

Аннотация

к рабочей программе по внеурочной деятельности

«Книжкин дом»

1. Место учебной дисциплины в учебном плане ОУ.

Программа «Книжкин дом» в объёме 33 часа, по 1 часу в неделю, в параллели 1-4 классов. Программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС НОО.

2. Цель изучения учебной дисциплины.

- Обучение первоначальным умениям и навыкам поиска необходимой информации в словарях, каталоге, библиотеке.
- Формирование и развитие читательских умений.

3. Основные содержательные линии (тематика занятий по модулям расширяется в зависимости от возрастной группы учащихся)

- Модуль первый «Библиотека – дом, где живут книги»: 6 часов, предполагает формирование представления о книге, как источнике информации и знаний.
- Модуль второй «Мир интересных книг»: 11 часов, предполагает раскрытие роли информации в жизни человека.
- Модуль третий «Чтобы книга стала другом»: 10 часов, предполагает раскрытие роли книгопечатания, как одного из крупнейших культурно-исторических событий в истории человечества.
- Модуль четвертый «Создаем книгу сами»: 6 часов, предполагает поощрение чтения и развития познавательной активности обучающихся.

6. Требования к результатам освоения дисциплины.

Пробуждение и формирование у первоклассников интереса к детским книгам.

1. Воспитанники научатся способам запоминания информации, правилам использования ориентировочного аппарата книги (иллюстрации, аннотации, оглавление и пр.);
2. Обогащение внутреннего мира ребенка.
3. Умение соперничать товарищу по команде.
4. Проявление интереса к книге, расширение читательского кругозора.
5. Умение работать с текстом, с книгой.
6. Умение ориентироваться в пространстве.
7. Знание и четкое произношение в разных темпах 5- 8 скороговорок.
8. Умение произносить одну и ту же фразу или скороговорку с разными интонациями .
9. Развитие навыка координации движений с работой речевого аппарата.
10. Воспроизведение простейшими движениями тела (хлопками, прыжками, шагами) музыкального темпа и ритма.

Формы подведения итогов работы:

- организация выставки работ;
- проект;
- игровая программа;