


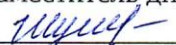
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Алтайского края

Администрация города Рубцовска

МБОУ Гимназия №11

РАССМОТРЕНО
Руководитель МО
учителей начальных классов
 Сивакова Т.П.
Протокол №1
от "27" августа 2024 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР
 Шустрова Г.Н.
Протокол №1
от "29" августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МБОУ «Гимназия №11»
 Шустрова Л. С.
Приказ №300
от "29" августа 2024 г.



Рабочая программа

по внеурочной деятельности

«Тропинка в профессию»

(направление: интеллектуальные марафоны)

в 1 «А» класса

на 2024-2025 учебный год

разработано на основе

комплексной программы профориентационной работы для начальной школы

«Тропинка в профессию», автор Бачкина Елена Николаевна

Составитель: Пятикоп О.В., учитель начальных классов

г. Рубцовск 2024г.

Пояснительная записка

Нормативные документы.

Рабочая программа курса составлена на основании комплексной программы профориентационной работы для начальной школы «Тропинка в профессию», автор Бачкина Елена Николаевна, образовательной программы гимназии, учебного плана, положения о рабочей программы.

Информация о возрастной группе учащихся.

Данный курс является первой ступенькой в профориентационной работе для учащихся 7-10 лет.

Информация о назначении программы курса.

Комплексная программа профессиональной работы для начальной школы «Тропинка в профессию» создана для того, чтобы уже на ранних стадиях формирования социальной сферы интересов личности ребёнка познакомить младших школьников с профессиями взрослых людей и обеспечить пропедевтику профориентационной подготовки. Таким образом, предлагаемая программа может стать первой ступенью в системе работы школы по переходу на профориентационное обучение.

В основе курса лежит идея раннего знакомства с различными сферами человеческой деятельности через организацию учебно-исследовательской деятельности обучающихся.

Количество часов, отводимых на изучение данного курса.

На реализацию рабочей программы курса « Тропинка в профессию » в 1-м классе отводится 33 часа (1 раз в неделю).

Цель курса: создание образовательной среды, насыщенной возможностями для реализации способностей обучающихся через развитие интереса к разным видам сферы деятельности.

Технологии организации внеурочной деятельности:

- игровые технологии;
- информационные технологии;
- технологии проблемного обучения;
- технологии развивающего обучения

Средства организации внеурочной деятельности:

- наглядные пособия;
- технические средства;
- цифровые образовательные ресурсы

Методы организации внеурочной деятельности:

- беседа;
- игра;
- наблюдение;
- самостоятельная работа

Планируемые результаты

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

Ученик научится:

- организовывать свою деятельность, готовить рабочее место для выполнения разных видов работ;

- принимать (ставить) учебно-познавательную задачу и сохранять её до конца учебных действий;
- планировать (в сотрудничестве с учителем, с одноклассниками или самостоятельно) свои действия в соответствии с решаемыми учебно-познавательными, учебно-практическими, экспериментальными задачами;
- действовать согласно составленному плану, а также по инструкциям учителя;
- контролировать выполнение действий, вносить необходимые коррективы (свои и учителя);
- оценивать результаты решения поставленных задач, находить ошибки и способы их устранения.

Ученик получит возможность научиться:

- оценивать своё знание и незнание, умение и неумение, продвижение в овладении тем или иным знанием и умением по изучаемой теме;
- ставить учебно-познавательные задачи перед выполнением разных заданий;
- проявлять инициативу в постановке новых задач, предлагать собственные способы решения;
- адекватно оценивать результаты учебной деятельности, осознавать причины неуспеха и обдумывать план восполнения пробелов в знаниях и умениях.

Познавательные универсальные учебные действия:

Ученик научится:

- осознавать учебно-познавательную, учебно-практическую, экспериментальную задачи;
- осуществлять поиск информации, необходимой для решения учебных задач, собственных наблюдений объектов природы и культуры, личного опыта общения с людьми;
- понимать информацию, представленную в вербальной форме, изобразительной, схематической, модельной и др., определять основную и второстепенную информацию;
- применять для решения задач (под руководством учителя) логические действия анализа, сравнения, обобщения, классификации, установления причинно-следственных связей, построения рассуждений и выводов;
- наблюдать и сопоставлять, выявлять взаимосвязи и зависимости, отражать полученную при наблюдении информацию в виде рисунка, схемы, таблицы;
- использовать готовые модели для изучения строения природных объектов и объяснения природных явлений;
- осуществлять кодирование и декодирование информации в знаково-символической форме.

Ученик получит возможность научиться:

- сопоставлять информацию из разных источников, осуществлять выбор дополнительных источников информации для решения исследовательских задач, включая Интернет;
- обобщать и систематизировать информацию, переводить её из одной формы в другую (принятую в словесной форме, переводить в изобразительную, схематическую, табличную);
- дополнять готовые информационные объекты (тексты, таблицы, схемы, диаграммы), создавать собственные;
- осуществлять исследовательскую деятельность, участвовать в проектах, выполняемых в рамках урока или внеурочных занятиях.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

Ученик научится:

- осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме;
- аргументировано отвечать на вопросы, обосновывать свою точку зрения, строить понятные для партнёра высказывания, задавать вопросы, адекватно использовать речевые средства для решения задач общения;
- вступать в учебное сотрудничество с учителем и одноклассниками, осуществлять совместную деятельность в малых и больших группах, осваивая различные способы взаимной помощи партнёрам по общению;
- допускать возможность существования у людей различных точек зрения, проявлять терпимость по отношению к высказываниям других, проявлять доброжелательное отношение к партнёрам;

Ученик получит возможность научиться:

- оперировать в речи предметным языком – правильно (адекватно) использовать понятия, полно и точно излагать свои мысли, строить монологическую речь, вести диалог;
- планировать, сотрудничая с взрослыми (учитель, родитель) и сверстниками, общие дела, распределять функции участников и определять способы их взаимодействия;
- проявлять инициативу в поиске и сборе информации для выполнения коллективной работы, желая помочь взрослым и сверстникам;
- уважать позицию партнёра, предотвращать конфликтную ситуацию при сотрудничестве, стараясь найти варианты её разрешения ради общего дела.
- участвовать в проектной деятельности, создавать творческие работы на заданную тему (рисунки, аппликации, модели, небольшие сообщения, презентации).

Предметные результаты:

Знает:

- Основные сферы профессиональной деятельности человека;
- Основные понятия, признаки профессий, их значение в окружающем обществе;
- Предприятия и учреждения населенного пункта, района;
- Основные приемы выполнения учебных проектов.

Умеет:

- Оперировать основными понятиями и категориями;
- Рассказывать о профессии и обосновывать ее значение в жизни общества;
- Переносить теоретические сведения о сферах человеческой деятельности на некоторые конкретные жизненные ситуации.

Формы подведения итогов реализации программы внеурочной деятельности.

Учёт знаний и умений для контроля освоения программы внеурочной деятельности происходит путем архивирования творческих работ обучающихся, накопления материалов. Результатами исследовательской деятельности могут являться творческие отчеты, презентации, тематические праздники и др.

Содержание тем учебного курса.

Модуль I «Играем в профессии» (33 часа)

Все работы хороши (2 ч.). Занятия с элементами игры.

Введение в тему. Стихи о профессиях. Работа с карточками (конкурс состоит в составлении целой из разрезанной на части картинки). Конкурс маляров. Игра «Кто потерял свой инструмент», конкурс «Найди лишнее», игра «Таинственное слово» (расшифровка слов барка (рыбак), ртомас (матрос), явше (швея). Игра отгадай

пословицы (Без охоты..(нет рыбака), без дела жить -...(только небо копить). Викторина «Угадай профессию» кто пашет, сеет, хлеб убирает (хлебороб), кто лекарство отпускает (аптекарь), кто дома строит (строитель).

Кому что нужно(2 ч.). Дидактическая игра.

Вводное слово учителя. Определение правила игры. Подбираются картинки и предметы соответствующих профессий. Например: строитель-мастерок, врач-градусник, повар-кастрюля и т.д.

Оденем куклу на работу (2ч.). Дидактическая игра.

Оборудование: изображение рабочей одежды, изображение кукол. Подобрать к каждой картинке одежду и назвать соответствующую профессию (строитель, милиционер, врач, пожарник, продавец). Идём на работу - дидактические игры. Разложены круги, в середине которых нарисованы люди разных профессий, относительно с изображением инструментов. Необходимо выбрать картинку, подходящую для работы.

Мы строители (2ч.). Занятие с элементами игры.

Организационный момент. Игра. Построение дома, башни из геометрических фигур, конструктора. Физкультминутка. Просмотр м/ф. Игра со счётными палочками. Строим модель грузовика из спичечных коробков. Итог. Что нужно знать, чтобы стать строителем. Какую пользу приносят наши знания.

Магазин (2ч.). Ролевая игра.

Мы идем в магазин (2ч.). Беседа с игровыми элементами.

Организационный момент. Актуализация опорных знаний. Вопросы, какие бывают магазины? Кто работает в магазине? Формирование новых знаний. Анализ стихотворений. Игра «Вставьте буквы, и вы узнаете, кто работает в магазине». Заведующая, продавец, товаровед, охранник, администратор. Оценка: вежливый, грубый продавец. Итог: как называется профессия людей работающих в магазине?

Аптека (2ч.). Ролевая игра.

Организационный момент. Игра. Построение из геометрических фигур здания аптеки. Физкультминутка. Просмотр м/ф. Игра со счётными палочками. Строим модель грузовика из спичечных коробков. Итог. Что нужно знать, чтобы стать строителем. Какую пользу приносят наши знания.

Больница (2ч.). Ролевая игра

Организационный момент. Игра (детский набор «Доктор»). Физкультминутка. Просмотр м/ф. Игра со счётными палочками. Строим модель скорой помощи. Итог. Что нужно знать, чтобы стать доктором. Какую пользу приносят наши знания.

Какие бывают профессии (2 ч.). Игровой час.

Организационный момент. Актуализация опорных знаний. Подбор рифмовок в стихотворении. Рассказ о мире профессий. Игра: «Закончи пословицу...» (например, «Без труда..(не вытянуть рыбку из пруда»). Загадки о профессиях. Кроссворд о профессиях. Итог: о каких профессиях мы сегодня узнали?

С.Михалков «Дядя Степа-милиционер» (2ч.). Чтение.

Чтение текста. Словарная работа: милиционер, профессия..Обсуждение прочитанного. Ответы на вопросы.

С.Михалков «Дядя Степа-милиционер» (3 ч.). Видеоурок.

Просмотр м/ф по произведению С.Михалков «Дядя Степа-милиционер». Обсуждение поступков главных героев. Как бы ты поступил ты в данной ситуациях. Словарная работа.

В.Маяковский «Кем быть?» (2ч.) Чтение текста.

Чтение по ролям. Обсуждение текста. Словарные работы: столяр, плотник, рубанок, инженер, доктор, конструктор, шофер.

К.Чуковский «Доктор Айболит» (2ч.) Игра-демонстрация, викторина.

Уход за цветами. (2ч.) Практическое занятие.

Профессия «Повар»(2ч.) Экскурсия.

Вступительное слово учителя. Презентация профессий. Знакомство со столовой школы. Знакомство с профессией повар. Встреча с людьми, работниками в школьной столовой.

Поварята. (2ч.) Конкурс-игра.

**Календарно- тематическое планирование курса
“Тропинка в профессию” 1 “А” класс**

№ п/п	Раздел.Тема.	Кол-во часов	Формы организации внеурочной деятельности	Дата		Электронные(цифровые) образовательные ресурсы
				план	факт	
1.	Все работы хороши.	2	занятие с элементами игры-видео-знакомства	02.09 09.09	06.09 13.09	ЦОР РЭШ
2.	Кому, что нужно.	2	дидактическая игра беседа	16.09 23.09	20.09 27.09	ЦОР РЭШ
3.	Оденем куклу на работу, едем на работу.	2	занятие с элементами игры беседа	30.09 07.10	04.10 11.10	ЦОР РЭШ
4.	Мы строители.	2	занятие с элементами игр видео-знакомства	14.10 21.10	18.10 25.10	ЦОР РЭШ
5.	Магазин.	2	знакомство с атрибутами, ролевая игра	11.11 18.11	08.11 15.11	ЦОР РЭШ
6.	Мы идем в магазин».	2	экскурсия. ролевая игра	25.11 02.12	22.11 29.11	ЦОР РЭШ
7.	Аптека.	2	знакомство с атрибутами, ролевая игра	09.12 16.12	06.12 13.12	ЦОР РЭШ
8.	Больница.	2	знакомство с атрибутами, ролевая игра	23.12 13.01	20.12 27.12	ЦОР РЭШ
9.	Какие бывают профессии.	2	видео-знакомство, игровой час	20.01 27.01	10.01 17.01	ЦОР РЭШ
10.	С. Михалков «Дядя Степа».	2	чтение, беседы, викторины	03.02 17.02	24.01 31.01	ЦОР РЭШ
11	«Дядя Степа-милиционер».	3	экскурсия, видео урок, встреча с работником полиции	24.02 03.03 10.03	07.02 21.02 28.02	ЦОР РЭШ

№ п/п	Раздел.Тема.	Кол- во часо в	Формы организации внеурочной деятельности	Дата		Электронные(циф ровые) образовательные ресурсы
				план	факт	
1.	Все работы хороши.	2	занятие с элементами игры- видео-знакомства	02.09 09.09	06.09 13.09	ЦОР РЭШ
2.	Кому, что нужно.	2	дидактическая игра беседа	16.09 23.09	20.09 27.09	ЦОР РЭШ
3.	Оденем куклу на работу, едем на работу.	2	занятие с элементами игры беседа	30.09 07.10	04.10 11.10	ЦОР РЭШ
4.	Мы строители.	2	занятие с элементами игр видео-знакомства	14.10 21.10	18.10 25.10	ЦОР РЭШ
5.	Магазин.	2	знакомство с атрибутами, ролевая игра	11.11 18.11	08.11 15.11	ЦОР РЭШ
6.	Мы идем в магазин».	2	экскурсия. ролевая игра	25.11 02.12	22.11 29.11	ЦОР РЭШ
12.	В. Маяковский «Кем быть?»	2	чтение, беседа, обсуждение	17.03 31.03		ЦОР РЭШ
13.	К. Чуковский «Доктор Айболит».	2	игра-демонстрация, викторина	07.04 14.04		ЦОР РЭШ
14.	Уход за цветами.	2	практика	21.04 28.04		ЦОР РЭШ
15.	Профессия повар.	2	экскурсия, видео урок, викторина	05.05 12.05		ЦОР РЭШ
16.	Поварята.	2	практикум	19.05		ЦОР РЭШ

Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса.

1. Научно-популярные, художественные книги для чтения (в соответствии с основным содержанием программы).
2. Детская справочная литература.
3. Иллюстративный материал.

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса.

1. Компьютер.
2. Проектор.
3. Интерактивная доска.