

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности  
«Мир проектов»  
для обучающихся 5-7 классов  
направление внеурочной деятельности  
«Внеурочная деятельность по учебным предметам образовательной программы»**

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Мир проектов» для обучающихся 5-7 классов составлена на основе требований результатам освоения ФГОС ООО МКОУ «Зябинская СОШ».

## **РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА**

### **Личностные результаты:**

*У обучающегося будут сформированы:*

- положительное отношение к процессу учения, к приобретению знаний и умений, стремление преодолевать возникающие затруднения;
- осознание себя как индивидуальности и одновременно как члена общества с ориентацией на проявление доброго отношения к людям, уважения к их труду, на участие в совместных делах, на помощь людям, в том числе сверстникам;
- умение выделять нравственный аспект поведения, соотносить поступки и события с принятыми в обществе морально-этическими принципами;
- стремление к саморазвитию, желание открывать новое знание, новые способы действия, готовность преодолевать учебные затруднения и адекватно оценивать свои успехи и неудачи, умение сотрудничать;
- стремление к соблюдению морально-этических норм общения с людьми другой национальности, с нарушениями здоровья.

### **Метапредметные результаты**

*Регулятивные:*

- анализировать существующие и планировать будущие образовательные результаты;
- идентифицировать собственные проблемы и определять главную проблему;
- выдвигать версии решения проблемы, формулировать гипотезы, предвосхищать конечный результат;
- ставить цель деятельности на основе определенной проблемы и существующих возможностей;
- формулировать учебные задачи как шаги достижения поставленной цели деятельности;
- обосновывать целевые ориентиры и приоритеты ссылками на ценности, указывая и обосновывая логическую последовательность шагов.
- определять необходимые действие(я) в соответствии с учебной и познавательной задачей и составлять алгоритм их выполнения;
- обосновывать и осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения учебных и познавательных задач;
- определять/находить, в том числе из предложенных вариантов, условия для выполнения учебной и познавательной задачи;

*Познавательные:*

- подбирать слова, соподчиненные ключевому слову, определяющие его признаки и свойства;
- выстраивать логическую цепочку, состоящую из ключевого слова и соподчиненных ему слов;
- выделять общий признак двух или нескольких предметов или явлений и объяснять их сходство;
- объединять предметы и явления в группы по определенным признакам, сравнивать, классифицировать и обобщать факты и явления;
- выделять явление из общего ряда других явлений;
- определять обстоятельства, которые предшествовали возникновению связи между явлениями, из этих обстоятельств выделять определяющие, способные быть причиной данного явления, выявлять причины и следствия явлений;
- вербализовать эмоциональное впечатление, оказанное на него источником.
- определять необходимые ключевые поисковые слова и запросы;
- осуществлять взаимодействие с электронными поисковыми системами, словарями;
- формировать множественную выборку из поисковых.

*Коммуникативные:*

- определять возможные роли в совместной деятельности;
- играть определенную роль в совместной деятельности;
- принимать позицию собеседника, понимая позицию другого, различать в его речи: мнение (точку зрения), доказательство (аргументы), факты; гипотезы, аксиомы, теории;
- определять свои действия и действия партнера, которые способствовали или препятствовали продуктивной коммуникации;
- строить позитивные отношения в процессе учебной и познавательной деятельности;
- корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения, в дискуссии уметь выдвигать контраргументы, перефразировать свою мысль (владение механизмом эквивалентных замен.)

## **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА**

### **5 класс**

Что такое проект? Виды проектов. Особенности игрового проекта. Структура игрового проекта. Формы его представления. Выбор темы проекта, подбор материала, работа со справочной литературой. Практикум «Работа со справочной литературой». Определение проблемы, пути решения проектной задачи. Практикум «От проблемы к решению». Оформление проекта. Защита проекта

### **6 класс**

История развития проектов. Классификация проектов. Что такое ролевой проект? Структура ролевого проекта, формы его представления. Требования к ролевому проекту и этапы работы над ним. Источники информации, обзор литературы. Правила оформления списка источников. Практикум «Реконструкция определенных ситуаций, имитирующих разные социальные и деловые роли». Практикум «Создание ролевых проектов». Требования

к защите проекта. Критерии оценивания ролевого проекта. Подготовка паспорта проекта. Творческая защита ролевого проекта

### 7 класс

Особенности информационного проекта. Требования к информационному проекту и этапы работы над ним. Структура информационного проекта, формы его представления. Что такое проектный продукт? Определение объекта информационного проекта. Определение количества участников для реализации проекта: работа в парах. Источники информации. Компьютерное представление информации. Практикум «Создание информационного проекта». Творческая защита информационного проекта. Рефлексивный отчет учащегося о проделанной работе

### Описание форм организации и видов деятельности

Занятия проводятся в форме игровой деятельности, беседы, виртуальные экскурсии. Работа индивидуально, в парах, в малых группах. Практические виды деятельности.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 5 класс

№	Тема	Количество часов
1	Что такое проект?	1
2	Виды проектов. Особенности игрового проекта	1
3	Структура игрового проекта. Формы его представления	1
4	Выбор темы проекта, подбор материала, работа со справочной литературой	1
5	Практикум «Работа со справочной литературой»	1
6	Определение проблемы, пути решения проектной задачи	1
7	Практикум «От проблемы к решению»	1
8	Оформление проекта	1
9	Защита проекта	1
Итого		9

### 6 класс

№	Тема	Количество часов
1	История развития проектов	1
2	Классификация проектов. Что такое ролевой проект?	1
3	Структура ролевого проекта, формы его представления	1
4	Требования к ролевому проекту и этапы работы над ним	1
5	Источники информации, обзор литературы. Правила оформления списка источников	1
6	Практикум «Реконструкция определенных ситуаций, имитирующих разные социальные и деловые роли»	1
7	Практикум «Создание ролевых проектов»	1

8	Требования к защите проекта. Критерии оценивания ролевого проекта. Подготовка паспорта проекта	1
9	Творческая защита ролевого проекта	1
Итого		9

### 7 класс

№	Тема	Количество часов
1	Особенности информационного проекта. Требования к информационному проекту и этапы работы над ним	1
2	Структура информационного проекта, формы его представления	1
3	Что такое проектный продукт?	1
4	Определение объекта информационного проекта. Определение количества участников для реализации проекта: работа в парах	1
5	Источники информации	1
6	Компьютерное представление информации	1
7	Практикум «Создание информационного проекта»	1
8	Творческая защита информационного проекта	1
9	Рефлексивный отчет учащегося о проделанной работе	1
Итого		9