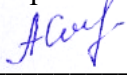


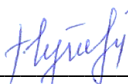
**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ДЕРЕВНИ МАЛИНОВКА**

**665439 ИРКУТСКАЯ ОБЛАСТЬ, ЧЕРЕМХОВСКИЙ РАЙОН, ДЕРЕВНЯ  
МАЛИНОВКА, УЛИЦА ШКОЛЬНАЯ, 7 Тел.8(902)76-72-724, E-MAIL  
MALINOVKA.00@MAIL.RU, WEB-SAIT <https://malinovka.gosuslugi.ru/>**


«РАССМОТРЕНО»  
Руководитель ШМО  
Азаренко С.Л.

  
\_\_\_\_\_  
Протокол № 1  
от « 27 » августа 2025 г

«СОГЛАСОВАНО»  
Заместитель директора по  
учебно-воспитательной работе  
Гутковская Т.И.

  
\_\_\_\_\_  
«27» августа 2025г.

«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор  
Мешкова И.А.

  
\_\_\_\_\_  
Приказ №201  
от «28 » августа 2025 г



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

Курса внеурочной деятельности

«Учимся, играя»

2 класс

Рассмотрено на заседании

педагогического совета

Протокол № 1

от «28» августа 2025г

## **1.Содержание учебного предмета (курса)**

Программа «Учимся, играя» является логическим продолжением программы для первого класса и направлена на дальнейшее развитие познавательных способностей, коммуникативных навыков и социальной адаптации учащихся через игровую и проектную деятельность.

**Содержание программы структурировано по следующим разделам:**

1. **«Я и мой мир» (Социально-коммуникативный блок):** Развитие навыков эффективного общения, сотрудничества в разновозрастных группах, основ проектной деятельности и решения практических задач.
2. **«Логика и творчество» (Интеллектуально-творческий блок):** Развитие высших психических функций (логическое и алгоритмическое мышление, пространственное воображение, концентрация внимания) через более сложные формы игровой деятельности: квесты, головоломки, стратегические игры.
3. **«Разговор о важном» (Ценностно-смысловой блок):** Формирование основ гражданской идентичности, экологического сознания и морально-этических норм через дискуссии и социально-значимые мини-проекты.

---

## **2.Планируемые результаты освоения учебного предмета**

**Личностные результаты:**

- Формирование мотивации к познанию и творческому труду.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за результаты своей деятельности в рамках коллективной работы.
- Формирование уважительного отношения к иному мнению и культуре сотрудничества.

**Метапредметные результаты:**

- **Регулятивные УУД:**
  - Умение ставить цели собственной познавательной деятельности (совместно с учителем).
  - Умение планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации (например, этапы квеста).
  - Развитие навыков самоконтроля и самооценки процесса и результатов деятельности.
- **Познавательные УУД:**
  - Развитие умения осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов школьной библиотеки и детских электронных энциклопедий.
  - Владение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей.

- Умение создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач (например, схемы прохождения лабиринта, алгоритмы решения головоломок).

- **Коммуникативные УУД:**

- Формирование умения договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов.
- Умение задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром.
- Умение адекватно использовать речевые средства для эффективного решения различных коммуникативных задач.

**Предметные результаты:**

- Умение решать логические задачи с опорой на схемы, таблицы и цепочки рассуждений.
- Умение создавать и расшифровывать более сложные шифры и коды.
- Умение работать с различными источниками информации (текст, иллюстрация, таблица, схема) для выполнения заданий.
- Умение разрабатывать и реализовывать мини-проекты (индивидуальные и групповые) по предложенной тематике.

**Тематическое планирование**

**(17 часов, 1 час в неделю)**

№ п/п	Название темы занятия	Кол-во часов	Форма проведения занятия	Использование ЭОР (примеры)
1	<b>Раздел 1: «Я и мой мир» (4 часа)</b>			
1.1	Правила работы в команде. Игра-тренинг «Следопыты».	1	Игра-тренинг, работа в малых группах	Интерактивная презентация с правилами эффективной командной работы
1.2	Учимся договариваться. Ролевая игра «Спорные территории».	1	Ролевая игра, дискуссия	Видеоролики с примерами конфликтных и бесконфликтных

№ п/п	Название темы занятия	Кол- во часов	Форма проведения занятия	Использование ЭОР (примеры)
				ситуаций для обсуждения
1.3	Что такое проект? Знакомство с этапами. Наш первый мини- проект «Мое хобби».	1	Практикум, проектная деятельность	Шаблон презентации или плаката для проекта в PowerPoint или Canva
1.4	Защита мини- проектов «Мое хобби».	1	Презентация, выступление	
	<b>Раздел 2: «Логика и творчество» (12 часов)</b>			
2.1	Сложные лабиринты и алгоритмы прохождения.	1	Практикум, работа в парах	Онлайн-конструктор лабиринтов, тренажеры по алгоритмике ( <a href="https://code.org">Code.org</a> , ПиктоМир)
2.2	Логические цепочки и таблицы. Решение задач.	1	Практикум, решение задач	Интерактивные задания на заполнение логических таблиц
2.3	Игры на развитие стратегического мышления (простые настольные игры: «Крестики-нолики 5x5», «Калах»).	1	Игра, турнир	Учи.ру Электронные версии настольных игр

№ п/п	Название темы занятия	Кол- во часов	Форма проведения занятия	Использование ЭОР (примеры)
2.4	Конструкторское бюро: создание 3D-моделей из бумаги по схеме.	1	Творческая мастерская, практикум	Учи.ру Схемы простых объемных фигур (кусудамы, полиэдры)
2.5	Знакомство с основами комбинаторики. Игра «Волшебные мешочки».	1	Дидактическая игра, практикум	Учи.ру Генератор комбинаторных задач
2.6	Шифры и коды. Создание собственного шифра для друзей.	1	Практикум, проектная деятельность	Исторические примеры шифров (шифр Цезаря)
2.7	Задачи на переливание и взвешивание.	1	Решение задач, работа в группах	Анимационные ролики, объясняющие принцип решения
2.8	Танграм и другие головоломки на составление фигур. Создание своих заданий.	1	Творческая мастерская, игра	Онлайн-танграм, головоломки «Сфинкс»,
2.9	Ребусы, анаграммы, метаграммы.	1	Практикум, конкурс	Учи.ру Генератор ребусов, интерактивные упражнения
2.10	Интеллектуальный марафон «Самый умный».	1	Викторина, индивидуальное и командное первенство	Учи.ру Интерактивная викторина

№ п/п	Название темы занятия	Кол- во часов	Форма проведения занятия	Использование ЭОР (примеры)
2.11	Подготовка к итоговому квесту. Разработка станций.	1	Проектная деятельность, работа в группах	
2.12	Итоговый образовательный квест «Сокровища пиратского капитана».	1	Образовательный квест	QR-коды с заданиями, онлайн-карты
	<b>Раздел 3: «Разговор о важном» (1 час)</b>			
3.1	<b>Экология начинается с меня. Беседа- дискуссия.</b> Создание плаката «Правила юного эколога».			

#### 4.Контрольно-измерительные материалы (КИМы)

**Тема: «Логические цепочки и таблицы. Решение задач»**

**Задание для базового уровня (на уроке 2.2)**  
**Вариант 1**

**Задание:** Рассмотрю таблицу. Заполни пустые клетки, продолжив закономерность.

Объект	Признак 1 (Цвет)	Признак 2 (Размер)
Мяч	Красный	Большой
Кубик	Синий	Маленький
Машинка	Зеленый	?
?	Красный	Маленький

**Ответ:**

- Машинка - Маленький

- Пустая клетка - Кубик (или другой предмет, например, "Карандаш")

#### Критерии оценивания:

- **Задание выполнено верно:** Учащийся правильно определил оба недостающих значения.
- **Задание выполнено частично:** Учащийся правильно определил одно значение.
- **Задание не выполнено:** Учащийся не справился с заданием.

#### Задание для уровня выше базового (итоговое задание в конце раздела) Вариант 1

**Задание:** Придумай и нарисуй свою небольшую логическую таблицу (3x3) с закономерностью для одноклассников. Подготовься объяснить свою закономерность.

**Пример выполнения ученика:**

Животное	Среда обитания	Количество ног
Собака	Наземная	4
Щука	Водная	0
Жаба	?	4

**Ответ:** (Ученик-автор должен объяснить, что жаба — земноводное, поэтому среда обитания — "Наземно-водная", и это верный ответ по его замыслу).

#### Критерии оценивания:

- **2 балла:** Таблица составлена логично, закономерность прослеживается четко, автор может ее ясно объяснить.
- **1 балл:** Таблица составлена, но в закономерности есть незначительная ошибка или объяснение затруднено.
- **0 баллов:** Таблица не составлена или закономерность отсутствует/непонятна.

#### Тема: «Задачи на переливание и взвешивание» (на уроке 2.7)

**Задание для базового уровня**  
**Вариант 1 (Задача на взвешивание)**

**Задание:** У тебя есть 9 одинаковых на вид шариков. Один из них — бракованный, он легче остальных. Как с помощью двух взвешиваний на чашечных весах найти бракованный шарик?

*Подсказка: раздели шарики на 3 группы.*

**Ответ:**

1. Разделить 9 шариков на 3 группы по 3. Взвесить любые две группы.
2. **Если чаши весов уравнились,** то бракованный шарик в третьей (невзвешенной) группе. Берем 2 шарика из этой группы и взвешиваем их. Более легкий — бракованный. Если они равны — бракованный третий.

3. Если одна чаша легче, то бракованный шарик в этой более легкой группе. Далее действуем как в пункте 2.

**Критерии оценивания:**

- **Задание принято:** Учащийся верно описал ход рассуждений и решение, возможно, с помощью наводящих вопросов учителя.
- **Задание не принято:** Учащийся не смог найти решение.

**Тема: «Защита мини-проектов «Мое хобби»» (на уроке 1.4)**

**Критерии оценивания презентации проекта:**

Критерий	Уровень 1 (Базовый)	Уровень 2 (Повышенный)	Уровень 3 (Высокий)
<b>Содержание</b>	Представлен основной факт о хобби (например, «я коллекционирую марки»).	Представлено несколько фактов или краткое описание хобби.	Представлено подробное и увлекательное описание хобби, его история или личный опыт.
<b>Оформление</b>	Проект оформлен (рисунок, фотографии, подписи).	Проект аккуратно оформлен, используются разные элементы (фото, рисунки, короткие тексты).	Проект творчески и оригинально оформлен, видна собственная идея и старание.
<b>Выступление</b>	Ребенок может назвать тему проекта и показать результат.	Ребенок может рассказать о своем проекте по подготовленным пунктам (по плану).	Ребенок уверенно и увлеченно рассказывает о своем хобби, отвечает на вопросы аудитории.

**Итог:** Оценка является накопительной. Учитель комментирует успехи каждого ученика, опираясь на эти критерии, но не выставляет формальной отметки. Главный акцент делается на том, что ребенок вышел перед аудиторией и поделился своим интересом.

**Тема: «Наблюдение за работой в команде» (сквозное наблюдение в течение курса)**

**Карта наблюдений для педагога (фрагмент):**

*Задача: оценить участие в разработке станции для квеста (урок 2.11) и прохождении итогового квеста (урок 2.12).*

ФИО ученика	Внесение предложений (1-3)	Работа с материалом (1-3)	Взаимодействие с командой (1-3)	Рефлексия (1-3)	Итоговый уровень



<b>Иванов А.</b>	3	2	2	1	<b>Высокий</b> (10-12 баллов)
<b>Петрова Б.</b>	2	3	3	3	<b>Высокий</b> (11 баллов)
<b>Сидоров В.</b>	1	2	1	2	<b>Средний</b> (6-9 баллов)
...	...	...	...	...	...

**Пояснение для педагога:**

- **Внесение предложений:** 1 – не вносил; 2 – вносил 1-2 предложения; 3 – был генератором идей.
- **Работа с материалом:** 1 – работал с помощью; 2 – работал самостоятельно по инструкции; 3 – творчески подошел к использованию материалов.
- **Взаимодействие с командой:** 1 – работал отдельно; 2 – эффективно работал в паре; 3 – координировал действия малой группы.
- **Рефлексия:** 1 – затрудняется оценить свой вклад; 2 – может рассказать, что делал; 3 – может оценить вклад свой и команды, предложить улучшения.

**Система оценки достижений планируемых результатов**

Оценка результатов является **неперсонифицированной, критериальной и уровневой**.

**Основные формы и инструменты оценки:**

**1. «Портфолио ученика»**

- **Содержание:** Фотографии с квеста и турниров, созданные самостоятельно шифры и головоломки, схемы и модели, продукты мини-проектов, листы самооценки, грамоты.
- **Критерий:** Наполненность и разнообразие материалов, отражающих личный прогресс и участие.

**2. Защита мини-проектов и презентации**

- **Содержание:** Презентация мини-проекта «Мое хобби», защита разработанной станции для квеста, объяснение стратегии в играх.
- **Критерии:**
  - **Уровень 1 (базовый):** Ребенок представляет результат по наводящим вопросам, объясняет свою роль в группе.
  - **Уровень 2 (повышенный):** Ребенок самостоятельно и логично представляет продукт, аргументирует выбор решений, отвечает на вопросы.

**3. Участие в выставках, конкурсах, квестах**

- **Содержание:** Участие в интеллектуальном марафоне, турнире по настольным играм, итоговом квесте.
- **Критерий:** Активность, результативность, способность работать в команде, соблюдение правил. Фиксируется дипломами, сертификатами, благодарностями.

#### 4. Самооценка и рефлексия

- **Инструменты:** Листы рефлексии «Мои успехи и открытия» с более сложными вопросами («Чему я научился?», «Что я могу сделать теперь, чего не мог раньше?», «Как я работал в команде?»).
- **Критерий:** Способность к более глубокому самоанализу своей деятельности.

#### 5. Наблюдение педагога (Ведение карты наблюдений)

- **Содержание:** Фиксация проявления инициативы, способности разрешать конфликты, глубины рассуждений, лидерских качеств, настойчивости.
- **Критерии (пример карты наблюдений):**

ФИО ученика	Проявление инициативы (1-3)	Глубина и логичность рассуждений (1-3)	Разрешение конфликтов (1-3)	Настойчивость в достижении цели (1-3)	Примечания
Иванов А.	3	2	1	3	Лидер, предлагает идеи, но не всегда может договориться с оппонентами.
Петров а Б.	2	3	3	2	Отличный «дипломат» в группе, глубоко анализирует задачу.
...	...	...	...	...	...

#### Шкала для наблюдения:

- **1 балл** – качество проявляется редко и неустойчиво.
- **2 балла** – качество проявляется ситуативно.
- **3 балла** – качество проявляется устойчиво и осознанно.

**Итоговая оценка** формулируется как **аналитическая записка** с качественной характеристикой достижений и зон роста ученика и является основой для построения дальнейшей индивидуальной траектории развития.

