

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3 Г. БОДАЙБО»

РАССМОТРЕНО НА МС МКОУ «СОШ №3 Г. БОДАЙБО» ПРОТОКОЛ №1 ОТ 31.08.23 РУКОВОДИТЕЛЬ МС РЕСЕНКО И.В.	УТВЕРЖДАЮ: _____ ДИРЕКТОР МКОУ «СОШ №3 Г. БОДАЙБО» КУДРЯШОВА Е.А. ПРИКАЗ № 161-ОД ОТ 31.08. 2023
--	---

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ КОМПЛЕКСНАЯ  
ПРОГРАММА**

**«МИР МОИХ ИНТЕРЕСОВ»**

Направленность: социально-педагогическая

Уровень: базовый  
Возраст учащихся 7-10 лет  
Срок реализации: 4года



## СОДЕРЖАНИЕ

I. Пояснительная записка.....	4
II. Цели и задачи .....	5
III. Отличительные особенности Программы.....	5
IV. Разделы Программы и режим занятий .....	6
V. Технологии и методы.....	8
VI. Образовательные результаты.....	9
VII. Мониторинг .....	10
VIII. Состав учебно-методического комплекта.....	10
IX. Тематические планы и содержание курсов .....	11
9.1. Образовательная программа первого года обучения «Мир моих интересов. Необычное в обычном» .....	11
9.2. Образовательная программа второго года обучения «Мир моих интересов. Другой взгляд — другой мир» .....	14
9.3. Образовательная программа третьего года обучения «Мир моих интересов. Большое путешествие».....	32
9.4. Образовательная программа четвёртого года обучения «Мир моих интересов. Мастерами становятся» .....	41
X. Ресурсы для реализации Программы .....	47
10.1. Кадровые ресурсы:.....	47
10.2. Технические требования для реализации Программы .....	47
10.3. Аппаратное обеспечение.....	47
10.4. Программное обеспечение .....	47
Список литературы для педагога.....	48

## **I. Пояснительная записка**

Возрастающие требования к инновационной составляющей современного технико-технологического развития России делают актуальными формирование мотивации детей и молодежи к интеллектуальному развитию и научно-техническому творчеству, поддержку их исследовательской деятельности, реализацию собственных идей и задумок учащихся, формирование проектного и технического мышления.

Программа «Мир моих интересов» является начальным этапом комплексной образовательной программы интеллектуального развития учащихся 5-11 классов и базисом для последовательного развития проектного и технического мышления, начиная от стимулирования исследовательского интереса, развития понятийного мышления и когнитивных способностей (1 класс), развития абстрактно-логического и образного мышления (2 класс), развития системного мышления и навыков исследовательской деятельности (3 класс), к развитию творческого проектного мышления (4 класс).

Эффективным инструментом достижения поставленной цели представляется создание мотивирующей интерактивной информационно-образовательной среды, сочетающей разные виды деятельности: игровую, исследовательскую, проектную, творческую, и способствующей вовлечению детей в мир научных открытий и творчества, свободному выбору направления развития и удовлетворению своих познавательных потребностей в содержательном досуге.

**Актуальность** Программы обусловлена общественной необходимостью в поддержке в ребёнке любопытства и тяги к созиданию, творческого отношения к окружающей действительности, интереса к экспериментаторству и изобретательству, которые в будущем станут реальной профессией инноватора и приведут к формированию поколения инновационно-ориентированной молодежи как базового ресурса развития страны.

**Новизна.** Многолетний опыт работы по созданию мотивирующей интерактивной информационно-образовательной среды для начальной школы позволил нам создать пространство, в которое вовлечены все участники образовательного процесса: родитель, обучающийся и учитель, — и для которого разработан полный комплект учебных, методических и сопроводительных материалов (интерактивный электронный учебник, рабочие тетради, планы конспектов занятий, кейсы для проведения конкурсов, экспериментов, образовательных экспедиций) и образовательно-игровые порталы. Программа «Мир моих интересов» состоит из содержательных блоков, обеспечивающих полное погружение обучающихся в игровую атмосферу Программы и позволяющих на различном материале, доступном детям младшего школьного возраста, раскрывать их

интересы, развивать мышление, формировать навыки исследовательской деятельности и навыки решения открытых творческих задач, создавать мотивацию к научно-техническому творчеству.

**Направленность программы внеурочной деятельности:** общеинтеллектуальная.

**Направленность программы дополнительного образования в форме внеурочной деятельности:** художественное, техническое.

## **II. Цели и задачи**

**Целью** Программы является побуждение и закрепление творческого отношения к окружающей действительности, выражающееся в активной исследовательской, а затем и научно-технической (изобретательской) деятельности.

**Задачи:**

1. Развитие познавательного и исследовательского интереса, формирование мотивации к исследовательской деятельности и научно-техническому творчеству.

2. Развитие понятийного мышления и когнитивных способностей (1 класс), абстрактно-логического и образного мышления (2 класс), системного мышления, исследовательских и коммуникативных навыков (3 класс), творческого проектного мышления (4 класс).

3. Удовлетворение важных потребностей учащихся — в уважении, признании, общественном одобрении, возможности реализовать свои способности, сохранении и повышении самооценки, в активной деятельности.

4. Достижение метапредметных результатов, освоение универсальных учебных действий через опору на предметные аспекты информационно-образовательной среды и практическое взаимодействие с её технологиями.

5. Развитие у разных субъектов информационно-образовательной среды — детей, педагогов, родителей — навыков организации и осуществления сотрудничества в совместной деятельности.

## **III. Отличительные особенности Программы**

- программа может быть реализована в учреждениях дополнительного образования детей и общеобразовательных учреждениях;
- занятия проводятся в разнообразных формах, в которых новые знания детей возникают в результате совместной творческой деятельности обучающихся и педагога;
- в основе программы — единый игровой сюжет, погружению в атмосферу которого способствует «общение» с озвученными персонажами, а также оригинальная графика интерактивного электронного учебника и портала. Погружение задаёт иной стиль общения и правиль-

но организованное занятие может стать событием в жизни учащихся, шансом для многих проявить свои таланты и способности, не находящие выход в рамках обычного урока. Поэтому важно, чтобы в игру включились все — и дети, и учитель, и родители.

**Условия реализации Программы:** занятия проводятся в разновозрастных группах, последовательно осваивающих программу в течение 4 лет. Занятия проводятся с детьми в возрасте 6-11 лет.

#### **IV. Разделы Программы и режим занятий**

Комплексная образовательная программа «Мир моих интересов» для учащихся 1-4 классов состоит из 4 разделов-курсов общим объёмом 429 часов:

1. **«Мир моих интересов. Необычное в обычном»** (66 часов из расчёта 2 часа в неделю: 1 час — познавательная игровая деятельность в классе; 1 час — самостоятельная работа дома на портале).

2. **«Мир моих интересов. Другой взгляд — другой мир»** (99 часов из расчёта 3 часа в неделю: 1 час работы в классе, 1 час самостоятельной работы дома на портале; 1 час подготовки к проведению мероприятия в классе).

3. **«Мир моих интересов. Большое путешествие»** (132 часа из расчёта 4 часа в неделю: 2 часа — познавательная игровая деятельность в классе (1 раз в неделю по 2 часа или 2 раза в неделю по 1 часу); 1 час — творческая исследовательская деятельность, подготовка к внеклассным мероприятиям в классе/ дома<sup>1</sup>; 1 час — самостоятельная исследовательская деятельность дома на портале).

4. **«Мир моих интересов. Мастерами становятся»** (132 часа из расчёта 4 часа в неделю: 2 часа — познавательная игровая деятельность в классе (1 раз в неделю по 2 часа); 1 час — творческая исследовательская деятельность в классе/ дома; 1 час — самостоятельная исследовательская деятельность дома на портале).

**В программе предусмотрены разные формы организации деятельности:**

- в классе;
- занятия-исследования, занятия-путешествия, тематические (настольные) игры, викторины;

---

<sup>1</sup> Часы, отведённые на подготовку к внеклассным мероприятиям, тематическим играм и викторинам (1 час в неделю), являются вариативной частью Программы. Учитель, исходя из возможностей и потребностей своих и школы, может включить эти часы учебный план внеурочной деятельности и проводить занятия в классе или организовывать исследовательскую деятельность учащихся дома с участием родителей.

- в школе, за пределами школы: внеклассные мероприятия, в том числе в формате посвящений, праздников, региональных телемостов; образовательные экспедиции.
- дома: самостоятельная деятельность на портале.

Продолжительность занятия в классе для детей первого года обучения — 35 минут, для детей второго-четвёртого годов обучения — 45 минут.

Проведение внеклассных мероприятий: от 2 до 4 часов в месяц. Время работы на портале: от 35 до 45 минут.

### **Занятия в классе**

Занятие в классе предполагает чередование различных видов деятельности: выполнение заданий на бумажном носителе (рабочая тетрадь), выполнение заданий и работу с интерактивным электронным учебником, творческую деятельность. Выполнение заданий происходит индивидуально и в парах (1, 2 классы), в парах и группах (3, 4 классы). С целью профилактики утомления, нарушения осанки и зрения предусмотрены физкультминутки.

На основе предоставляемых к занятиям дополнительных материалов можно организовать проектную и творческую деятельность в классе, либо вместе с родителями провести домашние эксперименты или подготовиться к творческому мероприятию в классе (например, к «Празднику национальностей» во 2 классе).

Игровая деятельность в классе реализуется в Программе с использованием интерактивного электронного учебника.

### **Самостоятельная деятельность учащихся на портале**

Организация самостоятельной деятельности учащихся осуществляется с использованием образовательно-игровых порталов:

- 1 класс — «Кувирком» (Kuvirkom.com),
- 2 класс — «Омунит» (Omunit.ru),
- 3 класс — «Омурия» (Omuria.ru),
- 4 класс — «Мироцентр» (Mirocentr).

Контент порталов состоит из развивающих образовательных игр, где учащийся может закрепить знания, полученные на занятиях в классе, проверить свои силы в решении заданий повышенной сложности, посостязаться со сверстниками в получении электронных наград («ачивок»).

Чтобы учащийся следовал программе занятий и проходил игры последовательно, учитель самостоятельно открывает учащимся новые игры через свой личный кабинет (1, 2 классы), либо

игры открываются автоматически после выполнения определённых действий учащегося на портале (3, 4 классы). Для работы учащихся на портале важна помощь родителей, их активное включение в образовательный процесс является одной из целей программы.

На порталах 2-4 классов учащиеся имеют свой личный кабинет (2 класс — палатка исследователя; 3 класс — комната путешественника; 4 класс — домик изобретателя), через который происходит доступ к играм, а также к **электронному портфолио**. В портфолио автоматически попадают электронные награды за пройденные игры, а также учащийся может самостоятельно разместить там фотографии своих творческих работ, внеурочных мероприятий и отсканированные сертификаты и грамоты, получаемые в процессе обучения.

В первом классе электронное портфолио состоит из двух основных частей: страницы интересов и страницы достижений (дипломы, грамоты, примеры работ и виртуальные награды («ачивки»)). Со второго класса к этим двум элементам добавляется элемент «целеполагания» и «контроля» собственной деятельности, что позволяет сформировать активную позицию обучающихся по отношению к своей деятельности. Таким образом, портфолио позволяет определить приоритетные сферы интересов обучающихся и на их основе построить индивидуальную образовательную траекторию после занятий по Программе. Портфолио позволяет учителю и родителям увидеть, какие интересы преобладают у обучающихся в данный возрастной период и почему.

### **Связь Программы с учебными предметами**

В содержании Программы рассматриваются аспекты из разных учебных предметов, таких как: «Окружающий мир», «Труд», «Изобразительное искусство», «Математика».

## **V. Технологии и методы**

Реализация цели и задач программы достигается через использование инновационных педагогических технологий:

- проблемного обучения;
- игровых технологий;
- технологий проектной деятельности;
- технологий активного обучения;
- технологии формирования индивидуальной образовательной траектории младшего школьника с помощью электронного портфолио и карты интересов;

- здоровьесберегающих технологий;
- информационно-коммуникативных технологий, в том числе технологий позитивного использования электронных устройств во внеурочной деятельности без вреда для здоровья;
- технологий развития активной позиции родителя к процессу обучения и воспитания младшего школьника;
- технологий тьюторского сопровождения познавательного интереса младшего школьника.

В программе используются следующие методы активного обучения:

- методы, ориентированные на развитие системного мышления («Собери предмет», «Найди целое по его части», «Найди общее», «Тема в виде проблемного вопроса», «Проблемная ситуация», «Группировка», «Составь целое из частей», «Круглый стол», «Решение проблем», «Динамика системы», «Прогнозирование» и др.);
- методы, ориентированные на развитие творческого мышления («Мозговой штурм», «Метод фокальных объектов», «Морфологический ящик», «Создание творческих работ», «Необычное использование предметов», «Ролевая игра», «Неоконченные предложения» и др.);
- методы, ориентированные на развитие критического мышления («Дебаты», «Рефлексия», «Рассмотрение предметов и явлений с разных точек зрения», «ИДЕАЛ», «Ромашка вопросов» и др.);
- методы, ориентированные на развитие логического мышления («Вопросы с ключевыми словами», «Выведение алгоритма», «Самое существенное» и др.);
- методы развития коммуникативных навыков («Броуновское движение», «Энерджайзеры», «Дискуссия», «Презентация идей», «Ролевая игра», «Учебный диалог» и др.).

## **VI. Образовательные результаты**

Программа рассчитана на четыре года занятий с младшими школьниками и предполагает последовательный переход от воспитательных результатов первого уровня (первичное понимание социальной реальности и повседневной жизни) к результатам второго уровня в различных видах внеурочной деятельности (опыт переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом) и далее к формированию предпосылок для достижения результатов третьего уровня — получения школьниками опыта самостоятельного социального действия.

К концу учебного года у выпускника программы «Мир моих интересов» (4 класса) предполагается развитие и формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

*Личностные:* готовность и способность к саморазвитию, мотивация к целенаправленной познавательной деятельности по направлению научно-технического творчества, изобретательства; формирование ценностного отношения к окружающему миру.

*Регулятивные:* формирование умения формулировать цель деятельности, планировать пути её достижения, соотносить свои действия с планируемыми результатами; формирование умений удерживать правила, инструкции во времени, следовать простейшим алгоритмам, прогнозировать возможные варианты ответа.

*Познавательные:* формирование умения осмысливать и интерпретировать информацию, выделять главное, фиксировать выводы в словесной, изобразительной, схематичной, модельной формах; умения решать проблемные познавательные задачи, видеть их в системе взаимосвязей с разными факторами; умения оценивать свою деятельность.

*Коммуникативные:* формирование умения организовывать деятельность внутри группы с распределением между собой ролей, умения слушать и понимать собеседника, осознавать и аргументировать своё мнение.

В технологических картах всех форм занятий Программы указаны УУД, формируемые на этапах занятий.

## **VII. Мониторинг**

**Мониторинг** образовательных результатов включает в себя формирование электронного портфолио на портале «Омурия», самооценку в рабочих тетрадях, педагогический мониторинг как формы комплексной оценки УУД.

## **VIII. Состав учебно-методического комплекта**

В состав учебно-методического комплекта (УМК) Программы входит:

- Интерактивный электронный учебник для работы в классе (4 шт.: один учебник на один курс).
- Технологические карты занятий в классе, включая комплекты дидактических материалов и методические рекомендации для учителя.
- Рабочие тетради для каждого учащегося (одна тетрадь на один курс).
- Образовательно-игровые порталы (4 шт.).

- Сценарии и комплекты материалов внеклассных мероприятий, в том числе в формате телемостов (3 класс) и игр «живого действия» (4 класс).
- Образовательная программа «Мир моих интересов».

## IX. Тематические планы и содержание курсов

### 9.1. Образовательная программа первого года обучения «Мир моих интересов. Необычное в обычном»

Первый год обучения по программе «Мир моих интересов» является подготовительным. Основное внимание уделяется играм на развитие восприятия, памяти, логики, внимания. Знакомство с понятиями и явлениями из разных областей знаний ставит своей целью сформировать и поддержать интерес и мотивацию ребенка к исследованию окружающего мира. Важным является проведение занятий в увлекательной, игровой форме с применением игр из интерактивного электронного учебника, иллюстрациями в виде опытов и экспериментов и практическим выполнением простых изделий из бумаги, рисунков, других материалов.

#### Тематический план

Наименование разделов и тем	Количество часов		
	Занятия в классе	Самостоятельная работа в тетради, на портале «Кувырком»	Всего
Введение в программу	1		1
<i>Раздел 1. Природа и естествознание</i>			
1.1. Пузыри	1	1	2
1.2. Жизнь в океане	1	1	2
1.3. Мыши	1	1	2
1.4. Камни	1	1	2
1.5. Органы чувств	1	1	2
1.6. Собака — друг человека	1	1	2
1.7. Необычные природные явления	1	1	2

1.8. Океаны	1	1	2
1.9. Времена года	1	1	2
1.10. Стекло	1	1	2
1.11. Вода	1	1	2
1.12. Растения-экстремалы	1	1	2
1.13. Космос	1	1	2
1.14. Самые-самые	1	1	2
<i>Раздел 2. Гуманитарная сфера</i>			
2.1. Леший и Ко	1	1	2
2.2. Книжки	1	1	2
2.3. Портфолио	1	1	2
2.4. Новогодние приключения	1	1	2
2.5. 8 марта	1	1	2
2.6. Бумага	1	1	2
2.7. Спортивные игры	1	1	2
2.8. Слова-иностранцы	1	1	2
2.9. Олимпийские игры	1	1	2
2.10. Фразеологизмы	1	1	2
2.11. Богатыри	1	1	2
2.12. Бюджет	1	1	2
<i>Раздел 3. Математика и техника</i>			
3.1. Цифра 3	1	1	2
3.2. Система счёта	1	1	2

3.3. Головоломки	1	1	2
3.4. Время	1	1	2
<i>Раздел 4. Художественно-изобразительное</i>			
4.1. Узоры	1	1	2
4.2. Мода	1	1	2
Подведение итогов. Праздник «Портфолио». Образовательное событие «Посвящение в исследователи»	1		1
<b>ВСЕГО</b>	<b>34</b>	<b>32</b>	<b>66</b>

### Содержание курса

#### *Введение в программу.*

Знакомство с содержанием курса, интерактивный электронный учебник. Рабочая тетрадь. Игровой образовательный портал «Кувырком».

#### *Раздел 1. Природа и естествознание.*

Природные явления и жизнь животных в различных условиях. Особенности человека и создаваемых им продуктов. Занятие с помощью интерактивного электронного учебника и самостоятельная работа в рабочей тетради, на портале «Кувырком».

#### *Раздел 2. Гуманитарная сфера*

Спортивные достижения и любимые литературные произведения. Персонажи сказок и русские богатыри. Традиции встречи праздников и их истоки. Как оформить и создать своё портфолио. Занятие с помощью интерактивного электронного учебника и самостоятельная работа в рабочей тетради, на портале «Кувырком».

#### *Раздел 3. Математика и техника.*

Особенности числа «3». Известные нам системы счёта и меры веса и длины. Что такое головоломки, для чего они нужны и кому полезны. Время и часы. Занятие с помощью интерактивного электронного учебника и самостоятельная работа в рабочей тетради, на портале «Кувырком».

#### *Раздел 4. Художественно-изобразительное.*

Знакомство с понятием «мода» и её историей. Какие узоры бывают и для чего служат. Занятие с помощью интерактивного электронного учебника и самостоятельная работа в рабочей тетради, на портале «Кувырком».

### *Праздник Портфолио*

Сценарий включает: подготовку и проведение выставки творческих работ учеников, выполненных в течение учебного года; выполнение творческих заданий и присвоение номинаций; создание общего портфолио класса; чаепитие; вручение сертификатов ученикам.

### *Посвящение в исследователи*

«Посвящение в исследователи» является связующим звеном между первой и второй ступенями Комплексной образовательной программы «Мир моих интересов» и представляет собой познавательную командную игру с участием главных героев программы 2 класса «Другой взгляд — другой мир».

## **9.2. Образовательная программа второго года обучения «Мир моих интересов.**

### **Другой взгляд — другой мир»**

Главная задача второго года обучения — формирование образного и абстрактно-логического мышления. Основное внимание уделяется исследованию и выявлению связей между миром природы и миром человека, развитию умения смотреть на разные предметы и явления «разными глазами» — глазами героев программы: животных, растений, природных стихий, предметов — и замечать удивительные вещи.

#### **Тематический план**

Наименование разделов и тем	Количество часов			
	Занятия в классе	Самостоятельная работа в тетради, на портале «Омунит»	Внеклассные мероприятия	Всего
Введение в программу	1			1
<i>Раздел 1. Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению</i>				
1.1. Успевай-ка!	1	1		2
1.2. Пикник	1	1		2
1.3. Карта желаний	1	1		2
1.4. Моя семья	1	1		2

Внеклассное мероприятие «Фотокросс»			4	4
<i>Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на земле</i>				
2.1. Зарождение жизни	1	1		2
2.2. Всюду — жизнь!	1	1		2
2.3. Необычные животные	1	1		2
Внеклассное мероприятие «Животные мира. Осень»			4	4
<i>Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий</i>				
3.1. Праздник в доме	1	1		2
3.2. Подарки	1	1		2
3.3. Рождество	1	1		2
3.4. Игрушки	1	1		2
Внеклассное мероприятие «Животные мира. Зима»			4	4
<i>Раздел 4. Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения</i>				
4.1. Декорирование	1	1		2
4.2. Карвинг	1	1		2
4.3. Фотография	1	1		2
4.4. Письма и открытки	1	1		2
Внеклассное мероприятие «Книга своими руками»			4	4
<i>Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего</i>				
5.1. Автомобили	1	1		2
5.2. Водные суда	1	1		2

5.3. Летательные аппараты	1	1		2
5.4. Роботы	1	1		2
Внеклассное мероприятие «Я выбираю профессию»			4	4
<i>Раздел 6. «Старый» мир. История и культура, пространство и время</i>				
6.1. Русские полководцы	1	1		2
6.2. Звёзды и созвездия	1	1		2
6.3. Древнее оружие	1	1		2
6.4. Памятники культуры	1	1		2
Внеклассное мероприятие «Исторический экскурс “Древний мир”»			4	4
<i>Раздел 7. Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений</i>				
7.1. Названия предметов	1	1		2
7.2. Басни	1	1		2
7.3. Названия животных	1	1		2
7.4. Знаки	1	1		2
Внеклассное мероприятие «Путешествие в мир газеты»			4	4
<i>Раздел 8. Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом</i>				
8.1. Необычное на столе	1	1		2
8.2. Русский национальный костюм	1	1		2
Внеклассное мероприятие «Праздник национальностей»			4	4
8.3. Деньги	1	1		2

8.4. Этикет	1	1		2
8.5. Профессии	1	1		2
Внеклассное мероприятие «Праздник достижений»			2	2
<b>ВСЕГО</b>	<b>33</b>	<b>32</b>	<b>34</b>	<b>99</b>

### Содержание курса

#### *Раздел 1. Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению*

##### 1.1. «Успевай-ка!»

Персонаж — петух «Петя». Соотнесение жизненного цикла петуха и человека. Самостоятельная работа с календарём, расстановка приоритетов. Технологии в хозяйстве. Полезные советы от Пети. Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Графический диктант». Самостоятельная работа «Петушинные дела». Практическая работа в классе «Создание календаря класса». Отдыхайка «Часы». Творческое задание «Пинарик».

Игра-стратегия «Успевай-ка» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся необходимо восстановить постройки (курятник, колодец, мельница и пр.), разрушенные ураганом. Учащийся самостоятельно составляет список дел на день и определяет степень их важности. Происходит отделение важного от второстепенного, определение целей и задач деятельности. Отрабатываются наиболее эффективные способы решения задач.

##### 1.2. «Пикник»

Персонаж — Улитка. Соотнесение визуального образа улитки с жизнедеятельностью человека. Необычные улитки, родственники улиток, «профессии» улиток. Планирование пикника. Чистота и забота об окружающей среде. Самостоятельная работа в тетради: «Сколько улиток?», «Помоги улитке найти свой дом», «Улитка-путешественница». Практическая работа в классе: «Материалы для палатки», «Сервировка стола». Отдыхайка «Улитка». Творческое задание «Станчик».

Игра-квест «Пикник» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся необходимо организовать пикник, пригласив гостей и предварительно собрав все важные для пикника предметы. Акцент определён в сторону оперативной памяти, умениям составить план и последовательность действий. Учащийся получает возможность осуществлять действия по реализации плана, прилагая усилия для преодоления трудностей, сверяясь с целью и планом, корректирует себя при необходимости, если результат не достигнут. Находит ошибки и устраняет их причины.

### 1.3. «Карта желаний»

Персонаж — Золотая рыбка. Соотнесение бережного отношения к золотым рыбкам и бережного отношения к собственным желаниям. Что такое желания. Разнообразие золотых рыбок — разнообразие желаний. Сказка и реальность. Самостоятельная работа в тетради: «Пузырьки», «Моё желание». Практическая работа «Карта желаний». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Золотые рыбки». Видеоролик «Волшебная палочка». Отдыхайка «Аквариум». Творческое задание «Звёздочка желаний».

Логическая игра «Карта желаний» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся последовательно по ассоциативным картинкам конструирует сюжет сказок, в которых есть предметы, исполняющие желания, тем самым проверяя свои знания о содержании русских народных сказок. Игра развивает ассоциативное мышление, память, внимание.

### 1.4. «Моя семья»

Персонаж — Кошка. Соотнесение бережного отношения к семейству кошачьих и бережного отношения к собственной семье. Ценность семьи и родственных связей. Значение имен для кошек и важность принадлежности имени человека к его семье. Интересные факты о семействе кошачьих. Самостоятельная работа в тетради «Родственники кошки». Практическая работа «Семейные ценности». Флэш-игры с использованием интерактивной доски «Найди пару», «Кто это?». Отдыхайка «Уголки». Игра-викторина «Что бы это значило?». Творческое задание «Генеалогическое дерево».

Логическая игра «Моя семья» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся восстанавливает разрушенное генеалогическое дерево, сопоставляя годы рождения пяти поколений семьи Кузнецовых. Чтобы закончить игру учащемуся необходимо не только правильно выстроить дерево, но и завершить диалоги в историях знакомства некоторых из представителей семьи. Игра направлена на развитие внимания, памяти и логического мышления.

#### *Внеклассное мероприятие «Фотокросс»*

Вариант 1. Мероприятие с выездом по известным местам. Подготовка фототехники, объяснение правил техники безопасности. Выполнение заданий в командах (10 заданий в рамках темы «Памятные места и я в них»). Правила выбора рамки для фото с использованием программы по подбору рамок. Распечатка фотографий, заполнение портфолио. Фотовыставка.

Вариант 2. Мероприятие на территории школы или пришкольной территории. Подготовка фототехники, объяснение правил техники безопасности. Выполнение заданий маршрутных листов. Распечатка фотографий, заполнение портфолио. Фотовыставка.

## *Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на Земле*

### 2.1. «Зарождение жизни»

Персонаж — Уголёк. Теория зарождения жизни на Земле в сравнении с длительностью и сложностью формирования угля. Общность и различие в непрерывности развития живого на Земле. Альтернативные теории зарождения жизни на Земле и угля. Самостоятельная работа в тетради: «Цепочка эволюции», «Доисторический предок». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Кто на кого похож». Практическая работа «Окаменелости». Отдыхайка «Гимнастика для глаз». Творческое задание «Древнее животное».

Игра-квест «Зарождение жизни» на портале «Омунит». Игра-имитатор моделирующая процесс археологических раскопок. Содержание игры — поиск окаменелостей для выстраивания эволюционных цепочек в зависимости от сложности уровня организации жизни на Земле. Игра направлена на развитие внимания, памяти и логического мышления. Формирование научного мировоззрения учащихся.

### 2.2. «Всюду — жизнь!»

Персонаж — Солнечный луч. Соотнесение солнечного света и его количества в разных местах планеты (Мариинская впадина, Эверест, пещеры, Арктика, пустыня Сахара) и многообразия жизни на Земле. Самостоятельная работа в тетради: «Соедини фонарики», синквейн «Лучик». Практическая работа «Летучая мышь». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Найди тень». Отдыхайка «Гимнастика для улучшения осанки». Творческое задание «Сделай радугу».

Логическая игра «Всюду — жизнь!» на портале «Омунит». Содержание игры — управление траекторией солнечного луча при помощи вспомогательных элементов (зеркал) с целью нахождения животных. Акцент на умении выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий, развитии логического мышления.

### 2.3. «Необычные животные»

Персонаж — Вода. Соотнесение физических свойств воды и необычных характеристик животных с помощью ассоциативных связей (волны и язык, водопады и хвосты, прозрачность воды и живых существ). Самостоятельная работа в тетради: «Лиственный дракон», «Переставь палочки». Практическая работа «Животное из веточек». Отдыхайка «Крокодил». Творческое задание «Лев».

Игра-квест «Необычные животные» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся помогает зверьку добраться до дома, развивая у него свойства и способности для преодоления встречающихся препятствий. Для того чтобы помочь зверьку, необходимо определить наиболее

эффективный способ достижения цели. Тренируется логическое мышление, внимание, умение составить последовательность действий.

### *Внеклассное мероприятие «Животные мира. Осень»*

Вариант 1. Информационно-проектное мероприятие. Выбор животного для последующего представления (в группе). Поиск информации о животном. Репетиция представления своего животного. «Собрание материков». Подвижные игры. Проект: создание животного, работа с подручным материалом.

Вариант 2. Информационно-поисковые мероприятия с включением проектной деятельности с выездом (в зоопарк или на выставку животных края). Экскурсия. Знакомство с животным. Знакомство с природными зонами. Проектное мероприятие в классе по созданию выставки необычных животных.

## *Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий*

### 3.1. «Праздник в доме»

Персонаж — Огонь. Символическое значение огня и праздников как явлений, объединяющих людей. Самостоятельная работа в тетради «Соедини картинки праздников с их датами». Практическая работа «Пригласительная открытка на тематический праздник». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Места празднования». Отдыхайка «Горит, не горит». Творческое задание «Стенгазета ко дню рождения».

Логическая игра «Праздник в доме» на портале «Омунит». Содержание игры — учащимся необходимо оформить помещение к различным праздничным событиям (новый год, день рождения, семейный вечер, детский праздник, молодёжная вечеринка). Тренируется умение чёткого следования инструкциям, наблюдательность, внимательность, пространственное мышление.

### 3.2. «Подарки»

Персонаж — Аист. Символическое значение дарения (подарков) и аистов как символов и источников положительных эмоций. Разнообразие видов подарков и тщательность их выбора. Традиции дарить подарки в разных странах. Правила выбора подарков. Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Непохожие аисты». Самостоятельная работа в тетради: «Выбор подарков», «Определи кому какой подарок», «Составь поздравление к подарку». Практическая работа «Аист». Отдыхайка «Аист». Творческое задание «Денежное дерево».

Игра-стратегия «Подарки» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся необходимо правильно выбрать подарки для детей, живущих в разных концах света. Предлагается карта девяти стран для выбора города, в котором живут дети, мечтающие об определённых подарках. Нужно узнать, о чём мечтает ребёнок, купить в магазине подходящий подарок, правильно распо-

рядившись имеющейся суммой, и обрадовать ребёнка подарком. Тренируется внимательность, логическое мышление, математические способности, умение осуществлять последовательность действий.

### 3.3. «Рождество»

Персонаж — Олень. Соотнесение фактов из празднования Рождества с характеристиками северных оленей с помощью ассоциативных связей (семейность праздника Рождество и крепкие родственные связи у северных оленей. Олень как символ Рождества. Разнообразие видов оленей и разнообразие персонажей Рождества). История Рождества. Рождество в мире. Символы и персонажи Рождества. Рождественские традиции. Самостоятельная работа в тетради: «Разгадай название», «Найди подарки». Практическая работа «Мастерим ёлку». Отдыхайка «Тепло—холодно». Творческое задание «Снежный шар».

Логическая игра «Рождество» на портале «Омунит». Цель игры — спасти праздник Рождество, который пытаются испортить злые духи. Чтобы не погас рождественский свет, необходимо зажигать гирлянды из одинаковых лампочек и отпугивать духов. Игра развивает скорость реакции, внимание, способность концентрироваться, логическое мышление.

### 3.4. «Игрушки»

Персонаж — Полено. Соотнесение полена, как предмета из дерева, и применения дерева для изготовления игрушек. Возраст игрушек. Первые куклы из дерева и современные куклы мира. Самостоятельная работа в тетради: «Игрушка мечты», «Выпавшие кирпичики». Практическая работа «Зайчик-оберег». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Составь предложение». Отдыхайка «Солдат и тряпичная кукла». Творческое задание «Мышка из спичек».

Игра-стратегия «Игрушки» на портале «Омунит». Задача учащегося — организовать производство игрушек определённого типа, выстроив правильную последовательность этапов производства. Акцент на умении выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий, развитии логического мышления.

#### *Внеклассное мероприятие «Животные мира. Зима»*

Вариант 1. Проектное мероприятие. Занятие проводится в классе, если выйти на свежий воздух не позволяют погодные условия. Подготовка детских выступлений (презентаций) о животных.

Вариант 2. Проектное мероприятие. Экскурсия в снежный городок. Анализ фигур городка, их расположения, элементов, взаимосвязи друг с другом, сюжетов. Создание эскиза, макета скульптуры фантастического животного или поиск фото из Интернета. Лепка фигур в классе. Конкурс «Рассказ о своём животном». Выставка фотографий.

## *Раздел 4. Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения*

### 4.1. «Декорирование»

Персонаж — Попугай. Соотнесение фактов из жизни попугаев (ареал обитания, виды, цвет оперения) и интересных явлений «творчества» из природного и социального миров, истории возникновения таких техник творчества как «декупаж» и «скрапбукинг». Красота природы и стремление человека к красоте. Декорирование. Украшение себя. Уникальность попугаев и уникальность декупажных предметов. Самостоятельная работа в тетради: «Техники творчества», «Раскрась картинку». Практическая работа «Тарелка в технике декупаж». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Природное творчество и искусство». Отдыхайка «Попугай». Творческое задание «Поделка в технике скрапбукинг».

Логическая игра-головоломка «Декорирование» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно собрать рисунок на разных предметах (чашке, тарелке) из нескольких частей, добившись точной копии с представленным примером. Игра развивает внимание, пространственное воображение, логику.

### 4.2. «Карвинг»

Персонаж — Бобр. Соотнесение деятельности бобров и техники художественной резки по дереву. Понятие «Карвинг», виды карвинга (резьба по дереву, фруктам, книгам). Мастерство бобра и мастерство человека в изящных вырезаниях. Материалы для вырезания — листья, мыло, лёд. Самостоятельная работа в тетради: «Найди фигуру пчелы», «Закрась те области в скорлупе, которые нужно выпилить». Практическая работа «Шедевры из картофеля». Творческое задание «Лебедь из яблока».

Игра-стратегия «Карвинг» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно помочь главному герою Бобру приобрести набор для резьбы по льду. Для этого он выполняет ряд поделок из различных материалов. С помощью ответов на вопросы, связанные с пройденным в классе материалом, приобретаются нужные инструменты. Игра тренирует оперативную память, наблюдательность, внимание.

### 4.3. «Фотография»

Персонаж — Механическая птичка. Соотнесение истории развития фотоаппарата и фотографии и значения фразеологизма «Внимание! Сейчас вылетит птичка». Первый в мире фотоаппарат. Эксперимент «Изготовление камеры-обскуры». Как сделать хорошую фотографию. Общение через фотографию. Самостоятельная работа в тетради: «Удачные позы для фотографирования», «Фотолюбитель или профессионал?». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Фотография или живопись?». Отдыхайка «Позирование». Творческое задание «Создай собственный фоторепортаж».

Игра-симулятор «Фотография» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся учится делать разные виды фотографий: натюрморт, пейзаж, портрет, съемку движущихся объектов. Внимание к построению композиции, строению фотоаппарата. Игра развивает внимательность, скорость реакции, умение следовать инструкции.

#### 4.4. «Письма и открытки»

Персонаж — Почтовый голубь. Соотнесение истории возникновения писем и открыток, способов их доставки с интересными фактами из жизни почтовых голубей. Многообразие видов голубей и разнообразие материалов, на которых писали древние письма. Письма из прошлого и будущего. Письма в космос. Капсулы времени. Яркое оперение голубей и яркие открытки. Пост-кроссинг. Самостоятельная работа в тетради «Красивый почерк». Практическая работа «Открытка своими руками». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Письмо». Отдыхайка «Почта». Творческое задание «Голубь в технике оригами».

Игра-симулятор «Письма и открытки» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно проверить правильность заполнения писем и бандеролей, найти и указать ошибки в их оформлении. Игра тренирует память, внимание, наблюдательность, умение следовать эталону выполнения деятельности.

#### *Внеклассное мероприятие «Книга своими руками»*

Вариант 1. Информационно-проектное мероприятие с выездом. Посещение городской библиотеки. Рассказ о книгах: структура, процесс создания, классификация, распределение на полках, поиск информации. Изготовление собственной книги (фотокниги) своими руками. Книжная выставка в школе, классе.

Вариант 2. Информационно-поисковое мероприятие с включением проектной деятельности в школе. Посещение школьной библиотеки. Рассказ о книгах, их видах, структуре. Изготовление собственной книги (фотокниги) своими руками. Книжная выставка в школе, классе.

#### *Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего*

##### 5.1. «Автомобили»

Персонаж — Жеребёнок. Значение лошадей и автомобилей в жизни человека. Ассоциативная связь «железный конь — животное-конь». Парад лошадей и парад автомобилей (спецтехники). История развития автомобилестроения, история марок и брендов некоторых ведущих автомобильных компаний. Виды лошадей и типы автомобильных кузовов. Видеоролик «Автомобильное будущее по версии Toyota». Самостоятельная работа в тетради: «Загадки», «Специальные машины», «Дорисуй логотипы». Отдыхайка «Автогонщики». Творческое задание «Съедобный автомобиль».

Игра-стратегия «Автомобили» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно помочь жеребёнку «поступить» в школу беговых коней. Для этого нужно заработать 10000 монет, развивая фирму грузоперевозок. Игра позволяет развивать умение оценивать ресурсы, стратегическое и логическое мышление, сообразительность.

### 5.2. «Водные суда»

Персонаж — Дельфин. Соотнесение представлений о водных судах и особенностей обитания, окраса и способов коммуникации дельфинов. «Речь» дельфинов и азбука Морзе. Значение окраски дельфинов и значение маскировки кораблей. Разные формы плавников и разные формы парусов у парусных судов. Эхолокация дельфинов и водных судов. Разновидности судов и их назначение. Как корабль держится на воде. Добыча морепродуктов. Самостоятельная работа в тетради: «Расшифровка письма», «Раскраска корабля». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Азбука Морзе». Пластилинография «Дельфин». Творческое задание «Модель корабля».

Аркадная игра «Водные суда» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно помочь дельфину спасти его подругу от пиратов, для чего нужно пройти все уровни. Игра, в которой нужно полагаться на свою реакцию и действовать быстро. Развивает скорость реакции, стратегическое мышление, внимательность.

### 5.3. «Летательные аппараты»

Персонаж — Орёл. Соотнесение представлений о летательных аппаратах и особенностей полёта, строения и видов орлов. Наблюдение человеком полета птиц и его мечты о небе. Древние прообразы самолёта. Машущий и планирующий полёты. Парашют и параплан. Воздушный шар и дирижабль. Полёт первого самолёта. Строение орла и строение самолёта. Виды орлов и виды самолётов. Умения пилотов. Самостоятельная работа в тетради «Перепутавшиеся буквы». Практическая работа «Модель парашют». Отдыхайка «В самолёте». Видеоролик «Стратосферный туризм». Творческое задание «Испытания самолётов».

Игра-стратегия «Самолёты» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся необходимо отвезти главного героя Орла на самолёте через океан в город Солнцевск. Происходит работа с самостоятельным созданием способов решения проблем творческого и поискового характера. Важен учёт всех особенностей и условий выполнения учебной задачи.

### 5.4. «Роботы»

Персонаж — Собака. Соотнесение представлений о значении роботов и собак в жизни человека. Собаки-космонавты и освоение космоса с помощью роботов. Способы общения собак и «язык» роботов. Собаки-актёры и роботы-актёры. Собаки-спасатели и роботы-спасатели. Самостоятельная работа в тетради: «Нарисуй своего робота», «Собачий алфавит», «Японский кросс-

ворд». Практическая работа «Космический корабль из палочек». Видеоролик «Робот-птица». Отдыхайка «Ганцы роботов». Творческое задание «Собака из прищепок».

Логическая игра-головоломка «Роботы» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся должен собрать мусор на игровом поле с помощью робота. Для этого нужно составить и загрузить в программу робота список команд, после чего робот, последовательно выполняя команды из списка, собирает раскиданный мусор. Акцент на умении выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий, развитии логического мышления.

#### *Внеклассное мероприятие «Я выбираю профессию»*

Вариант 1. Информационно-игровое мероприятие. Праздник в классе о профессиях со стихами, ребусами, загадками, подвижными играми. Фотографии с мероприятия публикуются в портфолио учеников.

Вариант 2. Информационно-поисковое мероприятие с включением проектной деятельности. Экскурсия на предприятие. Сбор информации от специалистов, классификация в таблицу, презентация или статья для стенной газеты.

### *Раздел 6. Старый мир. История и культура, пространство и время*

#### 6.1. «Русские полководцы»

Персонаж — Дуб. Соотнесение значения дуба, как символа долголетия, душевной и физической силы, дуба-великана и русских богатырей, как символов русской воинской доблести. Великие русские полководцы. Народная память и благодарность. Природные памятники и культурно-исторические памятники. Народная память и благодарность потомков. Самостоятельная работа в тетради: «Пройди по радуге», «Дубы», «Полководцы и сражения», «Найди одинаковые мечи». Отдыхайка «Богатыри». Практическая работа «Полководцы».

Игра-викторина «Полководцы» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно помочь главному герою Дубу вспомнить великие сражения и успешно пройти до конца шкалы памяти. Помимо тренировки процессов запоминания, игра расширяет кругозор детей с помощью заданий «вопрос-ответ» исторической тематики.

#### 6.2. «Звёзды и созвездия»

Персонаж — Спутник Хаббл. Соотнесение свойств звёзд (температуры, размера, цвета, возраста) и характеристик искусственных спутников Земли (их многообразие, видами, назначением) на примере спутника Хаббл. Разнообразие звёзд и спутников. Размер и масса. Звёздные скопления и созвездия. Самостоятельная работа в тетради «Урок в школе». Практическая работа «Зодиакальные созвездия». Отдыхайка «Космический полёт». Творческое задание «Звёздное небо».

Логическая игра «Звёзды и созвездия» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся должен «собрать» созвездия в трёхмерном пространстве звёздного неба, разворачивая их правильным ракурсом. Игра главным образом направлена на развитие пространственного воображения.

### 6.3. «Древнее оружие»

Персонаж — Паук. Соотнесение особенностей строения пауков и различных видов оружия, как средств для защиты и безопасности. Коготки паука и оружие ближнего боя. Пауки-плеваки и метательное и стрелковое оружие. Хитиновый панцирь и защитное оружие. Маскировка пауков и боевая раскраска людей. Необычные латы животных. Самостоятельная работа в тетради: «Лошади рыцаря Ричарда», «Парные щиты». Практическая работа «Паучок из фольги». Отдыхайка «Военная тренировка». Творческое задание «Самурайский шлем».

Игра-стратегия «Древнее оружие» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно захватить вражеский замок, подбирая комбинации брони и разных видов оружия и своевременно реагируя на действия противника. Игра-стратегия, где учащийся должен думать над своей тактикой, развивает логическое мышление, сообразительность, скорость реакции.

### 6.4. «Памятники культуры»

Персонаж — Матрёшка. Соотнесение символического значения матрёшки и культурных символов (памятников) России. Несколько элементов в одном и Собор Василия Блаженного. Богатый декор матрёшек и дворцово-парковый комплекс Петергоф. Изготовление матрёшек и деревянный памятник культуры — Кижский погост. Матрёшка-великан и самая высокая скульптура в мире — «Родина-мать зовёт!». Современные дизайнерские матрёшки и современная городская скульптура. Самостоятельная работа в тетради: «Слова-матрёшки», «Соедини картинки». Отдыхайка «Прогулка по парку». Видеоролик «Изготовление матрёшки». Практическая работа «Роспись по дереву». Творческое задание «Эскиз скульптуры любимому кино- или мультгерою».

Игра-викторина «Памятники культуры» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся проводит экскурсию в форме викторины. Предварительно происходит ознакомление со значимыми культурными объектами на карте. Игра направлена на расширение кругозора, развитие познавательного интереса, тренировку памяти и внимания.

#### *«Исторический экскурс “Древний мир”»*

Вариант 1. Мультипроектное мероприятие. Поиск информации о племени (австралийские аборигены, американские индейцы, африканские племена). Репетиция танцев, подготовка костюмов, атрибутов. Акция «День первобытного человека».

Вариант 2. Празднично-игровое мероприятие. Рассказ о геральдике, видах щита, видов мечей. Изготовление щитов и мечей. Турнир с реквизитом в спортзале.

## Раздел. 7. Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений

### 7.1. «Названия предметов»

Персонаж — Янтарь. Соотнесение интересных свойств окаменелой смолы (янтаря), многообразия его названий у разных народов и этимологии как науки о происхождении слов. Отражение свойств янтаря в множестве его названий и отражения свойств предметов в их названиях. Наука этимология. Из смолы — в янтарь и исторические изменения в значении слов. Создание удивительных предметов из янтаря и словотворчество. Сохранение насекомых в янтаре в неизменном виде и сохранение древних смыслов у слов. Самостоятельная работа в тетради: «Однокоренные слова», «Прятки», «Словотворчество». Флэш-игра с использованием интерактивной доски: «Шпиргалка», «Дети говорят». Отдыхайка «Красный — красивый». Творческое задание «Пчёлка».

Логическая игра «Названия предметов» на портале «Омунит». Игра представляет собой игровой обучающий тренажёр по русскому языку с учётом индивидуальных возможностей обучающихся (предлагается выбор уровня сложности). Среди заданий — исключи лишнее слово, найди однокоренные слова, найди корень слов. Развивает мышление, познавательный интерес, внимательность.

### 7.2. «Басни»

Персонаж — Обезьяна. Соотнесение представления об обезьянах как представителях животного мира и как персонажах басен. Древнее происхождение обезьян и древнее происхождение басен. Эзоп и Эзопов язык. Разные породы обезьян — разные характеры у обезьян в баснях. Понятие «басня». Баснописцы. Памятники обезьянам и героям басен. Эксперимент «Перевернутое имя». Работа с басней «Зеркало и обезьяна». Самостоятельная работа в тетради: «Черты характера животных в баснях», «Признаки басни», «Ребусы». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Обезьянки». Отдыхайка «Весёлые мартышки». Творческое задание «Путаница».

Образовательная игра «Басни» на портале «Омунит». Содержание игры — на поле со множеством картинок скрываются пары, образующие название 33 басен. За ограниченное время учащемуся нужно найти как можно больше пар. За счёт изначальной избыточности количества названий басен, чтобы улучшить свой результат, учащемуся нужно воспользоваться дополнительным поиском басен в книгах или интернете. Игра развивает наблюдательность, реакцию, память.

### 7.3. «Название животных»

Персонаж — Звезда. Соотнесение древности происхождения звёзд и древнего происхождения слов-названий животных. Названия животных по их внешним признакам на основе сказочного животного (и созвездия) единорог. Созвездия с именами животных (флэш-загадки с исполь-

зованием интерактивной доски «Что за созвездие?»). Названия животных, имеющие общее происхождение (пчела—бык, комар—шмель). Самостоятельная работа в тетради: «Что за животное?», «Новое созвездие». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Тот, кто...». Практическая работа «Объёмная звезда». Отдыхайка «Кто больше знает». Творческое задание «Волшебный лес».

Игра-викторина «Названия животных» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся должен ответить на ряд вопросов о названиях животных, птиц и рыб, выбрав правильную картинку. После каждого правильно выбранного изображения разворачивается окно с фотографией животного и краткой информацией. Игра расширяет знания об окружающем мире, развивает мыслительные способности, смекалку, тренирует память и внимание, обогащает словарный запас.

#### 7.4. «Знаки»

Персонаж — Божья коровка. Соотнесение особенностей внешнего вида божьих коровок, их значения в природе и представления о знаках как способе передачи информации, их роли в жизни человека. О чём расскажет точка? Точки на спине божьей коровки и знаки препинания. Множество видов божьих коровок и разнообразие знаков, используемых человеком. Значение знаков в жизни человека и польза божьих коровок в природе. Знаки принадлежности к сообществам людей. Язык жестов. Игра. Видеоролик «Жесты. Детектор правды». Самостоятельная работа в тетради: «Дорисуй элементы к знакам», ««Знак—символ города»». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Расставь знаки препинания». Практическая работа: «Божья коровка», «Изготовление нагрудного значка». Отдыхайка «Покажи смайлик». Творческое задание «Сказка по пиктограммам».

Игра-квест «Знаки» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся помогает музею найти старинный и драгоценный артефакт — круг солнца индейцев майя. Его разделили на 10 частей и спрятали пираты в разных местах острова много лет назад. Чтобы узнать об их местонахождении, учащийся должен пообщаться с местными жителями, которые не умеют разговаривать на нашем языке, но могут общаться знаками (пиктограммами). Формирование представления о знаках как способе общения через зрительный образ. Игра направлена на развитие невербальных способов общения, воображения, логического мышления.

#### *Внеклассное мероприятие «Путешествие в мир газеты»*

Вариант 1. Информационно-поисковое мероприятие с включением проектной деятельности с выездом. Экскурсия в редакцию, типографию. Выполнение задания с пошаговыми вопросами. Газетные жанры. Оформление заголовков и фотографий. Создание стенгазеты с разными жанрами статей.

Вариант 2. Информационно-проектное мероприятие в классе «Создание стенгазеты». Визит работника редакции или типографии с рассказом о газете. Выполнение задания с пошаговыми вопросами, выдача газетных полос. Заполнение полосы информацией и фотографиями, которые дети делали на этом занятии. Создание стенгазеты с разными жанрами статей.

*Раздел 8. Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом.*

### 8.1. «Необычное на столе»

Персонаж — Панда. Соотнесение условий обитания и особенностей питания панд и гастрономических пристрастиях жителей некоторых стран мира. Бамбук и блюда из бамбука. Видеоролик «Как питается панда». Панда — любитель свежего бамбука и необычные продукты, которые необходимо употреблять в свежем виде. Выдержка продуктов. Необычный внешний вид панд и необычные торты. Необычные продукты — деликатес или необходимость? Древние представления о волшебных свойствах панд и волшебные свойства еды из сказок. Пандомания. Самостоятельная работа в тетради: «Названия блюд», «Эскиз торта». Практическая работа «Панда». Отдыхайка «Кунг-фу панда». Творческое задание «Необычное блюдо».

Игра-симулятор «Необычное на столе» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно развить свой ресторан до 5 звёзд путём правильного приготовления блюд, которые заказывают посетители ресторана. Игра развивает внимательность, скорость реакции, тренирует память. За счёт имеющейся информации о продуктах при их приготовлении происходит расширение кругозора и развитие познавательного интереса.

### 8.2. «Русский национальный костюм»

Персонаж — Бабочка. Соотнесение особенностей раскраски крыльев бабочек и представлений о русском национальном костюме. Разноцветные и однотонные бабочки — праздничная и повседневная одежда на Руси. Свойства крыльев бабочек согревать и сохраняют тепло и виды тёплой одежды. Узоры на крыльях бабочек как защита и узоры на одежде древних славян, как охрана от болезней и бед. Самостоятельная работа в тетради: «Названия частей одежды», «Нарисуй свой узор». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Историк-эксперт». Практическая работа «Раскрась костюм». Отдыхайка «Мячики—бабочки». Творческое задание «Бабочка».

Логическая игра-раскраска «Русский национальный костюм» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно раскрасить бабочку по задаваемому образцу, подбирая трафареты и цвета. Необходимость смешивать краску для получения нужного цвета превращает

обычную раскраску в логическую игру. Это позволяет развивать логическое мышление, зрительную память, побуждает к творческому мышлению.

#### *Внеклассное мероприятие «Праздник национальностей»*

Вариант 1. Мультипроектное мероприятие в школе. Поиск информации о народах, приветствиях, традициях, национальных блюдах. Подготовка костюмов в группах, репетиция танцев, приветствия-визитки. Проведение мероприятия (приветствие на языке народа, встреча гостей, угощение национальным блюдом, игры для каждой национальности). Выставка созданных костюмов. Фотоотчёт о мероприятии.

Вариант 2. Информационно-поисковое мероприятие с включением проектной деятельности. Экскурсия в музей (музей национального костюма или дом любой национальности, который есть в данном населённом пункте). Выполнение задания после посещения музея. Поиск сведений о национальностях, представители которых есть в классе. Связь с учениками школ других городов (групповая деятельность). Фотоотчёт в виде выставки (групповая или индивидуальная реализация).

#### 8.3. «Деньги»

Персонаж — Перо. Соотнесение значения перьев для птиц и денег для людей, разнообразия видов перьев и видов денег. История возникновения денег. Структура денежной банкноты. Беседа по воспитывающему тексту «Притча о богатстве и лени». Социально-моделирующая игра «Давай обменяемся». Самостоятельная работа в тетради: «Купюра моего города», «Займёмся математикой». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Купюры России». Практическая работа «Изготовление пера для оформления подарка». Творческое задание «Свинка-копилка».

Экономическая игра-стратегия «Деньги» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно построить дом, добывая ресурсы для его строительства, собирая их и меняя на недостающие на рынке. Параллельно учащийся отвечает на вопросы по теме «деньги», связанные с материалом занятия. Игра направлена на развитие стратегического мышления, внимания, тренировку памяти и терпения.

#### 8.4. «Этикет»

Персонаж — Пчела. Соотнесение основных правил этикета в человеческом обществе и организации жизни в пчелином улье. Класс — рой. Правила поведения пчёл в пчелином рое — правила поведения в школьном коллективе. Язык жестов и речевой этикет. Культура общения по телефону. Разные сообщества — разные правила. Самостоятельная работа в тетради: «Азбука хороших манер», «Вежливые слова», «Кроссворд». Флэш-игра с использованием интерактивной

доски «Угадай жест». Практическая работа «Пчёлка-пружинка». Отдыхайка «Мимика». Творческое задание «Салфетка в виде лодочки».

Аркадная игра «Этикет» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся необходимо помочь пчёлке собрать вежливые слова по слогам, перемещаясь по лабиринту и избегая встреч с пчёлами — противниками. Правильно собранное слово встаёт в предложение, которое представляет собой вежливое обращение. Аркадная игра, развивает логическое мышление, скорость реакции, внимательность.

#### 8.5. «Профессии»

Персонаж — Енот. Соотнесение особенностей некоторых профессий человека с особенностями обитания, повадками и окрасом енота. Умение енота царапать и профессия «гравёр». Умение енота лазить по вертикальной поверхности и профессия «промышленный альпинист». Енот-полоскун и профессия «старатель». «Маска» на мордочке енота и профессии с масками. Окрас хвоста и умение енота подавать им сигналы и профессия «инспектор ГИБДД». Самостоятельная работа в тетради «Путаница». Практическая работа «Енот в технике «процарапывания». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Енот-полоскун». Творческое задание «Коллаж на выбранную тему».

Игра-стратегия «Профессии» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся должен запустить ракету в космос. Для этого ему нужно наладить работу в обеспечивающих этот процесс зданиях, запустив туда работников (енотов). У потенциальных работников есть предпочтения к получаемой профессии. Учитывая их учащийся добавляет работникам нужные знания (гуманитарные и/или технические) максимально эффективным способом. Происходит постановка целей и задач, отрабатываются наиболее эффективные способы решения задач. В процессе игры учащийся узнаёт о том, что любая профессия требует определённых знаний и умений. Игра развивает логическое мышление, расширяет кругозор и багаж знаний.

#### *Внеклассное мероприятие «Праздник достижений»*

Итоговое мероприятие Программы. В зависимости от количества учеников проходит либо в классе, либо в актовом зале. Сценарий включает: подготовку и проведение выставки творческих работ учеников, выполненных в течение учебного года на классных занятиях и дома; выполнение «испытаний» от волшебника Миронита (работа в группах по шести направлениям); презентацию результатов групповой работы; разгадывание тематики Программы третьего класса (собрание пазла с символом Программы третьего класса — «Большое путешествие»); вручение сертификатов ученикам.

### 9.3. Образовательная программа третьего года обучения «Мир моих интересов.

#### Большое путешествие»

Задачи 3-го года обучения — развитие системного мышления, исследовательских и коммуникативных навыков учащихся. Основная тема, которая проходит через весь курс — путешествие по странам мира, знакомство с культурно-историческим обликом стран, выраженным в их достопримечательностях, достижениях науки и техники, традициях. В этом курсе учащиеся погружены в игровой сюжет и преследуют одну глобальную игровую цель (миссию), последовательно подходя к её решению. Разные формы занятий основаны на технологиях: квеста (занятия-путешествия), настольных играх (тематические игры), викторин и ролевых игр, телемостов.

#### Тематический план

Наименование разделов и тем	Количество часов			
	Познавательная игровая деятельность в классе	Творческая и исследовательская деятельность дома	Самостоятельная исследовательская деятельность на портале дома	Всего
<i>Раздел I. Введение в программу</i>				
1.1. Развитие коммуникативных навыков младших школьников	1			1
1.2. Миссия началась	1			1
<i>Раздел II. Страны с пёстрой культурной мозаикой. Внимание к ценностям и традициям, истории и психологии, искусству и туризму</i>				
2.1. Китай	2	1	1	4
2.2. Мексика	2	1	1	4
2.3. Тематическая игра «Гайна храма Атона»	4			4
2.4. Викторина «Китай, Мексика, Египет»	4			4
2.5. Франция	2	1	1	4

2.6. Новая Зеландия	2	1	1	4
2.7. Тематическая игра «Искатели приключений»	4			4
2.8. Викторина «Франция, Новая Зеландия, Тонга»	4			4
2.9. Занятие «Италия»	2	1	1	4
2.10. Турция	2	1	1	4
2.11. Тематическая игра «Учёные и смелые»	4			4
2.12. Викторина «Италия, Турция, Бразилия»	4			4
2.13. Узбекистан	2	1	1	4
2.14. ЮАР	2	1	1	4
2.15. Тематическая игра «Восточная экзотика»	4			4
2.16. Викторина или телемост «Узбекистан, ЮАР, Индия»	4			4
<i>Раздел III. Высокотехнологичные страны. Внимание к научно-техническому творчеству и развитию ИКТ</i>				
3.1. Финляндия	2	1	1	4
3.2. Сингапур	2	1	1	4
3.3. Тематическая игра «Детективная история»	4			4
3.4. Викторина или телемост «Финляндия, Сингапур, Великобритания»	4			4
3.5. Германия	2	1	1	4
3.6. Австралия	2	1	1	4

3.7. Тематическая игра «Экспедиция в Африку»	4			4
3.8. Викторина или телемост «Германия, Австралия, Конго»	4			4
3.9. Грузия	2	1	1	4
3.10. Гренландия	2	1	1	4
3.11. Тематическая игра «Трансильванские приключения»	4			4
3.12. Викторина или телемост «Грузия, Гренландия, Румыния»	4			4
3.13. США	2	1	1	4
3.14. Россия	2	1	1	4
3.15. Тематическая игра «Любопытные марсиане»	4			4
3.16. Викторина или телемост «США, Россия, Канада»	4			4
<i>Подведение итогов</i>				
Мультикультурный саммит	2			2
<b>ВСЕГО</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>132</b>

### Содержание курса

#### *Раздел I. Введение в Программу*

##### 1.1. Развитие коммуникативных навыков младших школьников

Упражнение «Нетрадиционное приветствие». Памятка «Правила общения в нашем классе». Упражнения на групповое взаимодействие и сплочение: «Интервью в парах», «Льдина». Анкетирование.

##### 1.2. «Миссия началась»

Постановка проблемной ситуации, просмотр ролика с легендой курса. Знакомство с персонажами курса — Хранителем и мастерами. Задание «Образы мастеров» (работа в группе). Разминка «Дружная команда». Практическая работа «Координаты» (индивидуально). Знакомство с порталом «Омурия». Самостоятельная работа (дома) — задание «Образы мастеров» (продолжение работы в тетради).

*Раздел II. Страны с пёстрой культурной мозаикой. Внимание к ценностям и традициям, истории и психологии, искусству и туризму*

### 2.1. Китай

*Первое занятие:* задание «Небесные фонарики», знакомство с китайскими изобретениями. Пекин: задание «Иероглиф мастера» (работа в паре), знакомство с искусством каллиграфии. Разминка «Принцесса, воин и дракон». Хуанлунси: задание «Загадка свитка» (групповая работа по ролям), знакомство с археологией. Самостоятельная работа (дома) — создание чайнворда.

*Второе занятие:* задание «Поиск музея» (флэш-интерактив). Ухань: практическая групповая работа по ролям «Трос для висячего моста». Разминка «Рюкзак». Река Янцзы: задание «Камни истины» (флэш-интерактив), знакомство с китайскими пословицами. Ханчжоу: знакомство с чайной церемонией, просмотр видеоролика. Самостоятельная работа «Мой музей».

### 2.2. Мексика

*Первое занятие:* Чичен-Ица: знакомство с элементами мексиканской культуры и древним народом майя. Задание «Тайный код» (флэш-интерактив), знакомство с календарём майя. Задание «Код личности», определение особенностей характера по дате рождения. Разминка «Шум дождя». Оахака: задание «Краски природы» (групповая работа с дополнительным материалом). В течение занятия заполнение «копилки знаний» (индивидуально). Самостоятельная работа — определение особенностей характера своих друзей с помощью календаря майя.

*Второе занятие:* Масатлан: групповая практическая работа «Сомбреро». Задание «Символы Мексики», знакомство с некоторыми символами современной Мексики. Разминка «Пиньята» (флэш-интерактив). Мехико: групповая практическая работа «Дружные помощники». В течение занятия заполнение «копилки знаний» (индивидуально). Самостоятельная работа — написание заметок о Мексике для портала «Омурия».

### 2.3. Тематическая игра «Тайна храма Атона» (Египет)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: помощь жителям египетской деревни Тель-Эль-Амарна в поисках причин неурожая в поселении. Работа в командах: задания «Расшифровщики», «Боги Египта», «Разбитая мозаика», «Правда или ложь?». Разминка.

### 2.4. Викторина «Китай, Мексика, Египет» (Экспедиция)

Постановка цели: в рамках научной экспедиции познакомиться с культурой одной из стран. Работа в командах: игра-викторина «Старт экспедиции»; задания: «Дневник экспедиции», «Форум». Разминка.

## 2.5. Франция

*Первое занятие:* игра «Ассоциации». Париж: фильм «Прибытие поезда». Задание «Кадр первый. Изобретения французов» (флэш-интерактив). Задание «Кадр второй. Музыка и танцы». Разминка «Мини-диско». Задание «Кадр третий. Интересные места и мода» (групповая работа с дополнительным материалом). Марн-ля-Вале: Задание «Кадр четвёртый. Мультипликация». Самостоятельная работа — поиск информации для сценария фильма о Франции в соответствии с выбранной тематикой.

*Второе занятие:* Канны: задание «Кадр пятый. Жанры кино», просмотр видеороликов. Задание «Кадр шестой. Сюжет». Разминка «Актёры». Задание «Кадр восьмой. Рабочий процесс». «Кадр девятый. Фестиваль» (презентация работы групп). Самостоятельная работа — «Мой фильм».

## 2.6. Новая Зеландия

*Первое занятие:* задание «Полёт в Новую Зеландию» (индивидуально). Веллингтон: задание «Обычай» (групповая работа с дополнительным материалом). Разминка «Апельсины и лимоны». Окленд: задание «Найди общее» (работа в группе). Самостоятельная работа (дома) — изготовление птички Киви.

*Второе занятие:* Роторуа: практическая групповая работа «Поселение маори». Разминка «Пои». Продолжение практической групповой работы «Поселение маори». Подведение итогов «Житель Новой Зеландии». Игра «Приятно вспомнить» (коллективно). Самостоятельная работа (дома) — создание памятки для туристов, путешествующих по Новой Зеландии.

## 2.7. Тематическая игра «Искатели приключений» (Тонга)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: выпутаться из временной ловушки. Работа в командах: задания «Картографы», «Надёжный тайник», «Правда или ложь?». Практическая работа «Вяжем узлы». Разминка.

## 2.8. Викторина «Франция, Новая Зеландия, Тонга» («Палитра интересов»)

Постановка цели: подготовить проект фестиваля и получить спонсорскую поддержку для его организации. Работа в командах: игра-викторина «Яркая коллекция»; задания: «Проект фестиваля», «Встреча со спонсорами». Разминка.

## 2.9. Италия

*Первое занятие:* знакомство с понятием «искусство», его видами. Флоренция: задания «Литература» (работа в паре) и «Скульптура» (индивидуально). Разминка «Пиццерия». Рим: задания

«Живопись» (в паре) и «Музыка» (коллективно). Самостоятельная работа (дома) — «Моя пицца».

*Второе занятие:* Венеция: практическая работа «Макраме» (индивидуально). Разминка «Стеклодувы». Практическая работа «Мои выходные с семьёй» (индивидуально). Самостоятельная работа (дома) — создание фотоотчёта по итогам проведения выходных с семьёй.

#### 2.10. Турция

*Первое занятие:* задание «Найди пару» (флэш-интерактив). Задание «Дворец султана» (работа в группе). Стамбул: задания «Шкатулка с секретом», «Купить газету» (работа в паре). Разминка «Полёт на воздушном шаре». Деринкую: задание «Подземный путь» (работа в паре). Самостоятельная работа (дома) — подготовка информации для экскурсии.

*Второе занятие:* Каймаклы: задание «Танцующая картинка». Измир: задание «Как обратиться?». Разминка «Миниатюрк Экспресс». Практическая работа «Экскурсия». Самостоятельная работа (дома) — рисунок в технике Эбру.

#### 2.11. Тематическая игра «Учёные и смелые» (Бразилия)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: восстановить облик неизвестного науке динозавра. Работа в командах: задания «Безопасный ночлег», «Съедобное — несъедобное», «Научная классификация», «Правда или ложь?». Разминка.

#### 2.12. Викторина «Италия, Турция, Бразилия» («Репортаж в прямом эфире»)

Постановка цели: подготовить и представить в прямом эфире тематический репортаж. Работа в командах: игра-викторина «Верю — не верю»; задания: «Репортаж», «Мы в прямом эфире». Разминка.

#### 2.13. Узбекистан

*Первое занятие:* задание «три корзины». Ташкент: задание «Восточные сладости» (работа в группе). Самарканд: задание «Цветы Самарканда» (работа в группе). Разминка «Тренировка канатоходцев». Бухара: задание «Бухарская керамика» (работа в паре). Самостоятельная работа (дома) — знакомство с заметками об Аральском море, ответы на вопросы.

*Второе занятие:* знакомство с проблемой Аральского моря. Задание «Логическая цепочка» (работа в группе). Разминка «Шарик с водой». Практическая работа «Сценарий мультфильма» (работа в группе). Самостоятельная работа (дома) — съёмка мультфильма совместно с родителями.

#### 2.14. ЮАР

*Первое занятие:* задание «Африканский чемоданчик», знакомство с понятием «сафари». Парк Великое Лимпопо, знакомство с великой пятёркой. Задание «Спортивный мяч» (работа в группе, флэш-интерактив). Дурбан и Йоханнесбург: знакомство со спортивными сооружениями

ЮАР. Разминка «Весёлый спорт». Квазулу-Натал: задание «Умный спорт» (работа в группе). Самостоятельная работа (дома) — проведение мини-исследования «Спорт, который развивает желаемые физические качества».

*Второе занятие:* Столовая гора, г. Кейптаун, знакомство с экстремальными видами спорта. Спрингбок: задание «Правила поведения в пустыне» (работа в группе). Разминка «Лови мартышку». Претория: задание «Название нового вида спорта» (работа в группе, флэш-интерактив). Самостоятельная работа (дома) — описание нового вида спорта, придуманного в классе.

### 2.15. Тематическая игра «Восточная экзотика» (Индия)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: помочь мальчику Чико вспомнить, как живут люди в Индии. Работа в командах: задания «Переводчики», «Тикка масала», «Индийские боги», «Правда или ложь?». Разминка.

### 2.16. Викторина или телемост «Узбекистан, ЮАР, Индия»

Постановка цели викторины: разработать концепцию художественной выставки и выступить на её открытии. Работа в командах: игра-викторина «Знаете ли вы?»; задания: «Все начинается с идеи», «Открытие выставка». Разминка.

## Раздел III. Высокотехнологичные страны. Внимание к научно-техническому творчеству и развитию ИКТ

### 3.1. Финляндия

*Первое занятие:* Оулу: задание «Необычное применение» (работа в группе). Лахти: разминка «Выступление оркестра». Самостоятельная работа (дома) — предположить, что изображено на картинках по части изображения, и придумать способы применения предмета.

*Второе занятие:* Турку: практическая групповая работа «Страна детства». Разминка «Диктант-эстафета». Презентация идей игрового оборудования для детей. Самостоятельная работа (дома) — изготовление макета детского игрового оборудования из картона.

### 3.2. Сингапур

*Первое занятие:* задание «Вертушка», знакомство с главным символом Сингапура. Марина Бэй: задание «Квадратная загадка». Разминка «Цветные ладошки». Задание «Всё по-новому» (работа в группе). Самостоятельная работа (дома) — продолжение работы с необычными идеями, которые возникли при выполнении последнего задания в классе.

*Второе занятие:* Наньянский Технологический университет: задание «Алгоритм для робота-садовника» (работа в группе или паре). Разминка «Строим остров». Задание «Идея современного сада» (работа в группах). Самостоятельная работа (дома) — создание модели современного сада для территории школы.

### 3.3. Тематическая игра «Детективная история» (Великобритания)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: расследование преступления, произошедшего в Букингемском дворце. Работа в командах: задания «По горячим следам», «Тайный свидетель», «Валлийские пословицы», «Правда или ложь?». Разминка.

### 3.4. Викторина или телемост «Финляндия, Сингапур, Великобритания»

Постановка цели: предложить вариант решения конкретной экологической задачи. Работа в командах: задания: «Новости в мире науки», «Учёный совет», «Научная конференция». Разминка.

### 3.5. Германия

*Первое занятие:* задание «Город мастеров». Мюнхен: задание «Школьная мастерская» (работа в группе). Штутгарт: разминка «Полетаем, поплаваем». Задание «Машина будущего» (работа в группе). Самостоятельная работа (дома) — описание образа технического устройства, каким оно будет через 100 лет.

*Второе занятие:* Берлин: групповая практическая работа «Лента Мёбиуса». Эрланген: задание «Основа современных электрических приборов». Разминка «Мы не скажем, а покажем». Ганновер: задание «Новые решения» (работа в группе). Самостоятельная работа (дома) — создание модели бытовой или электронной техники.

### 3.6. Австралия

*Первое занятие:* Канберра: задания «Угадай столицу» (работа в группе), «Символ Австралии». Большой Барьерный риф: разминка «Дайверы». Мельбурн: задание «Герб Австралии» (работа в паре). Самостоятельная работа (дома) — подготовка сообщения об австралийском животном.

*Второе занятие:* Резервация аборигенов: задания «Животные» (работа в паре), «Аборигены» (работа в группе). Разминка «Танцы аборигенов». Хобарт: знакомство с точечной техникой австралийских аборигенов. Самостоятельная работа (дома) — создание рисунка в точечной технике австралийских аборигенов.

### 3.7. Тематическая игра «Экспедиция в Африку» (Конго)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: найти древние сокровища. Работа в командах: задания «Переводчики», «Международная ярмарка», «Правда или ложь?». Практическая работа «Маска шамана». Разминка.

### 3.8. Викторина или телемост «Германия, Австралия, Конго»

Постановка цели викторины: предложить вариант решения заданных социальных задач. Работа в командах: задания «Природа», «Человек», «Общество». Разминка.

### 3.9. Грузия

*Первое занятие:* знакомство с понятием «естественные науки». Задание «Карта знаний» (индивидуально). Гора Сатаплиа: задание «Пещеры заповедника Сатаплиа» (работа в паре). Разминка «Тихо — громче». Село Ушгули: задание «Секреты долголетия» (работа в паре). Самостоятельная работа (дома) — составление карты ассоциаций.

*Второе занятие:* Боржомское ущелье: задание «Боржоми» (работа в паре). Задание «Карта знаний». Курорт Гудаури: разминка «Льжники». Тбилиси: задание «Карта знаний», продолжение. Самостоятельная работа (дома) — знакомство с грузинским алфавитом, написание слова на грузинском языке.

### 3.10. Гренландия

*Первое занятие:* Илулиссат: задание «Поиск айсберга» (работа в паре). Разминка «Волна». Сисимиут: просмотр видеоролика «Акамалик». Задания «Сортировка креветок» (индивидуально) и «Ледовый патруль» (коллективно). Самостоятельная работа (дома) — определение значения предмета жителей Гренландии по картинке.

*Второе занятие:* Нуук: задание «Помощь при обморожении» (индивидуально). Разминка «Охота». Паамиуту: практическая групповая работа «Иглу». Самостоятельная работа (дома) — подготовиться к игре «Идеи для использования льда».

### 3.11. Тематическая игра «Трансильванские приключения» (Румыния)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: помочь жителям Трансильвании победить злодея Дракулу. Работа в командах: задания «Переводчики», «Спасательная операция», «Магические предметы», «Правда или ложь?». Разминка.

### 3.12. Викторина или телемост «Грузия, Гренландия, Румыния»

Постановка цели викторины: знакомство с природными и географическими особенностями данных стран. Работа в командах: задания «Теоретики», «Знатоки», «Эрудиты». Разминка.

### 3.13. США

*Первое занятие:* флэш-интерактив «США». Кембридж: задание «Ключи от лаборатории» (работе в группе). Разминка «Пишем код». Майами: задание «Поиск бабочки» (работа в группе). Самостоятельная работа (дома) — технические изобретения, подсказанные природой.

*Второе занятие:* Даллас: практическая работа «Корпус микросхемы» (работа в группе). Разминка «Точность и внимательность». Вашингтон: задание «Облако бабочки» (индивидуально). Самостоятельная работа (дома) — создание коллажа по теме США.

### 3.14. Россия

*Первое занятие:* Нижний Новгород: знакомство с понятием «информация». Ростов-на-Дону: задание «Применение беспилотника» (работа в группе). Разминка «Квадро-, гексо-». Томск: задания «Винт для квадрокоптера» (работа в паре), «Информация для нижегородских

школьников». Самостоятельная работа (дома) — написать оригинальные названия и способы использования необычных предложенных предметов.

*Второе занятие:* Москва: знакомство с понятием «дополненная реальность». Вулкан малый Семячик: разминка «Воображариум». Задания «Разработчики идей», «Выставка идей» (работа в группе). Самостоятельная работа (дома) — создание образа устройства (мультикоптер, 3D-принтер, очки дополненной реальности), каким оно будет через 100 лет, в виде рисунка.

### 3.15. Занятие «Любопытные марсиане» (Канада)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: узнать больше о культуре и природе Канады, представив себя на месте марсиан, которые в результате поломки космического корабля попали на территорию этой страны. Работа в командах: задания «Расшифровщики», «Экспедиция по Канаде», «Маршрутная карта», «Правда или ложь?». Разминка.

### 3.16. Викторина или телемост «США, Россия, Канада»

Постановка цели викторины: предложить идею нового компьютерного приложения/игры. Работа в командах: игра-викторина «IT-новости»; задания «Разработчики», «Хакатон». Разминка.

### *Подведение итогов*

Занятие «Мультикультурный саммит»

I тур. Деление на группы: «Верите ли вы...» (индивидуально).

II тур. Поиск решения проблем из областей: «Мир природы», «Мир здоровья и спорта», «Мир дружбы», «Мир науки и техники» (работа в группах с использованием дополнительного материала). Разминка «Приветствие глав государств».

III тур. «Стол переговоров»: презентация работы групп, подписание «Протокола саммита».

## **9.4. Образовательная программа четвёртого года обучения «Мир моих интересов.**

### **Мастерами становятся»**

В заключительной части программы основное внимание уделяется развитию творческого проектного мышления и проектной деятельности детей. Творческое проектное мышление сочетает способность рассматривать любую проблемную ситуацию как задачу и умение осуществлять поиск наиболее оптимального решения, создавая принципиально новые идеи, обходя стандарты и шаблоны. Если творческое мышление отличает поисковое начало, способность создавать новые идеи, воспринимать действительность в необычных сочетаниях, с необычной стороны, то проектное мышление методологично, что означает знание способов, приёмов и методов преобразования действительности, рефлексивность, способность абстрагироваться от наблюдаемых процессов и явлений.

Таким образом, творческое проектное мышление сочетает живое воображение, системность и умение структурировать и переструктурировать информацию об объекте, прогнозировать ситуации его будущего состояния.

В мониторинге отслеживаются, главным образом, качества мышления, позволяющие оценивать собственные идеи и решения, прогнозировать последствия применения этих решений, а также направленность развития активности и познавательного интереса.

#### Тематический план

Наименование разделов и тем	Количество часов			
	Познавательная игровая деятельность в классе	Творческая и исследовательская деятельность в классе/ дома	Самостоятельная исследовательская деятельность на портале дома	Всего
<i>Раздел I. Введение</i>				
1.1. Вводное занятие «Полёт в Небесный город»	2	1	1	4
1.2. Знакомство с Мирозцентром.	4	2	2	8
<i>Раздел II. Проектирование решения</i>				
2.1. Лаборатория мастера Та Лантыча	6	3	3	12
2.2. Лаборатория мастера Новатики	2	1	1	4
2.3. Лаборатория мастера Он Лайныча	4	2	2	8
2.4. Лаборатория мастера Новатики	2	1	1	4
2.5. Внеклассное мероприятие	2	1	1	4
2.6. Лаборатория мастера Он Лайныча	4	2	2	8
2.7. Лаборатория мастера	4	2	2	8

Бат Рейкина				
2.8. Внеклассное мероприятие	4	2	2	8
2.9. Подведение итогов полугодия	1		1	2
<i>Раздел III. Проектирование «мира»</i>				
3.1. Лаборатория мастера Системыча	6	3	3	12
3.2. Лаборатория мастера Та Лантыча	2	1	1	4
3.3. Лаборатория мастера Новатики	2	1	1	4
3.4. Лаборатория мастера Бат Рейкина	6	3	3	12
3.5. Внеклассное мероприятие	2	1	1	4
3.6. Лаборатория мастера Озарины	4	2	2	8
3.7. Лаборатория мастера Электронии	4	2	2	8
3.8. Подведение итогов полугодия	1		1	2
<i>Раздел IV. Подведение итогов</i>				
4.1. Фестиваль миров	2	1	1	4
4.2. Игра живого действия «Тайна Небесного города»	2	1	1	4
<b>ВСЕГО</b>	<b>66</b>	<b>32</b>	<b>34</b>	<b>132</b>

### Содержание курса

#### *Раздел I. Введение*

### 1.1. Вводное занятие «Полёт в Небесный город»

Игра на актуализацию знаний о сюжете программы. Запуск «космического портала», виртуальный «перелёт» в Небесный город. Первое знакомство с понятием «мир», игра на ассоциации. Встреча с главным героем программы — Миронитом, упражнение на расшифровку послания Миронита.

### 1.2. Знакомство с Мироцентром

Знакомство с Небесным городом и его главной проблемой. Расширение понятия «мир», игра «Готовые миры с планеты Земля». Понятие выбора выбор темы для дальнейшей разработки. Деление на команды в соответствии с интересами. Настольная игра «Планирование маршрута по лабораториям мастеров».

## *Раздел II. Проектирование решения*

### 2.1. Лаборатория мастера Та Лантыча

Понятие о фантазировании. Интеллектуально-творческая разминка на развитие воображение. Легко ли придумывать? Что мешает придумывать? Метод научного прогнозирования Жюль Верна. Понятия «инерция» и «инерция мышления». Поиск оригинального решения для своей темы при помощи приёмов «мозгового штурма». Игра «Вход в экспертный совет». Оценка идей, понятие «критерии оценки», выбор лучшего решения.

### 2.2. Лаборатория мастера Новатики

Понятия свойств и функций объектов. Игра «Лиловая груша прямоугольной формы». Поиск нужных свойств для своего решения. Игра «Нано-, мото-, робо-». Упражнение «Хорошо-плохо». Оформление концепции своего решения.

### 2.3. Лаборатория мастера Он Лайныча

Знакомство с понятием «аналоги» и инструментами поиска в сети Интернет. Практическая работа по поиску в сети Интернет. Знакомство с профессией «аналитик», анализ аналогов своих решений из мультфильмов, фильмов, книг. Уточнение требований к своему решению.

### 2.4. Лаборатория мастера Новатики

Знакомство с понятием «эскиз», «эскиз 2D, 3D». Составные части и масштаб объекта. Практическая работа по созданию эскиза своего устройства исходя из разработанной ранее концепции и анализа аналогов.

### 2.5. Внеклассное мероприятие

Образовательная экспедиция в организацию, использующую методы генерации идей в своей деятельности (кейс).

## 2.6. Лаборатория мастера Он Лайныча

Знакомство с понятиями «моделирование» и «компьютерное моделирование». Изучение инструментов компьютерного моделирования с помощью программы по 3D-лепке (практическая работа). Построение алгоритма работы своего решения.

## 2.7. Лаборатория мастера Бат Рейкина

Практическая работа по созданию реальной модели (макета) своего решения с помощью разных ресурсов. Понятия «ресурсы», «материалы». Знакомство с разными видами современных инновационных материалов.

## 2.8. Внеклассное мероприятие. Игра «живого действия»

Открытое мероприятие с участием родителей. Подготовка: поиск и формулирование проблем и сложностей, связанных со своим решением. Проведение: Демонстрация созданных решений. Решение спонтанных изобретательских задач в командах. Улучшение свойств решений командами друг другу.

## 2.9. Подведение итогов полугодия

Занятие в формате акселератора. Практические упражнения «Моя команда», «Моя роль в команде». Сборка и оформление общего портфолио проекта команды на материале индивидуальных карточек проекта портала.

## *Раздел III. Проектирование «мира»*

### 3.1. Лаборатории мастера Системыча

Знакомство с профессией «футуролог», прогнозирование перемен в окружающем мире, исследование последствий созданных решений. Приём «Системный оператор», рассмотрение объектов во времени и пространстве. Практическая работа «Локации мира», выбор локации с наибольшими прогнозируемыми изменениями. Упражнение «Элементы локации».

### 3.2. Лаборатория мастера Та Лантыча

Приём фантазирования «Метод фокальных объектов». Игра «Невпопад». Практическая работа по усовершенствованию элементов выбранной ранее локации мира.

### 3.3. Лаборатория мастера Новатики

Практическая работа по созданию эскиза всех элементов будущей локации «мира», анализ и подбор необходимых ресурсов для создания макета. Изготовление чертежа «мира».

### 3.4. Лаборатория Бат Рейкина

Знакомство с видами объёмного моделирования. Практическая работа по созданию модели (макета) каждого элемента «мира» по разработанному ранее эскизу. Сборка общей композиции «мира».

### 3.5. Внеклассное мероприятие

Образовательная экспедиция в организацию, использующую 3D-принтинг при производстве различных объектов (кейс).

### 3.6. Лаборатория мастера Озарины

Знакомство с видами представления проекта. Нестандартные форматы презентаций. Практическое упражнение «Навыки презентации». Знакомство с приёмами борьбы со страхом при публичных выступлениях. Выбор формата представления своего «мира», анализ и подбор нужных ресурсов.

### 3.7. Лаборатория мастера Электронии

Знакомство с видами мультимедиа-презентаций. Инструменты создания мультимедиа-презентаций. Практическая работа по созданию мультимедиа-презентации для представления своего «мира».

### 3.8. Подведение итогов полугодия

Занятие в формате акселератора. Практические упражнения «Моя команда», «Моя роль в команде». Сборка и оформление общего портфолио проекта команды на материале индивидуальных карточек проекта портала.

## *Раздел IV. Подведение итогов*

### 4.1. Внеклассное мероприятие «Фестиваль миров»

Итоговое открытое мероприятие. Конкурс-презентация созданных «миров» при участии педагогов 5 классов, родителей, внешних экспертов.

### 4.2. Игра живого действия «Тайна Небесного города»

Переводное мероприятие. Командная игра на осмысление результатов работы в течение года и её значение. Внедрение своих «миров» в Небесный город, запуск систем Небесного города — производство, транспорт, здоровье, наука, культура и отдых, энергетика. Задания «Первый контакт», «Профессии», «Охота за артефактами», «Чрезвычайное происшествие», «Ключи Миронита». Награждение команд по номинациям.

## **Х. Ресурсы для реализации Программы**

### **10.1. Кадровые ресурсы:**

- учитель начальных классов,
- педагог-психолог,
- тьютор.

### **10.2. Технические требования для реализации Программы**

Занятия желательно проводить в компьютерном классе. При отсутствии данной возможности можно проводить занятия с помощью компьютера учителя, демонстрируя иллюстративный материал по теме занятия через проектор или электронную доску.

### **10.3. Аппаратное обеспечение**

- IBM PC-совместимый компьютер, подключённый к сети Интернет.
- Процессор не ниже Pentium-400.
- Оперативная память не меньше 512 Мб.
- Проектор или интерактивная доска с разрешением экрана 1024×768 (подключается к компьютеру учителя).
- Монитор с разрешением 1280×1024.

### **10.4. Программное обеспечение**

- Операционная система: Windows (XP или выше), Linux, Mac.  
Установка программного обеспечения не требуется.
- Для работы с порталами необходим любой браузер версии не ниже:
  - Internet Explorer 9.0;
  - Mozilla Firefox 23.0;
  - Google Chrome 29.0;
  - Opera 17.0;
  - iOS Safari 3.2.

Скорость интернета для работы на порталах не ниже 512 Кбит/с.

## Список литературы для педагога

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования.
2. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2011.
3. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2010. — 223 с. — (Стандарты второго поколения).
4. Григорьев Д. В. Программы внеурочной деятельности. Художественное творчество. Социальное творчество: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, Б. В. Куприянов. — М.: Просвещение, 2011. — 80 с. — (Работаем по новым стандартам).
5. Методические советы по организации внеурочной деятельности учащихся начальных классов [Электронный ресурс] // П. В. Степанов. URL: <http://www.openclass.ru/node/221595>.
6. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Начальная школа / Сост. Е. С. Савинов. — 2-е изд., перераб. — М., 2010.
7. М. К. Господникова, Н. Б. Полянина, Е. И. Самохвалова. Проектно-исследовательская деятельность в начальной школе. — Волгоград: 2009.
8. Теория развития познавательного интереса Г. И. Щукиной [Электронный ресурс] // Плашкова О. О. URL: [http://rodtm.ucoz.ru/index/teorija\\_razvitija\\_poznavatel'nogo\\_interesa\\_g\\_i\\_shhukinoj/0-41](http://rodtm.ucoz.ru/index/teorija_razvitija_poznavatel'nogo_interesa_g_i_shhukinoj/0-41).
9. Проект программы гуманитарного сопровождения образовательных инициатив «Мир моих интересов» [Электронный ресурс]. URL: <http://gimnazia.tomsknet.ru/>.

Интернет-ресурсы разработчика программы АНО ДПО «ОМУ»:

1. <http://vneurochka.ru/>, <https://www.facebook.com/MirMoihInteresov>, <https://vk.com/vneurochka> — информационно-образовательные ресурсы.
2. <http://kuvirkom.com/> — Образовательно-игровой портал «Кувыркком» для обучающихся 1 класса.
3. <http://omunit.ru> — Образовательно-игровой портал «Омунит» для обучающихся 2 класса.
4. <http://omuria.ru/> — Образовательно-игровой портал «Омунит» для обучающихся 3 класса.
5. <http://exterium.ru/> — Первая продуктивная образовательная сеть.