

**Выписка из основной образовательной программы
начального общего образования МАОУ Вторая гимназия**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности «Каракури»
для обучающихся 1 и 2 классов

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа годового ознакомительного курса внеурочной деятельности для 1 и 2 классов «Каракури» составлена на основе требований к результатам освоения программы начального общего образования ФГОС НОО, а также ориентирована на целевые приоритеты духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся, сформулированные в федеральной рабочей программе воспитания.

Программа направлена на создание условий для развития личности младшего школьника, его интеллектуальных и творческих способностей через приобщение к основам инженерно-технического творчества и древнему искусству оригами. Особенность программы заключается в том, что она соединяет традиционное оригами с элементами механики и конструирования, позволяя детям создавать подвижные бумажные модели. Программа ориентирована на формирование у обучающихся первоначальных представлений об основах механики, развитие пространственного воображения, логического и алгоритмического мышления, а также воспитание интереса к техническому творчеству и изобретательству.

Цель программы: формирование у младших школьников первоначальных представлений об основах механики и конструирования, развитие творческого и логического мышления через создание подвижных бумажных моделей.

Задачи программы:

- *Личностные:*
 - Воспитывать интерес к техническому творчеству, изобретательству.
 - Развивать усидчивость, аккуратность, терпение, умение доводить начатое дело до конца.
 - Формировать положительную самооценку и уверенность в своих силах на основе успешно выполненных работ.
 - Воспитывать уважение к труду и культуру совместной деятельности.
- *Метапредметные:*
 - Регулятивные: учить ставить учебную задачу, планировать свои действия, контролировать процесс изготовления модели, вносить необходимые коррективы.
 - Познавательные: развивать пространственное воображение, логическое и алгоритмическое мышление, умение читать и понимать схемы сборки.
 - Коммуникативные: формировать умение работать в парах и мини-группах, договариваться, помогать товарищу, представлять результаты своего труда.
- *Предметные:*
 - Познакомить с историей оригами и понятием «каракури».
 - Обучить базовым приемам и символам оригами.
 - Сформировать навыки чтения схем сборки.
 - Научить создавать простейшие подвижные механизмы из бумаги (хлопающие крылья, прыгающие лягушки, ползущие змейки, вертящиеся волчки и т.д.).
 - Дать первоначальные представления о простых механизмах (рычаг, ось вращения).

Программа внеурочной деятельности «Каракури» реализуется в рамках научно-познавательного, общекультурного и социального направлений и рассчитана на 34 часа в год (1 час в неделю).

Формы проведения занятий:

- Коллективная работа.
- Групповая и индивидуальная работа.
- Работа в парах.
- Практикум.

- Творческая мастерская.
- Мини-проект.
- Выставка.
- Игровое занятие.

Содержание программы

Раздел 1: Вводный блок (3 часа)

Знакомство с искусством оригами и концепцией «Каракури». Изучение базовых геометрических понятий на практике (квадрат, угол, сторона, диагональ). Освоение основных приемов сгибания и условных обозначений в схемах. Создание первой простой статичной фигурки.

Планируемые предметные результаты:

Учащиеся:

- будут знать: правила безопасности, основные условные знаки и символы в оригами.
- будут уметь: правильно складывать базовую форму «квадрат», выполнять сгибы «долина» и «гора», читать и понимать простейшие схемы сборки.

Раздел 2: Мир животных в движении (13 часов)

Создание подвижных моделей животных, основанных на различных механических принципах: прыгающие («Лягушка»), машущие крыльями («Птица»), хлопающие пастью («Рыбка»), ползающие («Гусеница»). Изучение понятий «рычаг», «инерция», «пружинящий механизм». Творческая работа по созданию собственной модели животного.

Планируемые предметные результаты:

Учащиеся:

- будут знать: названия 5-7 базовых форм оригами, принципы работы пружинящего и рычажного механизмов.
- будут уметь: самостоятельно собирать по схеме 5-6 подвижных моделей животных, тестировать и корректировать их работу для достижения заданного движения.

Раздел 3: Забавные механизмы и игрушки (10 часов)

Конструирование игрушек и механизмов: вращающихся («Волчок», «Вертушка»), с управляемым рычагом («Жующая мордочка», «Клешня»), а также динамических откыток (рор-уп). Знакомство с понятиями «ось вращения», «баланс», «шарнирное соединение».

Планируемые предметные результаты:

Учащиеся

- будут знать: понятия «ось вращения», «баланс», «шарнир».
- будут уметь: создавать функционирующие игрушки и механизмы, основанные на вращении и сложных рычажных системах, применять полученные навыки для творческого оформления работ (открытки).

Раздел 4: Сказочные и игровые модели (6 часов)

Создание сложных комбинированных моделей по мотивам сказок (например, «Дракон»), объединяющих несколько изученных механизмов. Конструирование простых настольных игр из бумаги («Бумажный баскетбол»). Подготовка и проведение итоговой выставки.

Планируемые предметные результаты:

Учащиеся:

- будут знать: базовую терминологию курса, последовательность сборки сложных комбинированных моделей.

- будут уметь: самостоятельно создавать сложные модели по схеме, комбинируя изученные механизмы, анализировать конструкцию готовой поделки и объяснять принцип ее работы.

Раздел 5: Итоговый блок (2 часа)

Презентация творческих работ на выставке «Ожившее оригами». Игровой урок-соревнование с использованием созданных моделей. Коллективная рефлексия и подведение итогов года.

Планируемые предметные результаты:

Учащиеся:

- будут уметь: демонстрировать все полученные за год навыки, представлять и объяснять работу своей лучшей модели, участвовать в соревнованиях и адекватно оценивать свои достижения.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- У обучающегося будут сформированы:
 - Интерес к новым видам творчества и конструированию.
 - Умение адекватно оценивать результаты своей деятельности.
 - Навыки сотрудничества со сверстниками и учителем.

Метапредметные результаты:

- Регулятивные УУД:
 - Учащийся научится: следовать предложенному плану работы, осуществлять контроль по образцу, вносить необходимые коррективы в действие после его завершения.
- Познавательные УУД:
 - Учащийся научится: ориентироваться в схемах и технологических картах, сравнивать разные модели, устанавливать причинно-следственные связи (почему модель движется именно так).
- Коммуникативные УУД:
 - Учащийся научится: задавать вопросы, договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, аргументировать свою точку зрения.

Предметные результаты:

- Обучающийся будет знать:
 - Основные геометрические понятия (квадрат, треугольник, угол, сторона).
 - Базовые формы оригами.
 - Условные обозначения на схемах.
 - Принципы работы простейших механизмов.
- Обучающийся будет уметь:
 - Читать простые схемы сборки.
 - Складывать базовые формы оригами.
 - Изготавливать 10-15 различных подвижных моделей.
 - Анализировать конструкцию готовой модели.
 - Аккуратно и эстетично оформлять свои работы.
 -

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА

№	Наименование разделов и тем программы	Кол-во часов		
		Всего	Теоретическая часть	Практическая часть
1	Раздел 1: Вводный блок	3	1	2
2	Раздел 2: Мир животных в	13	4	9

	движении			
3	Раздел 3: Забавные механизмы и игрушки	10	3	7
4	Раздел 4: Сказочные и игровые модели	6	2	4
5	Раздел 5: Итоговый блок	2	2	0
	Итого	34	12	22

Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронно-образовательные ресурсы
1	Волшебный мир каракури.	1	Знакомство с искусством оригами. История оригами. Правила безопасности. Демонстрация подвижных моделей.	Беседа, просмотр презентации, изучение правил безопасности, игровое знакомство с материалами.	https://uchebnik.mos.ru/material/c47d7e88-3ee1-4b9a-8412-589f79d4b6a0
2	Базовые формы и линии.	1	Основные геометрические понятия. Базовые формы оригами. Отработка точных сгибов.	Практическая работа: отработка базовых сгибов, складывание простейших фигур, работа с шаблонами.	https://uchebnik.mos.ru/material/beec3200-e6b1-4249-8b53-5ac155e31a14 https://uchebnik.mos.ru/material/1744423b-fd85-4e63-a73a-9d7a2eca339f
3	Знакомство со схемами.	1	Условные обозначения в оригами. Чтение простейших схем. Создание первой статичной модели.	Работа со схемами, коллективное складывание модели "Собачка", самостоятельное чтение схем.	https://uchebnik.mos.ru/material/c34cf829-68ec-4b32-a400-e657d1754317
4	Кузнечик.	1	Принцип пружинящего механизма. Создание модели, прыгающей при нажатии.	Коллективное изготовление модели, эксперименты с силой прыжка, вращения.	https://uchebnik.mos.ru/material/2d90486c-1613-4fd4-b43e-c2e1d24d5c9f
5	Прыгающая лягушка.	1			https://uchebnik.mos.ru/material/5f168786-b58a-4522-bc82-49a7c57ad0da
6	Прыгающая гусеница	1			
7	Птица,	1	Изучение рычажного	Поэтапное	https://uchebnik.mos

	машущая крыльями.		механизма. Создание модели с подвижными крыльями.	складывание модели, отработка работы рычага, декорирование птицы.	.ru/material/0bfc2a5e-ee85-4fed-9ab1-4d72b8c797da
8	Птица, машущая крыльями (журавлик).	1			
9	Рыбка-говорушка в технике оригами.	1	Закрепление принципа рычага. Создание модели с открывающимся ртом.	Работа в парах: взаимопроверка правильности сборки, создание подводного мира из готовых работ.	https://uchebnik.mos.ru/material/c1035273-d951-4f52-9720-7daa0d68cfe3
10	Изготовление рыбки-говорушки. Подводный мир.	1			
11	Ползающая гусеница из бумаги.	1	Знакомство с понятием "инерция". Создание модели, двигающейся волнообразно.	Создание модели, эксперименты с наклоном поверхности, коллективная игра "Гусеничные бега".	https://uchebnik.mos.ru/material/0583007d-234e-4652-9855-7905ebded99f
12	Ползающая гусеница. «Гусеничные бега».	1			
13	Собака, виляющая хвостом.	1	Создание модели с подвижным хвостом. Принцип крепления подвижных элементов.	Индивидуальная работа по схеме, создание механизма подвижного хвоста.	https://uchebnik.mos.ru/material/1da3f173-ea16-4dc9-8004-cd0d32d20950
14	Собака, виляющая хвостом. Театрализация моделей.	1		Театрализация с готовыми моделями.	https://uchebnik.mos.ru/material/1c672eed-5260-49eb-aa23-06b8845d1e4d
15	Творческая мастерская. Планирование собственных моделей.	1	Создание собственной модели животного на основе изученных механизмов.	Проектная деятельность: выбор животного, планирование работы, создание и презентация модели.	
16	Творческая мастерская. Создание и презентация модели.	1			

17	Волчок-юла.	1	Понятия "ось вращения" и "баланс". Создание вращающейся игрушки.	Изготовление волчка, эксперименты с формой и декором, соревнование "Чей волчок крутится дольше".	https://uchebnik.mos.ru/material/a1eba19d-55ef-48d5-93b8-8a09d27f25a0
18	Волчок-юла. Соревнование волчков.	1			
19	Вертушка.	1	Изучение силы ветра. Создание модели, вращающейся от воздушного потока.	Создание вертушки, испытание на улице/у источника воздуха, изучение зависимости скорости вращения от силы ветра.	https://uchebnik.mos.ru/material/860ebc42-7d46-415b-b98c-0fa3ddf4f0c7
20	Вертушка. Испытание вертушек на улице.	1			
21	Жующая мордочка. Создание модели.	1	Создание модели с управляемой челюстью. Развитие моторики.	Сложная сборка с помощью учителя, отработка работы рычага, создание комических диалогов между персонажами.	https://uchebnik.mos.ru/material/1484dab6-aa83-4f73-ab4a-2c50d2cc21d6
22	Жующая мордочка. Диалог между персонажами.	1			
23	Клешня краба. Создание шарнирного механизма.	1	Изучение шарнирного соединения. Создание модели с захватывающим механизмом.	Работа с мелкими деталями, создание шарнирного механизма, игра "Захвати предмет".	https://uchebnik.mos.ru/material/faf3c3a5-8866-416f-aece-a4ce62af4999
24	Клешня краба. Игра «Захвати предмет».	1			
25	Динамическая открытка.	1	Основы бумажной инженерии рор-уп. Создание открытки с выскакивающим элементом.	Творческая работа: создание открытки к празднику, развитие пространственного мышления.	https://uchebnik.mos.ru/material/1484dab6-aa83-4f73-ab4a-2c50d2cc21d6
26	Динамическая открытка. Творческая работа.	1			
27	Сказочный дракон. Планирование , сборка элементов	1	Комбинирование изученных механизмов. Создание сложной модели по	Групповая работа: распределение элементов модели, сборка сложной конструкции,	https://uchebnik.mos.ru/material/7999e44c-19af-4678-b901-7357e156aabb

	модели.		мотивам сказок.	создание общекомандного результата.	
28	Сказочный дракон. Создание модели.	1			https://uchebnik.mos.ru/material/a3dd596d-4138-4084-94ff-bcc04cb29776
29	Бумажный баскетбол. Создание поля и корзины.	1	Конструирование настольной игры. Создание поля, корзины и мяча.	Проектная деятельность: создание элементов игры, тестирование механизма, турнир по баскетболу.	
30	Бумажный баскетбол. Создание игроков на поле. Турнир между командами.	1			
31	Подготовка к выставке. Оформление работ.	1	Отбор и оформление лучших работ. Подготовка презентаций своих моделей.	Рефлексивная деятельность: выбор лучших работ, оформление выставки, подготовка мини-выступления.	
32	Подготовка к выставке. Подготовка к мини-выступлению. Оформление работ.	1			
33	Выставка «Ожившее оригами».	1	Презентация творческих работ. Награждение авторов лучших моделей.	Коммуникативная деятельность: презентация своей модели, ответы на вопросы, оценка работ одноклассников.	https://uchebnik.mos.ru/material/269f543e-4cc5-476c-a2c8-758d0461150d
34	Игровой турнир.	1	Соревнования с использованием созданных моделей. Подведение итогов года.	Игровая деятельность: соревнования по номинациям, коллективная рефлексия, планирование на следующий год.	

Учебно-методические пособия:

1.«Путешествие в страну Оригами» 1 год обучения. Г.Э. Эм

2.«Путешествие в страну Оригами» 2 год обучения. Г.Э. Эм