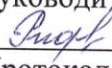

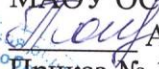


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
Омутинская средняя общеобразовательная школа № 2

Рассмотрено  
на заседании ШМО  
классных руководителей  
Руководитель ШМО  
 С.Н. Риффель  
Протокол № 4 от 30.10.2018 г.

Согласовано:  
Заместитель  
директора по УВР  
 С.И. Гетало  
30.10.2018 г.

Утверждаю:  
Директор  
МАОУ ОСОШ № 2  
 А.Б. Комарова  
Приказ № 13/1-од  
от 31.10.2018 г.



Рабочая программа  
кружка «Легоконструирование»  
в рамках реализации  
внеурочной деятельности  
обучающихся 1-2-х классов  
на 2018-2019 учебный год

Составители:  
педагог-психолог Львова Н.Н.

с. Омутинское, 2018

### **Планируемые результаты освоения программы**

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

#### **Личностные результаты**

- активное включение в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявление дисциплинированности, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказание бескорыстной помощи своим сверстникам, нахождение с ними общего языка и общих интересов;
- развитие мотивов учебной деятельности и личностный смысл учения, принятие и освоение социальной роли обучающего;

#### **Метапредметные результаты**

- развитие социальных навыков школьников в процессе групповых взаимодействий;
- повышение степени самостоятельности, инициативности учащихся и их познавательной мотивированности;
- приобретение детьми опыта исследовательско-творческой деятельности;
- умение предъявлять результат своей работы; возможность использовать полученные знания в жизни;
- умение самостоятельно конструировать свои знания; ориентироваться в информационном пространстве;
- формирование социально адекватных способов поведения;
- формирование умения работать с информацией;
- формирование способности к организации деятельности и управлению ею.

#### **Предметные результаты**

К концу 1 класса учащиеся должны **знать:**

- название деталей конструктора MoreToMath “Увлекательная математика. 1-2 класс”, точно дифференцировать их по форме, размеру и цвету, различать строительные детали по назначению или предъявленному образцу;
- терминологию словарика основных терминов;
- **уметь:**
- самостоятельно изготовить по образцу изделие, аналогичное изделиям, предусмотренным программой;
- преобразовывать постройки по разным параметрам, комбинировать детали по цвету, форме, величине.

#### **Ожидаемые результаты**

В рамках данного курса обучающиеся научатся:

- 1) выполнять проекты различной сложности посредством образовательных конструкторов;
- 2) совместно обучаться и работать в рамках одной группы; распределять обязанности в своей группе;
- 3) решать поставленную задачу и искать собственное решение;

4) проявлять творческий подход к решению поставленной задачи;  
создавать модели реальных объектов и процессов.

## Содержание курса

### 1 класс

(33 аса, 1 час в неделю)

#### 1. Знакомство с ЛЕГО (6ч)

Знакомство с программным обеспечением конструктора MoreToMath “Увлекательная математика. 1-2 класс”. Знакомство с созданием конструкций в MathBuilder. Знакомство Свободным конструированием в разделе «Конструктор»<sup>[P]</sup><sub>SEP</sub> Знакомство с созданием новых заданий в редакторе контента<sup>[P]</sup><sub>SEP</sub> Знакомство деталями конструктора MoreToMath “Увлекательная математика. 1-2 класс”. Спонтанная индивидуальная ЛЕГО-игра.

#### 2. Животные и насекомые<sup>[P]</sup><sub>SEP</sub> (14ч)

##### *Введение:*

Словарь терминов по конструированию.

Установление взаимосвязей и последовательность действий.

##### *Змейка:*

Урок про змей 1.

Урок про змей 2.

Урок про змей 3.

##### *Куручки:*

Урок про куручек 1.

Урок про куручек 2.

Урок про куручек 3.

##### *Бабочки:*

Урок про бабочек 1.

Урок про бабочек 2.

Урок про бабочек 3.

##### *Львы:*

Урок про львов 1.

Урок про львов 2.

Урок про львов 3.

#### 3. На улице (13 ч)

##### *Цветы:*

Урок про цветы 1.

Урок про цветы 2.

Урок про цветы 3.

*Ягоды:*

Урок про ягоды 1.

Урок про ягоды 2.

Урок про ягоды 3.

*Поезд:*

Урок про поезда 1.

Урок про поезда 2.

Урок про поезда 3.

*Пруд:*

Урок про пруды 1.

Урок про пруды 2.

Урок про пруды 3.

*Оценка результатов: выставка проектных работ.*

## **2 класс**

**34 часа, 1 час в неделю**

### **1. Знакомство с ЛЕГО (7ч)**

Знакомство с программным обеспечением конструктора MoreToMath “Увлекательная математика. 1-2 класс”.

Знакомство со созданием конструкций в MathBuilder.

Знакомство со свободным конструированием в разделе «Конструктор»<sup>[P]</sup><sub>SEP</sub>

Знакомство с созданием новых заданий в редакторе контента<sup>[P]</sup><sub>SEP</sub>

Знакомство деталями конструктора MoreToMath “Увлекательная математика. 1-2 класс”.

Спонтанная индивидуальная ЛЕГО-игра.

### **2. Спорт (14ч)**

*Введение:*

Основные вспомогательные и математические навыки. Словарь терминов по конструированию. Установление взаимосвязей. Последовательность действий.

*Бег:*

Урок про бег 1.

Урок про бег 2.

Урок про бег 3.

*Прыжки в длину:*

Урок про прыжки в длину 1.

Урок про прыжки в длину 2.

Урок про прыжки в длину 3.

*Толкание ядра:*

Урок про толкание ядра 1.

Урок про толкание ядра 2.

Урок про толкание ядра 3.

*Плавательный бассейн:*

Урок про плавательные бассейны 1.

Урок про плавательные бассейны 2.

Урок про плавательные бассейны 3.

Оценка результатов: выставка проектных работ.

### 3. Еда (13ч)

*Магазин:*

Урок про покупки в магазине 1.

Урок про покупки в магазине 2.

Урок про покупки в магазине 3.

*День выпечки:*

Урок про день выпечки 1.

Урок про день выпечки 2.

Урок про день выпечки 3.

*В саду:*

Урок про огород 1.

Урок про огород 2.

Урок про огород 3.

*Тортик:*

Урок про праздничный торт 1.

Урок про праздничный торт 2.

Урок про праздничный торт 3.

Оценка результатов: выставка проектных работ.

№ п/п	Название разделов, блоков, тем	Всего часов	Количество часов	
			Теория	Практика
1	<b>Знакомство с ЛЕГО (6ч)</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
	Знакомство с программным обеспечением конструктора MoreToMath “Увлекательная математика. 1-2 класс”.		1	
	Знакомство с созданием новых заданий в редакторе контента <sup>[P]</sup> <sub>SEP</sub>		1	
	Знакомство с созданием конструкций в MathBuilder.		1	
	Знакомство со свободным конструированием в разделе «Конструктор» <sup>[P]</sup> <sub>SEP</sub>			1
	Знакомство деталями конструктора MoreToMath “Увлекательная математика. 1-2 класс			1
	Спонтанная индивидуальная ЛЕГО-игра.			1
2	<b>Животные и насекомые<sup>[P]</sup><sub>SEP</sub> (14ч)</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>12</b>
	<b>Введение:</b>			
	Словарь терминов по конструированию.		1	
	Установление взаимосвязей. Последовательность действий.		1	
	<b>Змейка:</b>			
	Урок про змей 1			1
	Урок про змей 2.			1
	Урок про змей 3.			1
	<b>Курочки:</b>			
	Урок про курочек 1.			1
	Урок про курочек 2.			1
	Урок про курочек 3.			1
	<b>Бабочки:</b>			
	Урок про бабочек 1.			1
	Урок про бабочек 2.			1
	Урок про бабочек 3.			1
	<b>Львы:</b>			
	Урок про львов 1.			1
	Урок про львов 2.			1

	Урок про львов 3.			1
3	На улице (13 ч)	13		13
	<i>Цветы:</i>			
	Урок про цветы 1.			1
	Урок про цветы 2			1
	Урок про цветы 3.			1
	<i>Ягоды:</i>			
	Урок про ягоды 1.			1
	Урок про ягоды 2.			1
	Урок про ягоды 3.			1
	<i>Поезд:</i>			
	Урок про поезда 1.			1
	Урок про поезда 2.			1
	Урок про поезда 3.			1
	<i>Пруд:</i>			
	Урок про пруды 1.			1
	Урок про пруды 2.			1
	Урок про пруды 3.			1
	<i>Оценка результатов: выставка проектных работ.</i>			1
	<b>Итого за первый год:</b>	<b>33</b>	<b>5</b>	<b>28</b>

### Второй год обучения

№ п/п	Название разделов, блоков, тем	Всего часов	Количество часов	
			Теория	Практика
1	<b>Знакомство с ЛЕГО (6ч)</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
	Знакомство с программным обеспечением конструктора MoreToMath “Увлекательная математика. 1-2 класс”.		1	
	Знакомство с созданием новых заданий в редакторе контента <sup>Р</sup> <sub>SR</sub>		1	
	Знакомство с созданием конструкций в MathBuilder.		1	

	Знакомство со свободным конструированием в разделе «Конструктор» <sup>Р</sup> <sub>СЕР</sub>			1
	Знакомство деталями конструктора MoreToMath “Увлекательная математика. 1-2 класс			1
	Спонтанная индивидуальная ЛЕГО-игра.			1
2	<b>Спорт (15ч)</b>	15	2	13
	<i>Введение:</i> Основные вспомогательные и математические навыки. Словарь терминов по конструированию.		<b>1</b>	
	Установление взаимосвязей и последовательность действий.		1	
	<i>Бег:</i>			
	Урок про бег 1.			1
	Урок про бег 2.			1
	Урок про бег 3.			1
	<i>Прыжки в длину:</i>			
	Урок про прыжки в длину 1.			1
	Урок про прыжки в длину 2.			1
	Урок про прыжки в длину 3.			1
	<i>Толкание ядра:</i>			
	Урок про толкание ядра 1.			1
	Урок про толкание ядра 2.			1
	Урок про толкание ядра 3.			1
	<i>Плавательный бассейн:</i>			1
	Урок про плавательные бассейны 1.			
	Урок про плавательные бассейны 2.			1
	Урок про плавательные бассейны 3.			1
	Оценка результатов: выставка проектных работ.			1
3	<b>Еда (13ч)</b>	13		13
	<i>Магазин:</i>			
	Урок про покупки в магазине 1.			1
	Урок про покупки в магазине 2.			1
	Урок про покупки в магазине 3			1
	<i>День выпечки:</i>			
	Урок про день выпечки 1.			1
	Урок про день выпечки 2.			1



	Урок про день выпечки 3.			1
	<i>В саду:</i>			
	Урок про огород 1.			1
	Урок про огород 2.			1
	Урок про огород 3.			1
	<i>Тортик:</i>			
	Урок про праздничный торт 1.			1
	Урок про праздничный торт 2.			1
	Урок про праздничный торт 3.			1
	Оценка результатов: выставка проектных работ.			1
	<b>Итого за второй год:</b>	<b>34</b>	<b>6</b>	<b>28</b>