24-25	Подготовка и проведение литературной гостиной «Родные поэты».	2	
Притча- ступенька мудрости (4ч.)			
26	Литературный жанр- притча. «О сеятеле», «Веник».	1	Читать выразительно стихи - сказки, передавая настроение автора. Создавать словесные картины по тексту стихотворения - сказки.
27	Притча «Шрамы на сердце», «Царь и кузнец». Составление отзыва о прочитанном.	1	
28	Библейские притчи. Притча «О добром самарянине».	1	
29	Уроки нравственности в притче «О блудном сыне». Составление инструкции: «Как научиться прощать».	1	
О чем рассказывают журналы (3ч.)			
30	Детские периодические издания. Библиотечное занятие.	1	Игра «100 вопросов Почемучек» — практическая работа со справочной литературой. Приводить примеры в качестве доказательства выдвигаемых положений; Выявлять структурные части произведения Различать виды текста, выбирать текст
31	Читательская конференция «По страницам детских журналов».	1	
32	Проект «Мой детский журнал».	1	
3 четверть (20 ч.)			
Книги о природе и человеке (12 ч.)			

33	М.М.Пришвин и его сказка-быль «Кладовая солнца».	1	Исследовать собственные нестандартные способы решения Сравнивать иллюстрации с содержанием текста Характеризовать качества, признаки объекта, относящие его к определенному классу (виду)
34-38	М.М.Пришвин «Кладовая Солнца».	5	
39	Где дружба и совет- там и свет. Занятие –игра по сказке М.Пришвина «Кладовая солнца».	1	
40	Наш кинозал. Просмотр художественного фильма «Ветер странствий»(по сказке М.Пришвина «Кладовая солнца».	1	
41	К.Г. Паустовский. Выставка книг. Рассказ «Заячьи лапы».	1	
42	Доброта и сострадание в рассказе К.Паустовского «Заячьи лапы».	1	
43	К.Г. Паустовский «Заячьи лапы». Отзыв о прочитанном.	1	
44	Занятие пресс- конференция «Будь природе другом!».	1	
Произведения о дружбе и верности (12 ч.)			
45-46	Преданность, верность, дружба в рассказе А.И.Куприна «Белый пудель».	2	Знать особенности литературной сказки. Давать характеристику героев литературной сказки Читать сказку выразительно по ролям Определять нравственный смысл поступков героя.
47	А.И.Куприн «Белый пудель». Отзыв о прочитанном, создание обложки книги.	1	
48	Н.Н.Носов и его повесть «Витя Малеев в школе и дома».	1	
49-52	Н.Н.Носов «Витя Малеев в школе и дома».	4	
4 четверть (16 ч.)			
53-55	Н.Н.Носов «Витя Малеев в школе и дома».	3	Формировать умение слушать и слышать художественное слово Характеризовать качества, признаки объекта, относящие его к определенному классу (виду)
56	Литературная викторина по книге Н.Н.Носова «Витя Малеев в школе и дома».	1	
Никто не забыт, ничто не забыто(3 ч.)			
57	Книги о Великой Отечественной войне. Выставка книг.	1	Знакомство с широким кругом современных писателей, с тематикой их творчества. Анализ произведений. Выбор отрывка, пересказ от своего имени. Составление вопросов по данным произведениям. Оформление выставки книг.
58	Б.Полевой «Последний день Матвея Кузьмина».	1	
59	Литературно – музыкальная композиция «Салют Победе!».	1	

Зарубежная литература (9 ч.)			
60	Р.Киплинг и его книги. Рассказ «Рикки-Тикки-Тави».	1	<p>Рассказы о героях прочитанных книг, составленные по разным источникам. и знакомство с творчеством этих писателей. Устное аннотирование книг по теме урока.</p> <p>Упорядочение и систематизация доступного круга чтения по теме.</p> <p>Составление заданий по данным произведениям (вопросы, кроссворды, ребусы, пиктограммы и т.д.</p> <p>Литературная игра «Ты мне, я тебе» по прочитанным произведениям.</p>
61	Р. Киплинг «Рикки-Тикки-Тави».	1	
62	«Страх делает нас слабыми, а бесстрашие - сильными». Р. Киплинг « Рикки-Тикки-Тави». Отзыв о прочитанном.	1	
63	Мир детства в книге Марка Твена «Приключения Тома Сойера».	1	
64-66	Марк Твен «Приключения Тома Сойера.»	1	
67	Литературная игра по повести М.Твена «Приключения Тома Сойера».	1	
68	Диагностирование читательского кругозора. Рекомендации по летнему чтению.	1	

Описание материально-технического обеспечения образовательной деятельности

- Словарь книгочех;
- Электронные периодические издания: «Детская газета», журнал «Антошка»;
- Детские газеты и журналы;
- Библиографический справочник;
- Книги-сборники произведений о детях;
- Книга-сборник «Сказки А.С. Пушкина».
- компьютер; проектор;

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Майская средняя общеобразовательная школа»

Утверждена приказом директора
МБОУ «Майская СОШ»
№58/12 от 31 августа 2020 г.

Рабочая программа внеурочной деятельности
МОЯ РОДИНА
для 4 класса
срок реализации программы: 1 год

Составитель: Никитеева Е.С.,
учитель начальных классов

с. Майск, 2020г.

Программа составлена на основе требований предъявляемым к планируемым результатам освоения адаптированной основной общеобразовательной программы образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (вариант 2) МБОУ «Майская СОШ», реализующей Федеральный государственный образовательный стандарт образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) на этапе начального общего образования

I. Пояснительная записка

Реализация АООП образовательного учреждения осуществляется через урочную и внеурочную деятельность. Внеурочная деятельность рассматривается как неотъемлемая часть образовательного процесса и характеризуется как образовательная деятельность, осуществляемая в формах, отличных от классно-урочной системы, и направленная на достижение планируемых результатов освоения адаптированной основной общеобразовательной программы образования.

Основные цели программы:

1. формирование активной гражданской позиции, чувств любви к прошлому, настоящему и будущему страны, родного края, своего села;
2. воспитание патриотизма, гуманизма, толерантности, любви к своей семье;

Задачи программы:

1. сформировать у учащихся начальной школы основные знания об истории своего села, родного края, о культурных, политических, экономических особенностях республики Татарстан.
2. воспитать интерес к познанию и сохранению культурных ценностей своего народа;
3. обеспечить развитие чувственного опыта учащихся.

Актуальность данного курса заключается в необходимости формирования патриотических чувств младших школьников в современных условиях расширяющегося информационного пространства, в создании предпосылок исследовательской деятельности младших школьников.

II. Общая характеристика внеурочной деятельности.

Содержание данной программы рассчитано на учащихся начальных классов школы. Широко используются местные ресурсы: краеведческий музей, другие культурные учреждения и предприятия села, памятные места. Практическая направленность программы позволяет учащимся усваивать материал в деятельности.

В процессе преподавания курса «Моя Родина» рекомендуется проводить лекции, викторины, конкурсы, экскурсии по селу, в парки, музеи, походы. Учащиеся могут готовить сообщения, проекты, доклады. Важная составляющая краеведения – элементарная поисково-исследовательская деятельность учащихся по заданию или инструкции учителя.

III. Описание места внеурочной деятельности.

В 4 классе занятия проводятся один раз в неделю. Планируется 34 часа.

IV. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения внеурочной деятельности

Учащиеся должны получить знания по краеведению и определить место и значение родного края, России в целом.

Личностные

У обучающегося будут сформированы:

- чувство гордости за свое село, за успехи своих земляков.
- этических нормы отношений в семье, между поколениями, между людьми различных национальностей, вероисповеданий;

Регулятивные

Обучающийся научится:

- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- адекватно воспринимать оценку учителя;
- различать способ и результат действия;
- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок.

Познавательные

Обучающийся научится:

- самостоятельно подбирать литературу по теме;
- работать в читальном зале библиотеки;
- готовить и выступать с докладами и сообщениями;
- работать в семейных архивах;
- уметь анализировать и синтезировать необходимую информацию;
- сравнивать и обобщать факты;

Коммуникативные

Школьники приобретут *опыт* социально значимого действия:

- самообслуживания и самоорганизации, организации совместных дел с другими учениками класса; опыт ответственности за свои поступки;
- нравственного взаимодействия с людьми разных поколений, национальностей, вероисповеданий;
- эмоционального восприятия культурных ценностей; этнокультурных традиций;
- участия в мероприятиях художественно-эстетической направленности;
- у учащихся сформируется способность эмоционально реагировать на негативные проявления в обществе, способность к организации социально значимой деятельности

V. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

«Вводное занятие» (1 ч)

Знакомство с понятием и образом родины. Выяснение знаний о себе, семье, месте проживания, Обозначение основных тем, которые будут изучены в процессе прохождения программы.

«Я» и Россия» (8 ч)

Понимание места своей семьи в прошлом и настоящем своего края, в истории и культуре России; подготовка рассказов о семье, домашнем хозяйстве, о профессиях членов семьи; составление вместе со старшими родственниками родословного древа семьи на основе бесед

о поколениях. Знакомство с основными правилами здорового образа жизни и культуры поведения. Знакомство с историей образования школы, выдающимися учителями, знаменитыми выпускниками. Изучение ППД, опасных участков своего маршрута. приобретение учащимися учебно- интеллектуальных умений, навыков исследовательской и проектной деятельности получение представлений о природе края, об историческом прошлом и настоящем поселка, о личностях, оставивших заметный след в истории края
Сумма конкретных знаний о прошлом, осмысленных с помощью настоящего; активная гражданская, нравственная жизненная позиция младших школьников в различных сферах деятельности; экологическая грамотность; Заинтересованность и активное участие родителей в работе кружка Повышение мотивации младших школьников

«Природа и экология» (5 ч)

Понимать тексты о природе. Группировать (классифицировать) объекты живой и неживой природы по отличительным признакам. Сравнить и различать деревья, кустарники и травы. Характеризовать условия, необходимые для жизни растений. Рассказывать о роли растений в природе и жизни людей. Сравнить и различать культурные и дикорастущие растения, характеризовать их роль в жизни человека. Проводить групповые наблюдения во время экскурсий. Описывать внешний вид, характерные особенности представителей животного мира. Характеризовать способы питания, размножения; условия, необходимые для жизни животных. Рассказывать о роли животных в природе и жизни людей. Извлекать необходимую информацию из дополнительных источников (словарей, энциклопедий, справочников) о животных и обсуждать полученные сведения. Проводить групповые наблюдения во время экскурсий.

«Народное творчество» (4 ч)

Знакомство с национальными традициями, обычаями, праздниками. Сформированность целостного, социально-ориентированного взгляда на окружающий мир в его органичном единстве и разнообразии народов, культур и религий. Знакомство с декоративно-прикладным искусством, изготовление поделок своими руками. Разучивание народных игр, участие в подготовке к тетрализованным праздникам.

«Экскурсионные объекты по программе «Моя родина – Россия» (7 ч) Ознакомление с историей и культурой родного края, народным творчеством, этнокультурными традициями, особенностями быта народов России. Планировать последовательность практических действий для реализации замысла поставленных задач. Наблюдать объекты, явления природы. Находить на карте России родной город. Готовить рассказ по результатам экскурсий в краеведческий музей с целью ознакомления с прошлым и настоящим родного города, к местам исторических событий и памятникам истории и культуры.

«Памятные даты России. Патриотические акции» (3 ч)

Знакомство с памятными датами России, сбор информации об истории праздника, принимать участие в патриотических акциях. Выбирать виды деятельности для достижения поставленной цели.

«Проектная деятельность» (3 ч)

Построение гипотез, планирование, организация наблюдений, сбор и обработка информации, использование и преобразование информации для получения новых заключений. Самостоятельное постижение вновь появляющихся знаний.

«Учебно – исследовательская работа» (3 ч)

Формулирование и осознание изучаемой проблемы, составление чёткого плана проводимых изысканий, выработка реальных гипотез, их проверка в соответствии с планом.

VI.

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности обучающихся

№ п/п	Тематическое планирование	Количество часов	Основные виды учебной деятельности учащихся
1	Вводное занятие	1	Знакомство с понятием и образом родины. Выяснение знаний о себе, семье, месте проживания, Обозначение основных тем, которые будут изучены в процессе прохождения программы.
<i>«Я» и Россия (8 часов)</i>			
2	Фамилия. Имя. Отчество.	1	Понимание места своей семьи в прошлом и настоящем своего края, в истории и культуре России; подготовка рассказов о семье, домашнем хозяйстве, о профессиях членов семьи; составление вместе со старшими родственниками родословного древа семьи на основе бесед о поколениях. Знакомство с основными правилами здорового образа жизни и культуры поведения. Знакомство с историей образования школы, выдающимися учителями, знаменитыми выпускниками. Изучение ППД, опасных участков своего маршрута.
3	Семейное древо.	1	
4	Дом, в котором я живу.	1	
5	Школа.	1	
6	Дорога.	1	
7	Безопасность.	1	
8-9	Этикет.	2	
<i>Природа и экология (5 часов)</i>			
10-11	- Времена года.	2	Понимать тексты о природе. Группировать 11 (классифицировать) объекты живой и неживой природы по отличительным признакам. Сравнить и различить деревья, кустарники и травы.
12	Растительность нашего края	1	Характеризовать условия, необходимые для жизни растений. Рассказывать о роли растений в природе и жизни людей. Сравнить и различить культурные и дикорастущие растения, характеризовать их роль в жизни человека. Проводить групповые наблюдения во время экскурсий. Описывать внешний вид, характерные
13	Животный мир нашего края.	1	

			особенности представителей животного мира. Характеризовать способы питания, размножения; условия, необходимые для жизни животных. Рассказывать о роли животных в природе и жизни людей. Извлекать необходимую информацию из дополнительных источников (словарей, энциклопедий, справочников) о животных и обсуждать полученные сведения. Проводить групповые наблюдения во время экскурсий.
14	Экология нашего края.	1	
<i>Народное творчество (4 часа)</i>			
15	Фольклор – народное творчество.	1	Знакомство с национальными традициями, обычаями, праздниками. Сформированность целостного, социально- ориентированного взгляда на окружающий мир в его органичном единстве и разнообразии народов, культур и религий. Знакомство с декоративно-прикладным искусством, изготовление поделок своими руками. Разучивание народных игр, участие в подготовке к тетрализованным праздникам.
16	Народные праздники.	1	
17	Народные ремёсла.	1	
18	Семейные обряды и традиции.	1	
<i>Экскурсионные объекты по программе «Моя родина – Россия» (7 часов)</i>			
19-20	«Никто не забыт, ничто не забыто».	2	Ознакомление с историей и культурой родного края, народным творчеством, этнокультурными традициями, особенностями быта народов России. Планировать последовательность практических действий для реализации замысла поставленных задач. Наблюдать объекты, явления природы. Находить на карте России родной город. Готовить рассказ по результатам экскурсий в краеведческий музей с целью ознакомления с прошлым и настоящим родного города, к местам исторических событий и памятникам истории и культуры.
21	«Дорогами дружбы».	1	
22	«Отчизны верные сыны»	1	
23-24	«Историко- архитектурные места»	2	
25	«Природные богатства нашего края»	1	
<i>Памятные даты России. Патриотические акции. (3 часа)</i>			
26-27	«День Защитника Отечества».	2	Построение гипотез, планирование, организация наблюдений, сбор и обработка информации, использование и преобразование информации для получения новых заключений. Самостоятельное постижение вновь появляющихся знаний.
28	«День Победы».	1	
29-30	«Подарок маме своими руками». Коллективный проект.	2	
31	«Это всё моя дружная семья». Выставка.	1	
<i>Учебно-исследовательская работа. (3 часа)</i>			
32-	Учебно- исследовательская	3	Формулирование и осознание

34	работа.		изучаемой проблемы, составление чёткого плана проводимых изысканий, выработка реальных гипотез, их проверка в соответствии с планом.
----	---------	--	--

VII. Материальное обеспечение данной программы

Для реализации данной программы имеется:

- 1) Кабинет начальных классов, который соответствует действующим санитарным и противопожарным нормам и правилам обеспечивающий проведение занятий;
- 2) Библиотека с читальным залом.
- 3) Школьный музей.
- 4) Необходимый картинный, фото-видео материал по краеведению.
- 5) учебные принадлежности обучающихся: альбом, краски, карандаши, клей, ножницы и т.д. журналы, книги, энциклопедии и т.д.