


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №37.

Согласовано на заседании  
МС МАОУ СОШ №37  
протокол № 1 от 26.08.2019 г.  
председатель МС

 Горбачева О.Л.

Принято педагогическим советом  
МАОУ СОШ №37  
протокол №12 от 26.08.2019

Утверждена и введена в  
действие  
Приказ № 348 от 30.08.2019 г.  
Директор МАОУ СОШ №37  
Иванов А.В.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
Общекультурного направления  
«МИР МОИХ ИНТЕРЕСОВ»**

для обучающихся 1-4-х классов

(33 часа в год для 1-х классов, 34 часа в год для 2-х классов,  
34 часа в год для 3-х классов, 34 часа в год для 4-х классов)

Составитель:

учитель начальной школы Игнатеня Е.В.

Томск  
2019

## Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Мир моих интересов» разработана в соответствии:

- Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»;
- со «Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р);
- ФГОС НОО от 6.10.2009г. № 373 (с изменениями от 26.11.2010г. № 1241, от 22.09.2011г. № 2357, от 18.12.2012г. № 1060, от 29.12.2014г. № 1643, от 31.12.2015г. № 1576)
- ФГОС НОО обучающихся с ОВЗ от 19.12.2014г. № 1598,
- Концепция программы поддержки детского и юношеского чтения в РФ от 3.06.2017г. № 1155-р;
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России
- с учетом положений Приказа Минобрнауки России от 30.08.2013 №1015 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам - программам начального общего, основного общего и среднего общего образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 01.10.2013 № 30067);
- на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного начального образования и программы формирования универсальных учебных действий;
- СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно – эпидемиологических требований к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (от 29 декабря 2010 г. №189, в редакции изменений № 3, утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 24.11.2015г. № 81);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 10.07.2015 года № 26 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.3286-15 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения и воспитания в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по адаптированным основным общеобразовательным программам для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья» (с изменениями и дополнениями).
- на основании Письма Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи «О направлении методических рекомендаций» от 18.08.2017г. № 09-1672
- Письма Минобрнауки РФ «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ» от 14.12.15 № 09-3564.
- ООП НОО МАОУ СОШ №37 г.Томска.

Сфера образования детей сегодня является одним из приоритетов инновационного развития страны. В Концепции Федеральной целевой программы развития образования определены важность и значение системы дополнительного образования детей, способствующей удовлетворению их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, развитию способностей и интересов социального и профессионального самоопределения.

На уровне государственной образовательной политики перед системой дополнительного образования детей поставлены следующие задачи:

- Реализация нового поколения программ дополнительного образования и

развития детей

- Создание новой системы мотивации детей
- Обеспечение свободного выбора ребёнком и родителем организации дополнительного образования независимо от ее формы собственности
- Участие крупных промышленных предприятий в определении профиля опорных ресурсных центров в регионах
- Выявление и поддержка одаренных детей

Анализируя задачи на уровне государственной образовательной политики в сфере дополнительного образования и актуальность формирования среды, дающей возможность ребёнку сформировать изобретательские навыки, самомотивацию, умение работать в команде, мы создали единую образовательную программу для детей 1 – 11 классов, базирующуюся на развитии навыков самостоятельного исследовательского мышления, самомотивации обучающегося, новых педагогических технологиях при минимуме репродуктивных технологий, возможности самостоятельного выведения нового знания в соответствии со своими интересами и предпочтениями.

Программа «Мир моих интересов» является начальным этапом комплексной образовательной программы интеллектуального развития обучающихся в 5–11 классах и базисом для последовательного развития проектного и технического мышления, начиная от стимулирования исследовательского интереса, развития понятийного мышления и когнитивных способностей (1 класс. Необычное в обычном), развития абстрактно-логического и образного мышления (2 класс. Другой взгляд — другой мир), развития системного мышления и навыков исследовательской деятельности (3 класс. Большое путешествие) к развитию творческого проектного мышления (4 класс. Мастерами становятся).

Программа представляет собой совокупность независимых друг от друга тем, связанных по восьми направлениям:

- «Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению»;
- «Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на земле»;
- «Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий»;
- «Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения»;
- «Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего»;
- «Старый» мир. История и культура, пространство и время»;
- «Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений»;
- «Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом».

**На первом году обучения** по программе «Необычное в обычном» основное внимание уделяется развитию умения наблюдать и видеть необычное в привычных вещах, предметах и явлениях. Практическое знакомство с понятиями и явлениями из разных областей знаний ставит своей целью сформировать и поддержать интерес и мотивацию ребёнка к исследованию окружающего мира.

Целью 1 года обучения Программы является развитие любознательности, познавательной активности и мотивации ребёнка к научно-исследовательской и творческой деятельности.

Задачи:

1. Формирование элементарных представлений об окружающем мире по

направлениям: «Природа и естествознание», «Гуманитарная сфера», «Математика и техника», «Художественно-изобразительное направление»; расширение знаний об окружающих предметах и явлениях, их особенностях и назначении, материалах, из которых они изготовлены (стекло, пузыри, камни, бумага, вода);

2. Развитие логического мышления и первичных исследовательских навыков (наблюдение, сравнение, обобщение, классификация, умение формулировать свой авторский вопрос, выделять те задачи, которые важно или интересно решить самому обучающемуся, оценивать события занятия); Развитие коммуникативных навыков (работа в инициативных группах в рамках общей темы); Развитие функциональной грамотности (темп чтения, развитие речи,); развитие самостоятельности и творческих способностей обучающихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием дистанционных образовательных технологий;

3. Воспитание умения выражать своё отношение к рассматриваемому вопросу адекватными способами; удовлетворение важных потребностей обучающихся — в уважении, признании, общественном одобрении, возможности реализовать свои способности, сохранении и повышении самооценки, в активной деятельности; побуждение и закрепление творческого отношения к окружающей действительности, выражающееся в активной исследовательской деятельности.

На **второй год обучения** «Другой взгляд — другой мир» основное внимание уделяется развитию образного и абстрактно-логического мышления –

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.

Целью 2 года обучения **Ц** является удовлетворение познавательных потребностей обучающихся, повышение учебно-познавательной мотивации, побуждение и закрепление творческого отношения к окружающей действительности, выражающееся в активной исследовательской деятельности.

Задачи:

1. Расширение и углубление представлений обучающихся о себе и окружающем мире, выявление образных взаимосвязей (признаки, свойства, характеристики, цвет, звук и так далее) между элементами мира человека и мира природы.

2. Развитие абстрактно-логического и ассоциативно-образного мышления, исследовательских навыков (наблюдение, сравнение, обобщение, классификация, умение формулировать свой авторский вопрос, выделять те задачи, которые важно или интересно решить самому обучающемуся, оценивать события занятия); развитие коммуникативных навыков (работа в инициативных группах в рамках общей темы); развитие самостоятельности и творческих способностей обучающихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием дистанционных образовательных технологий; развитие аккуратности, умения читать и выполнять инструкции, доводить дело до конца.

3. Воспитание ценностного отношения к себе и своему ближайшему окружению (здоровье, желания, время, семья); к близким через организацию событий; к животному миру и жизни на Земле; к творчеству и искусству; к традициям и истории; к техническому прогрессу; к труду и его результатам.

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

**В программе третьего года** обучения Целью Программы является удовлетворение познавательных потребностей обучающихся, повышение учебно-познавательной мотивации, побуждение и закрепление творческого отношения к окружающей действительности, выражающегося в активной исследовательской деятельности.

Задачи:

1. Расширение и углубление представлений обучающихся о культурных, социальных, природных и технологических особенностях разных стран.
2. Развитие умения осмысливать получаемую информацию, выделять главное, фиксировать выводы в словесной, изобразительной, схематичной, модельной формах, вырабатывать собственное отношение к окружающему миру.
3. Развитие умения видеть и решать проблемные познавательные задачи, видеть их в системе взаимосвязей с разными факторами.
4. Развитие продуктивного воображения обучающихся путём включения их в игровую и исследовательскую деятельность.
5. Развитие умения работать совместно с другими, действовать самостоятельно, активно и ответственно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий.
6. Воспитание ценностного отношения к национальным традициям, техническим и общечеловеческим достижениям; воспитание уважения и творческого отношения к разным видам трудовой деятельности, продуктам труда; воспитание чувств взаимопомощи и взаимоподдержки.

**В программе четвёртого года** Целью Программы является активизация творческих и изобретательских способностей обучающихся, побуждение и закрепление творческого отношения к окружающей действительности, выражающееся в активной исследовательской и проектной деятельности.

Задачи:

1. Формирование представлений об этапах создания продукта (этапах проектно-исследовательской деятельности); формирование ценностного отношения к изобретательству как важной деятельности в жизни людей, меняющей окружающий мир.
2. Развитие умения находить решения несложных конструкторских, художественно-конструкторских (дизайнерских), технологических и организационных задач; умения оценивать собственные идеи и решения, прогнозировать последствия применения этих решений.
3. Развитие умения работать в команде над общей задачей, действовать самостоятельно, активно и ответственно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий.
4. Формирование активной жизненной позиции, опирающейся на внутреннюю мотивацию к исследовательской и проектной деятельности: интерес, чувство успеха, уверенность в своих силах и способностях.
5. Воспитание взаимопомощи, ответственности и стремления создавать социально значимые, востребованные продукты для других; содействие развитию ответственного отношения к труду и потребности в продуктивной социально ориентированной деятельности.

Занятия проводятся в увлекательной, игровой форме с применением игр из интерактивного электронного учебника, опытов и экспериментов и с практическим выполнением простых изделий. Важным является эмоциональный отклик ребёнка, живой интерес и личное вовлечение в исследовательскую, игровую, творческую

деятельность. Этому способствует созданная мотивирующая интерактивная информационно-образовательная среда, которая сочетает разные формы деятельности, игровые сюжеты, «общение» с озвученными персонажами, оригинальную графику интерактивного электронного учебника. Это **принципиально новый подход к организации дополнительного образования детей** с использованием электронных средств обучения и дистанционных образовательных технологий, который погружает и вовлекает детей в мир научных открытий и творчества, способствует свободному выбору направления развития и удовлетворению своих познавательных потребностей в содержательном досуге.

#### **Коррекционные задачи (для варианта 5.1.):**

1. Осуществлять коррекционную помощь в овладении базовым содержанием обучения.
2. Корректировать нарушения устной речи, коррекция и профилактика нарушения чтения и письма.
3. Развивать сознательное использование языковых средств в различных коммуникативных ситуациях с целью реализации полноценных социальных контактов с окружающими.
4. Обеспечить обучающемуся успех в различных видах деятельности, с целью предупреждения негативного отношения к занятиям, ситуации школьного обучения в целом, повышения мотивации к школьному обучению.

#### **Коррекционные задачи (вариант 4.1):**

1. Развить слухового внимания.
2. Развить фонетического слуха.
3. Развить общей и тонкой моторики, мимики, пантомимики.
4. Формировать и развитие кинетических ощущений.
5. Воспитать переключаемости.
6. Развить чувства ритма.
7. Формировать закрепления навыка правильного употребления звуков в различных формах и видах речи.
8. Развить физиологического и функционального дыхания.

#### **Коррекционные задачи (вариант 5.2):**

1. Формировать речевую деятельность обучающихся с ТНР, профилактика вторичных речезыковых расстройств.
2. Развивать устную и письменную речь.
3. Формировать и развивать различные виды устной речи (разговорно-диалогической, описательноповествовательной) на основе обогащения знаний об окружающей действительности, развитие познавательной деятельности (предметно-практического, наглядно-образного, словесно-логического мышления).
4. Формировать языковые обобщения и правильное использование языковых средств в процессе общения, учебной деятельности.
5. Формировать, развивать и обогащать лексический строй речи, уточнять значения слов, развивать лексическую системность, формировать семантические поля.
6. Развивать и совершенствовать грамматическое оформление речи путем овладения продуктивными и непродуктивными способами словоизменения и словообразования, связь слов в предложении, модели различных синтаксических конструкций предложений.
7. Развивать связную речь, соответствующую законам логики, грамматики, композиции, выполняющей коммуникативную функцию: формировать умения планировать собственное связное высказывание; анализировать неречевую ситуацию,

выявлять причинно-следственные, пространственные, временные и другие семантические отношения; самостоятельно определять и адекватно использовать языковые средства оформления связного высказывания в соответствии с коммуникативной установкой и задачами коммуникации.

8. Овладеть разными формами связной речи (диалогическая и монологическая), видами (устная и письменная) и типами или стилями (сообщение, повествование, описание, рассуждение).

#### **Коррекционные задачи (вариант 7.1.):**

1. Развивать различные виды устной речи (разговорно-диалогической, описательно-повествовательной).

2. Формировать умения грамотно ставить и задавать вопросы, отвечать на них.

3. Формировать умения составлять рассказ.

4. Развивать связную речь.

5. Развивать лексико-грамматический и фонетико-фонематический строй речи.

6. Развивать общую разборчивость речи, речевого дыхания, голоса, просодики.

7. Формировать синхронность речевого дыхания, голосообразования и артикуляции.

8. Развивать письменную речь, корректировать нарушения чтения и письма.

#### **Коррекционные задачи (вариант 7.2.):**

1. Корректировать отдельные стороны психической деятельности и личностной сферы.

2. Формировать учебную мотивацию, стимуляция сенсорно-перцептивных, мнемических и интеллектуальных процессов.

3. Гармонизировать психоэмоциональное состояние, формировать позитивное отношение к своему "Я", повышать уверенность в себе, развивать самостоятельность, формировать навыки самоконтроля.

4. Развивать речевую деятельность, формировать коммуникативные навыки, расширять представления об окружающей действительности.

5. Формировать и развивать различные виды устной речи (разговорно-диалогическая, описательноповествовательная).

6. Обогащать и развивать словарь, уточнять значения слов, развивать лексическую системность, формировать семантические поля.

7. Корректировать индивидуальные пробелы в знаниях.

8. Укреплять здоровье, корректировать недостатки психомоторной и эмоционально-волевых сфер.

9. Развивать общую и речевую моторику.

#### **Отличительные особенности и условия реализации**

1. Программа может быть реализована в учреждениях дополнительного образования детей и общеобразовательных учреждениях.

2. Занятия проводятся в разнообразных формах, в которых новые знания детей возникают в результате совместной творческой деятельности обучающихся и педагога.

3. В основе программы — единый игровой сюжет, погружению в атмосферу которого способствует «общение» с озвученными персонажами, а также оригинальная графика интерактивного электронного учебника. Погружение задаёт иной стиль общения, и правильно организованное занятие может стать событием в жизни обучающихся, 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.

4. Программа имеет связь с учебными предметами, такими как «Окружающий

мир»,

«Труд», «Изобразительное искусство», «Математика».

### **Организационно-педагогические условия реализации Программы**

**Категория обучающихся:** занятия проводятся в разновозрастных группах с детьми в возрасте 6–10 лет.

**Формы деятельности на занятиях:** фронтальная, индивидуальная, парная, групповая.

**Виды деятельности:** самостоятельная творческая (практическая) деятельность; совместная деятельность с педагогом; исследовательская деятельность, эксперименты; игровая деятельность.

**Продолжительность занятия в классе:** 40 минут.

**Длительность непрерывной работы за компьютером** при выполнении самостоятельной работы с использованием дистанционных образовательных технологий не должна превышать 15 минут.

#### **УМК:**

- Интерактивный электронный учебник.
- Технологические карты занятий, в том числе дополнительный материал для организации проектной деятельности, экспериментов.
- Рабочие тетради «Необычное в обычном» для каждого обучающегося.
- Комплект материалов для организации «Посвящения в исследователи».
- Образовательная программа «Необычное в обычном».
- Образовательно-игровой портал «Кувыркoм».

#### **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;
- здоровьесберегающих технологий;
- информационно-коммуникативных технологий;
- технологий развития активной позиции родителя к процессу обучения и воспитания младшего школьника;
- технологий тьюторского сопровождения познавательного интереса младшего школьника. Основная методическая установка Программы — деятельностный характер обучения, создание условий для приобретения опыта исследовательской и проектной деятельности, постановки и достижения цели в индивидуальной и групповой работе.

**Занятия в классе** предполагают чередование различных видов деятельности: выполнение заданий на бумажном носителе (рабочая тетрадь), выполнение заданий и работу с интерактивным электронным учебником, творческую практическую деятельность. С целью профилактики утомления, нарушения осанки и зрения предусмотрены физкультминутки.

Задания, предлагаемые обучающимся *в рабочей тетради*, разнообразны: проблемные, творческие, на развитие логического мышления, моторики, внимания, на обобщение и систематизацию знаний. Игровая деятельность реализуется с использованием *интерактивного электронного учебника*, который содержит учебный и познавательный материал разного типа, вида и формы: презентации, интерактивные



игры, видеоролики, ресурсы сети Интернет. Для актуализации познавательного интереса обучающегося каждое занятие начинается со вступительного ролика с участием главного героя Хэлпика (от англ. слова Help — помощь), задающего положительный эмоциональный настрой.

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.

**Самостоятельную работу обучающихся** рекомендуется проводить с использованием дистанционных образовательных технологий. Самостоятельная работа обучающихся организована в форме путешествия по островам знаний и состоит из развивающих образовательных игр, где обучающийся может закрепить знания, полученные на занятиях в классе, проверить свои силы в решении заданий повышенной сложности, посостязаться со сверстниками в получении электронных наград («ачивок»). Для путешествия по островам учитель на первом занятии передаёт обучающимся код доступа в личный кабинет. Для этого учитель заранее в своём личном кабинете вносит имена и фамилии в список обучающихся, где коды доступа в личный кабинет обучающихся генерируются автоматически. При введении кода доступа обучающийся попадает в свой личный кабинет, и при помощи учителя/родителя может присвоить себе имя и загрузить свою фотографию. Далее обучающийся начинает своё путешествие по карте острова, где изображены картинки с 33 занятиями.

Каждое состоит из шести шагов. Например, занятие «Цифра три» предполагает выполнение следующих шагов: осветить пещеру, открыть сундук, найти карту, решить головоломку, расшифровать записку, собрать пазл. После прохождения каждого занятия ребёнок автоматически получает в своём личном кабинете электронную награду («ачивку», от англ. achieve — достигать, добиваться) — электронное изображение, символизирующее прохождение определённого этапа игры, соответствующее теме пройденного занятия.

Чтобы обучающийся следовал программе занятий и проходил игры последовательно, учитель самостоятельно открывает обучающемуся новые игры через свой личный кабинет. После прохождения каждого занятия в самостоятельном режиме (в классе/дома) необходимо провести рефлексию о ходе и результатах выполнения заданий (что было интересно, что сложно?).

В рамках самостоятельной деятельности обучающийся получает доступ к **электронному портфолио**. Самостоятельно обучающийся может разместить в электронном портфолио фотографии своих творческих работ, созданных в ходе занятий по программе, отсканированные сертификаты и грамоты, получаемые в процессе обучения, и т.д. В первом классе электронное портфолио состоит из двух основных частей: страницы интересов и страницы достижений (дипломы, грамоты, примеры работ и виртуальные награды («ачивки»)).

Для организации самостоятельной работы обучающихся важна помощь родителей. Их активное включение в образовательный процесс является одной из целей программы.

## **1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности.**

Мониторинг образовательных результатов включает в себя самооценку в рабочих тетрадях, проведение внеклассного мероприятия «Посвящение в исследователи», педагогический мониторинг как формы комплексной оценки УУД, а также формирование электронного портфолио обучающегося.

**К концу первого учебного года** предполагается формирование предпосылок для достижения личностных и метапредметных (регулятивных, познавательных, коммуникативных) результатов:

Этап занятия	УУД			
	Регулятивные	Познавательные	Личностные	Коммуникативные
1. Организационный этап		Целеполагание	Самоопределение Смыслообразование	Планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками
2. Актуализация знаний	Выполнение пробного учебного действия. Фиксирование индивидуального затруднения в пробном действии. Волевая саморегуляция в ситуации затруднения	Анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия, классификация, извлечение необходимой информации из текстов. Использование знаково-символических средств. Осознанное и произвольное построение речевого высказывания, подведение под понятие		Выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью. Аргументация своего мнения и позиции в коммуникации. Учёт разных мнений. Использование критериев для обоснования своего суждения
3. Открытие новых знаний и способов деятельности	Анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия. Подведение под понятие. Определение основной и второстепенной информации Постановка и формулирование проблемы; структурирование знаний			Осознанное и произвольное выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью Аргументация своего мнения и позиции в коммуникации. Учёт разных мнений, координирование в сотрудничестве разных позиций. Разрешение конфликтов. Построение речевого высказывания.

<p>4. Закрепление знаний</p>	<p>Анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия, сериация, классификация. Извлечение из математических текстов необходимой информации Моделирование и преобразование моделей разных типов. Использование знаковосимволических средств Подведение под понятие Установление причинно- следственных связей; выполнение действий по алгоритму Осознанное и произвольное построение речевого высказывания. Построение логической цепи рассуждений, доказательств</p>			<p>Выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью.</p> <p>Адекватное использование речевых средств для решения коммуникационных задач Формулирование и аргументация своего мнения в коммуникации; учёт разных мнений, координирование в сотрудничестве разных позиций. Использование критериев для обоснования своего суждения. Достижение договорённостей и согласование общего решения Построение речевого высказывания</p>
--------------------------------------	---	--	--	--

5.Подведение итогов занятия. Рефлексия	Рефлексия способов и условий действия. Контроль и оценка процесса и результатов деятельности			<p>Выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью.</p> <p>Формулирование и аргументация своего мнения, учёт разных мнений.</p> <p>Использование критериев для обоснования своего суждения. Планирование Построение речевого высказывания учебного сотрудничества</p>
---	---	--	--	---

**К концу второго учебного года** предполагается формирование предпосылок для достижения личностных и метапредметных (регулятивных, познавательных, коммуникативных) результатов:

Этап занятия	Универсальные учебные действия			
	Регулятивные	Познавательные	Личностные	Коммуникативные
1.Организационный этап		Целеполагание	Самоопределение Смыслообразование	Планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками
2.Актуализация знаний	<p>Выполнение пробного учебного действия.</p> <p>Фиксирование индивидуального затруднения в пробном действии.</p> <p>Волевая саморегуляция в ситуации затруднения</p>	<p>Анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия, классификация, извлечение необходимой информации из текстов.</p> <p>Использование знаково-символических средств.</p> <p>Осознанное и произвольное построение</p>		<p>Выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью.</p> <p>Аргументация своего мнения и позиции в коммуникации.</p> <p>Учёт разных мнений.</p> <p>Использование критериев для обоснования своего суждения</p>

		речевого высказывания, подведение под понятие		
3.Открытие новых знаний и способов деятельности	Анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия. Подведение под понятие Определение основной и второстепенной информации. Постановка формулирование проблемы, структурирование знаний			Осознанное и произвольное выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью Аргументация своего мнения и позиции в коммуникации. Учёт разных мнений, координирование в сотрудничестве разных позиций. Разрешение конфликтов. Построение речевого высказывания
4. Закрепление знаний	Анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия, сериация, классификация. Извлечение из математических текстов необходимой информации. Моделирование и преобразование моделей разных типов. Использование знаково-символических средств. Подведение под понятие. Установление причинно-следственных связей; выполнение действий по алгоритму. Осознанное и произвольное построение речевого высказывания.  Построение логической цепи	Контроль, коррекция, оценка.  Волевая саморегуляция в ситуации затруднения	Осознание ответственности за общее дело	Выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью. Адекватное использование речевых средств для решения коммуникационных задач Формулирование и аргументация своего мнения в коммуникации, учёт разных мнений, координирование в сотрудничестве разных позиций.  Использование критериев для обоснования своего суждения.  Достижение договорённостей и согласование общего решения.

	рассуждений, доказательств			
5. Подведение итогов занятия.	Рефлексия способов и условий действия.  Контроль и оценка процесса и результатов деятельности	Самооценка на основе критерия успешности. Адекватное понимание причин. Следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям. Успех/неуспех в учебной деятельности		Выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью. Формулирование и аргументация своего мнения, учёт разных мнений. Использование критериев для обоснования своего суждения. Планирование учебного сотрудничества

### К концу третьего года:

**Личностные:** установление личностного смысла (значения для себя) обучения на основе формирования мотивации к познавательной деятельности; формирование лидерских качеств; ценностного отношения к окружающему миру.

**Регулятивные:** формирование умения формулировать цель деятельности, понимание границ «незнания» и стремление к преодолению разрыва, в том числе в самостоятельной деятельности; формирование умений удерживать правила, инструкции во времени, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей, выполнять инструкции, 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. Перечень УУД представлен в Приложении 1.

#### Личностные УУД (Л)

1. Самоопределение:
  - личностное;
  - профессиональное;
  - жизненное
2. Смислообразование (установление связи между целью деятельности и её мотивом)
3. Нравственно-этическая ориентация (оценивание содержания, обеспечивающего личностный моральный выбор): иметь собственную точку зрения и аргументировано её отстаивать

#### Регулятивные УУД (Р)

1. Целеполагание (постановка задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что ещё неизвестно):
  - определение границ собственного знания/незнания;
  - осуществление запроса на недостающую информацию;
  - инициирование продуктивного взаимодействия со взрослым
2. Планирование:
  - осуществление простейшего планирования своей работы: определение последовательности действий для решения предметной задачи;
  - ориентация в окружающем пространстве (выбор цели передвижения, планирование маршрута и др.) и времени (определение времени по часам в часах и минутах, определение времени события, последовательности событий)
3. Прогнозирование
4. Контроль (сличение способа действия и его результата с заданным эталоном), организация внимания и самоконтроля
5. Коррекция
6. Оценка (выделение и осознание того, что уже усвоено и что ещё нужно усвоить): определение «дефицита» в знаниях и умениях по теме на основе оценки учителя
7. Саморегуляция:
  - умение настроиться на работу;
  - умение контролировать свою готовность к занятию;
  - понимание важности выполнения домашних заданий

## **Познавательные УУД**

### **Общеучебные универсальные действия**

1. Самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели
2. Поиск, выделение и преобразование необходимой информации:
  - умение извлекать и систематизировать информацию по двум и более заданным основаниям;
  - применение методов информационного поиска, в т. ч. с помощью компьютерных средств;
  - умение извлекать и систематизировать информацию из графических и визуальных организаторов (схем, таблиц, иллюстраций, карт, диаграмм и т.п.);
  - умение преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять на основе текстов таблицы, схемы, алгоритмы и т.д.
3. Структурирование знаний: их организация и представление в виде концептуальных диаграмм, карт, линий времени, генеалогических деревьев и т.п
4. Осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной и письменной форме
5. Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий:
  - Проведение наблюдения/эксперимента по плану в соответствии с поставленной задачей
6. Рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности; рефлексивный контроль выполнения действий, способов их выполнения и применения разных средств:
  - определение критериев для оценки результатов деятельности и произведение оценки;
  - определение возможных ошибок при выполнении действия конкретным способом и внесение корректив;
  - сопоставление своей оценки с оценкой другого человека (учителя,

одноклассников, родителей);

— осуществление свободного выбора продукта, предъявляемого «на оценку» учителю и классу

7. Смысловое чтение как понимание цели чтения и выбор вида чтения в зависимости от цели:

— определение основной и второстепенной информации;

— извлечение необходимой информации из прослушанных текстов различных жанров;

— свободная ориентация и восприятие текстов разных стилей

8. Постановка и формулирование проблемы. Самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера с участием взрослого (учителя, родителей)

#### **Знаково-символические действия**

1. Моделирование: умение работать с модельными средствами (знаковыми, графическими, словесными)

2. Преобразование модели с целью выявления общих законов, определяющих данную предметную область

#### **Логические универсальные действия**

1. Анализ объектов с целью выявления признаков (существенных и несущественных)

2. Выбор оснований и критериев для аналогий, сравнения, группирования объектов

3. Подведение под понятие, выведение следствий

4. Установление причинно-следственных связей

5. Построение логической цепи рассуждений

6. Доказательств

7. Выдвижение гипотез и их обоснование

#### **Постановка и решение проблем**

1. Формулирование проблемы

2. Самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера

#### **Коммуникативные**

1. Планирование сотрудничества с учителем и сверстниками:

— определение цели;

— функций участников;

— способов взаимодействия

2. Постановка вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации

Разрешение конфликтов

3. Управление поведением партнёра:

— самостоятельное построение коммуникации в группе до четырёх человек на основе заданной процедуры группового обсуждения;

— организация деятельности внутри группы с распределением между собой «ролей»

4. Умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации:

— оформление своей мысли в форме стандартных продуктов письменной коммуникации простой структуры;

— построение полного (устного) ответа на вопрос учителя, аргументация согласия (несогласия) с мнениями участников диалога



5. Владение диалогической формой речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами русского языка:
  - Изложение ответа на вопрос с соблюдением норм оформления текста;
  - Умение отвечать на вопросы и задавать вопросы в соответствии с целью и форматом диалога;
  - Умение отвечать на вопросы, заданные на уточнение и понимание
6. Умение слушать и вступать в диалог:
  - восприятие основного содержания фактической/оценочной информации в монологе, диалоге, дискуссии (в группе);
  - определение основной мысли, причинно-следственных связей, отношения говорящего к событиям и действующим лицам
7. Участие в коллективном обсуждении проблем:
  - точное изложение полученной информации;
  - понимание позиций разных участников коммуникации и продолжение их логики мышления;
  - инициирование «умного» вопроса к взрослому и сверстнику;
  - формулирование вопросов с указанием на недостаточность информации или непонимание информации;
  - умение находить аргументы и вывод в предложенном источнике информации
8. Построение продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми:
  - умение превращать результат своей работы в продукт, предназначенный для других;
  - умение преподносить другим свои достижения;
  - использование специальных знаков при организации коммуникации между обучающимися;
  - умение договариваться и приходить к общему мнению (решению) внутри малой группы, учитывать разные точки зрения внутри группы

#### **К концу 4 года обучения**

К концу учебного года у обучающихся 4 класса предполагается развитие и формирование следующих **универсальных учебных действий (УУД)**.

*Личностные:* установление личностного смысла (значения для себя) обучения на основе формирования мотивации к познавательной деятельности; формирование лидерских качеств; ценностного отношения к окружающему миру.

*Регулятивные:* формирование умения формулировать цель деятельности, понимание границ «незнания» и стремление к преодолению разрыва, в том числе в самостоятельной деятельности; формирование умений удерживать правила, инструкции во времени, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей, выполнять инструкции, 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.

## **2. Содержание курса внеурочной деятельности**

1 КЛАСС

*Раздел 1. Природа и естествознание*

### **Пузыри**

Что такое пузырь; как мыльные пузыри отмывают грязь; состав раствора для получения мыльных пузырей; почему пузыри круглые, можно ли заморозить мыльный пузырь, разноцветные пузыри.

### **Жизнь в океане**

Разные формы жизни в океане и их местах обитания. Использование наглядной модели глубины океана.

### **Мыши**

Биологическое разнообразие мира мышей, их места обитания, образ жизни, питание. История возникновения компьютерной мыши.

### **Камни**

Многообразие видов камней, их свойства.

### **Органы чувств**

Органы чувств и их значение для жизни человека. Практическое применение полученных знаний.

### **Собака — друг человека**

Многообразие пород собак, значение этих животных в жизни человека; конструирование оригами по схеме.

### **Необычные природные явления**

Необычные природные явления (мираж, шаровая молния, круговая радуга, «огни святого Эльма» и другие), причины их возникновения.

### **Океаны**

Океаны нашей планеты и их обитатели.

### **Времена года**

Сезонные изменения в природе, признаки каждого времени года, последовательность месяцев, способы создания разных видов календарей.

### **Стекло**

История возникновения стекла, его свойства, виды; создание стекла из его составных ингредиентов с помощью ПК.

### **Вода**

Свойства воды и виды водоёмов; значимость воды для всех объектов живой природы.

### **Растения-экстремалы**

Растениях, растущие в тундре, пустынях, горах, неосвещённых местах нашей планеты; их строение и другие особенности.

### **Космос**

Солнечная система, её строение, особенности планет, входящих в неё (продолжительность года, температурный режим и другие характеристики планет в зависимости от их расположения в Солнечной системе).

### **Самые-самые**

Мировые достижения «самый быстрый», «самый высокий», «самый сильный», «самый тяжёлый», занесённые в Книгу рекордов Гиннесса.

*Раздел 2. Гуманитарная сфера*

### **Леший и Ко**

Расширение знаний обучающихся о сказочных героях; способствование формированию словарного запаса.

### **Книжки**

Формирование мотивации к чтению художественной литературы.

### **Портфолио**

Что такое портфолио, его значение и структура.

### **Новогодние приключения**

История праздника «Новый год», традиции празднования, главные персонажи из разных стран.

### **Бумага**

История создания бумаги в разных странах, её виды; развитие умения выполнять задания по схеме и оформлять свои мысли в письменной форме.

### **Спортивные игры**

Популярные спортивные игры разных стран.

### **Слова-иностранцы**

Заимствованные слова и правила их определения.

### **Олимпийские игры**

История возникновения Олимпийских игр; символы Олимпиады; правила проведения игр.

### **Фразеологизмы**

Что такое фразеологизмы, правила их употребления.

### **Богатыри**

Героическое прошлое нашей страны, русские богатыри, отображение их подвигов в литературном и художественном творчестве русского народа.

### **Бюджет**

Что такое бюджет, доходы и расходы; зачем нужно планировать свой бюджет; способы планирования бюджета и учёта денежных средств.

## *Раздел 3. Математика и техника*

### **Цифра 3**

Число «три» и его особенности; изучение информации, представленной в разных формах (иллюстрации, текст).

### **Система счёта**

Арабская, римская, древневавилонская, египетская и другие системы счёта от древности до современного времени; применение на практике древнерусской системы счёта.

### **Головоломки**

Виды головоломок и способы их решения.

### **Время**

История возникновения часов, их виды; определение и планирование своего времени.

## *Раздел 4. Художественно-изобразительная сфера*

### **Узоры**

Формы и виды узоров, их значение в природе и жизни человека, в декоративно-прикладном творчестве.

### **Мода**

История возникновения одежды, разнообразие современной одежды и её назначение (деловая, спортивная, повседневная и др.).

### **Посвящение в исследователи**

Мероприятие «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».

### **Праздник Портфолио**

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

## **2 КЛАСС**

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

#### **1.1. Успевай-ка!**

Персонаж — Петух. Соотнесение жизненного цикла петуха и человека. Самостоятельная работа с календарём, расстановка приоритетов. Технологии в хозяйстве. Полезные советы от Пети. Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Графический диктант». Самостоятельная работа «Петушины дела». Практическая работа «Создание календаря класса». Отдыхай-ка «Часы». Творческое задание «Пинарик».

Игра-стратегия «**Успевай-ка**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающемуся необходимо восстановить постройки (курытник, колодец, мельница и пр.), разрушенные ураганом. Обучающийся 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: «Материалы для палатки», «Сервировка стола». Отдыхай-ка «Улитка». Творческое задание «Стаканчик».

Игра-квест «**Пикник**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающемуся 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. Обучающийся 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 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». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Золотые рыбки». Видеоролик «Волшебная палочка». Отдыхай-ка «Аквариум». Творческое задание «Звёздочка желаний».

Логическая игра «**Карта желаний**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающийся 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 имён 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». Флеш-игры с использованием интерактивной доски «Найди пару», «Кто это?». Отдыхай-ка «Уголки». Игра-викторина «Что бы это значило?». Творческое задание «Генеалогическое дерево».

Логическая игра «**Моя семья**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающийся восстанавливает разрушенное генеалогическое дерево, сопоставляя годы рождения пяти поколений семьи Кузнецовых. Чтобы закончить игру, обучающемуся 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 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 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». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Кто на кого похож». Практическая работа «Окаменелости». Отдыхай-ка «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 обучающихся.

#### 2.2. **Всюду — жизнь!**

Персонаж — Солнечный луч. Соотнесение солнечного света и его количества 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». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Найди тень». Отдыхай-ка «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.

### 1.3. Необычные животные

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

Отдыхай-ка «Крокодил». Творческое задание «Лев».

Игра-квест «**Необычные животные**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающийся 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 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». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Места празднования».

Отдыхай-ка «Горит, не горит». Творческое задание «Стенгазета ко дню рождения». Логическая игра «**Праздник в доме**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающимся 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 тщательность их выбора. Традиции дарить подарки в разных странах. Правила выбора подарков. Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Непохожие аисты».

Самостоятельная работа в тетради: «Выбор подарков», «Определи кому какой подарок», «Составь поздравление к подарку». Практическая работа «Аист». Отдыхай-ка «Аист». Творческое задание «Денежное дерево».

Игра-стратегия «**Подарки**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающемуся 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 распорядившись 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». Отдыхай-ка «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». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Составь предложение». Отдыхай-ка «Солдат и тряпичная кукла». Творческое задание «Мышка из спичек».

Игра-стратегия **«Игрушки»** на портале «Омунит». Задача обучающегося — 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». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Природное творчество искусство». Отдыхай-ка «Попугай». Творческое задание «Поделка в технике скрапбукинг».

Логическая игра-головоломка **«Декорирование»** на портале «Омунит». Содержание игры — обучающемуся 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 — обучающемуся 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 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?». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Фотография или живопись?». Отдыхай-ка «Позирование». Творческое задание «Создай собственный фоторепортаж».

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

#### 1.4. 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. Посткроссинг. Самостоятельная работа в тетради «Красивый почерк». Практическая работа «Открытка своими руками». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Письмо». Отдыхай-ка «Почта». Творческое задание «Голубь в технике оригами».

Игра-симулятор «**Письма и открытки**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающемуся 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». Отдыхай-ка «Автогонщики». Творческое задание «Съедобный автомобиль».

Игра-стратегия «**Автомобили**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающемуся нужно помочь жеребёнку «поступить» в школу беговых коней. Для этого нужно заработать 10 000 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». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Азбука Морзе». Пластилинография «Дельфин». Творческое задание «Модель корабля».

Аркадная игра «**Водные суда**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающемуся 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 особенностей полёта, строения и видов орлов. Наблюдение человеком полёта птиц и его мечты о небе. Древние прообразы самолёта. Машущий и планирующий полёты. Парашют парашют. Воздушный шар и дирижабль. Полёт первого самолёта. Строение орла строение самолёта. Виды орлов и виды самолётов. Умения пилотов. Самостоятельная работа в тетради «Перепутавшиеся буквы». Практическая работа «Модель парашюта».

Отдыхай-ка «В самолёте». Видеоролик «Стратосферный туризм». Творческое задание «Испытания самолётов».

Игра-стратегия «**Самолёты**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающемуся 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 кроссворд». Практическая работа «Космический корабль из палочек». Видеоролик «Робот-птица». Отдыхай-ка «Танцы роботов». Творческое задание «Собака из прищепок».

Логическая игра-головоломка «**Роботы**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающийся 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 о профессиях со стихами, ребусами, загадками, подвижными играми. Фотографии с мероприятия публикуются в портфолио обучающихся.

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 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 сражения», «Найди одинаковые мечи». Отдыхай-ка «Богатыри». Практическая работа «Полководцы».

Игра-викторина «**Полководцы**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающемуся 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, виды, назначение) на примере спутника «Хаббл». Разнообразие звёзд и спутников. Размер масса. Звёздные скопления и созвездия. Самостоятельная работа в тетради «Урок в школе». Практическая работа «Зодиакальные созвездия». Отдыхай-ка «Космический полёт». Творческое задание «Звёздное небо».

Логическая игра «**Звёзды и созвездия**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающийся 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». Отдыхай-ка «Военная тренировка». Творческое задание «Самурайский шлем».

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

### **6.4. Памятники культуры**

Персонаж — Матрёшка. Соотнесение символического значения матрёшки 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». Отдыхай-ка «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 — обучающийся 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 во множестве его названий и отражение свойств предметов их названиях. Наука этимология. Из смолы — в янтарь и исторические изменения значения 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». Флеш-игра с использованием интерактивной доски: «Шпаргалка», «Дети говорят».

Отдыхай-ка «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». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Обезьянки». Отдыхай-ка «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 обучающемуся нужно найти как можно больше пар. За счёт изначальной избыточности количества названий басен, чтобы улучшить свой результат,

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

Игра-викторина «**Названия животных**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающийся 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

«Детектор правды». Самостоятельная работа в тетради: «Дорисуй элементы к знакам», «Знак — символ города». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Расставь знаки препинания». Практическая работа: «Божья коровка», «Изготовление нагрудного значка». Отдыхай-ка «Покажи смайлик». Творческое задание «Сказка по пиктограммам».

Игра-квест «**Знаки**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающийся 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, обучающийся 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 «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 из 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 волшебные свойства еды из сказок. Пандомания. Самостоятельная работа в тетради «Названия блюд», «Эскиз торта». Практическая работа «Панда». Отдыхай-ка «Кунг-фу панда». Творческое задание «Необычное блюдо».

Игра-симулятор «**Необычное на столе**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающемуся нужно развить свой ресторан до пяти 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 представлений о русском национальном костюме. Разноцветные и однотонные бабочки — праздничная и повседневная одежда на Руси. Свойства крыльев бабочек согревать и сохранять тепло и виды тёплой одежды. Узоры на крыльях бабочек как защита узоры на одежде древних славян как охрана от болезней и бед. Самостоятельная работа в тетради: «Названия частей одежды», «Нарисуй свой узор». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Историк-эксперт». Практическая работа «Раскрась костюм».

Отдыхай-ка «Мячики-бабочки». Творческое задание «Бабочка».

Логическая игра-раскраска «**Русский национальный костюм**» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающемуся 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 обучающимися школ других городов (групповая деятельность). Фотоотчёт в виде выставки (групповая или индивидуальная реализация).

### **Открытое занятие «Большое путешествие: начало пути» (по программе «Большое путешествие», 3 класс)**

Занятие-знакомство с программой 3 класса «Большое путешествие». Проводится с активным участием родителей. Знакомство с некоторыми элементами УМК (интерактивный электронный учебник, карточки), направлениями и формами деятельности программе (фрагмент занятия-путешествия в классе, фрагмент тематической настольной игры), знакомство с частью игрового сюжета программы.

### **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». Флеш-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 — обучающемуся нужно построить дом, добывая ресурсы для его строительства, собирая их и меняя на недостающие на рынке. Параллельно обучающийся 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 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». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Угадай жест». Практическая работа «Пчёлка-пружинка». Отдыхай-ка «Мимика». Творческое задание «Салфетка в виде лодочки».

Аркадная игра «Этикет» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающемуся 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». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Енот-полоскун». Творческое задание «Коллаж на выбранную тему».

Игра-стратегия «Профессии» на портале «Омунит». Содержание игры — обучающийся 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, обучающийся 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 обучающийся 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 обучающихся проходит либо в классе, либо в актовом зале. Сценарий включает: подготовку и проведение выставки творческих работ обучающихся, 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 обучающимся.

### 3 КЛАСС

#### *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). Самостоятельная работа — 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 — создание чайнворда.

Второе занятие: задание «Поиск музея» (флеш-интерактив). Ухань: практическая групповая работа по ролям «Трос для висячего моста». Разминка «Рюкзак». Река Янцзы: задание «Камни истины» (флеш-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» (флеш-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» (флеш-интерактив). Мехико: групповая практическая работа «Дружные помощники». В течение занятия заполнение «копилки знаний» (индивидуально). Самостоятельная работа — написание заметок о Мексике для электронного дневника путешественника.

##### 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» (флеш-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: Канн: задание «Кадр пятый. Герой моего кино», рисуем героя. «Кадр шестой. Жанры кино», просмотр видеороликов. «Кадр седьмой. Сюжет». Разминка «Актёры». «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 — 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 — 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 — «Моя пицца».

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

#### 2.10. Турция

Первое занятие: задание «Найди пару» (флеш-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 — подготовка информации для экскурсии.

Второе занятие: Каймаклы: задание «Танцующая картинка». Измир: задание «Как обратиться?». Разминка «Миниатюрк Экспресс». Практическая работа «Экскурсия». Самостоятельная работа — 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 — 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 — 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, флеш-интерактив). Дурбан и Йоханнесбург: знакомство со спортивными сооружениями ЮАР. Разминка «Весёлый спорт». Квазулу-Натал: задание «Умный спорт» (работа в группе). Самостоятельная работа — 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, флеш-интерактив). Самостоятельная работа — 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: «Всё начинается с идеи», «Открытие выставки». 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 — 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 — 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 — продолжение работы с необычными идеями, которые возникли при выполнении последнего задания в классе.

Второе занятие: Наньянский Технологический университет: задание «Алгоритм

для работа-садовника» (работа в группе или паре). Разминка «Строим остров». Задание «Идея современного сада» (работа в группах). Самостоятельная работа — 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 — 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 — 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 — 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 — 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 — составление карты ассоциаций.

Второе занятие: Боржомское ущелье: задание «Боржоми» (работа в паре). Задание «Карта знаний». Курорт Гудаури: разминка «Лыжники». Тбилиси: задание «Карта знаний», продолжение. Самостоятельная работа — 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 — определение значения предмета жителей Гренландии по картинке.

Второе занятие: Нуук: задание «Помощь при обморожении» (индивидуально). Разминка «Охота». Паамиуту: практическая групповая работа «Иглу». Самостоятельная работа — 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. США

Первое занятие: флеш-интерактив «США». Кембридж: задание «Ключи от лаборатории» (работе в группе). Разминка «Пишем код». Майами: задание «Поиск бабочки» (работа в группе). Самостоятельная работа — 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 — создание коллажа по теме США.

### 3.13. 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 — 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 — создание образа устройства (мультикоптер, 3D-принтер, очки дополненной реальности), каким оно будет через 100 лет, в виде рисунка.

### 3.14. 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», «Экскурсия по Канаде», «Маршрутная карта», «Правда или ложь». Разминка.

### 3.15. 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».

4 КЛАСС

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. Мироцентр:**

Выбор мира.

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.

Дорожная карта.

Станционная игра «Планирование маршрута по лабораториям мастеров».

Как создать мир, или Секреты гравитации

Пример достижения сложной цели, моделирование процесса дизайн-мышления, постановки и достижения цели на примере кейса о гравитации.

Знакомство с образовательно-игровым порталом «Мироцентр».

Практическое знакомство с системой взаимодействия с мастерами на портале «Мироцентр» через поручения; сборка уникальных устройств мастеров, понятия «навыки» и «профессии» Небесного города.

## *Раздел II. Проектирование изобретения*

### **2.1. Лаборатория мастера Та Лантыча:**

О фантазировании.

Понятие «фантазирование». Интеллектуально-творческая разминка на развитие воображения. Легко ли придумывать? Что мешает придумывать? Метод научного прогнозирования Жюль Верна. Понятия «инерция» и «инерция мышления».

Идеальное решение.

Методы развития гибкости мышления и поиска оригинальных решений — методы «ассоциации», «нужный вопрос», «идеальный результат».

ШтурмоУм.

Поиск оригинального решения для своей темы при помощи разных приёмов «мозгового штурма».

Лучшая идея.

Игра «Вход в экспертный совет». Оценка идей, понятие «критерии оценки», выбор лучшего решения.

### **2.2. Внеклассное мероприятие**

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

### **2.3. Лаборатория мастера Он Лайныча. Что нового?**

Знакомство с понятием «аналог», методами поиска аналогов и конкурентов изобретений, доработка проекта в соответствии с полученной информацией.

### **2.4. Лаборатория мастера Новатики:**

Бон Вояж.

Командная игра. Выбор оптимальных свойств для решения поставленной задачи и планирование действий на основе заданных условий.

Скетчеры.

Формирование представлений о таких базовых научных понятиях, как «свойства», «признаки», и их взаимосвязи с условиями внешней среды.

Введение в промышленный дизайн.

Знакомство с понятиями «эскиз» и «скетч», их видами на примерах работ земных

дизайнеров, закрепление понятия через игру «Очки Новатики». Знакомство с профессиями, где работают с эскизами и чертежами. Поиск нужных свойств для своего решения.

Эскиз-ЭКСПО.

Составные части и масштаб объекта. Оформление эскизов своего изобретения.

Выставка эскизов.

### **2.5. Лаборатория мастера Он Лайныча:**

Три измерения.

Знакомство с понятиями «моделирование» и «компьютерное моделирование», «проекция», «перспектива», «развёртка». Отличия плоских и трёхмерных объектов.

Компьютерное моделирование.

Изучение инструментов компьютерного моделирования с помощью ПК. Практическая работа по созданию 3D-модели своего устройства на основе разработанного ранее эскиза.

### **2.6. Внеклассное мероприятие**

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

### **2.7. Лаборатория мастера Бат Рейкина:**

Инженерные идеи для летокрылов.

Практикум по созданию устройства с заданными ограничениями, в результате которого будет пройдена вся цепочка создания инженерной конструкции — от идеи до тестирования.

Дневник инженера.

Нелепые изобретения. Викторина о необычных современных материалах, понятия «материалы», «механизмы», «технологии».

Затерянный мир.

Командная игра на знакомство с конструкторскими возможностями таких материалов, как бумага, фольга, пластилин, проволока, пластик. Проектирование мостов различных конструкций и с использованием привычных материалов необычным способом.

Инженерный цех.

макет своего изобретения с помощью заранее подобранных материалов в соответствии с эскизами. Виды соединений. Создание презентационного стенда для Фестиваля миров — взрыв-схемы своего изобретения.

### **2.8. Лаборатория мастера Системыча:**

Принцип домино.

Знакомство с понятиями «принцип домино» или «цепная реакция», «прогноз», «система», отношением «часть-целое».

Причина-следствие.

Понятие «причинно-следственные связи», «прогнозирование». Построение карты связей собственных изобретений с окружающим миром.

Футурологи.

Знакомство с технологиями форсайт-проектирования, с методом исследования «мысленный эксперимент», профессией «футуролог». Задание «Аукцион локаций» — выбор локации с наибольшими прогнозируемыми изменениями. Упражнение «День из будущего». Понимание связи технических изобретений и образа жизни современного человека.

### **2.9. Изобретательский турнир «Гибкий ум»**

Командная игра. В рамках турнира учащиеся попробуют себя в решении открытых задач, которые не имеют единственно верных решений.

## **2.10. Подведение итогов работы на портале**

Демонстрация-конкурс фотопрезентаций, созданный в приложении Quik, и практических работ, созданных в результате выполнения поручений от мастеров на портале.

## **2.11. Игра «живого действия»**

Открытое мероприятие с участием родителей. Командная игра на осмысление результатов работы в течение года и её значения. 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.

*Раздел III. Проектирование «мира» вокруг своего изобретения*

### **3.1. Мастер-класс от мастера Системыча**

накомство с понятиями «вирус», «бактерия», «ДНК». Структура ДНК.

Практическая работа по строительству цепочки ДНК.

### **3.2. Мастер-класс от мастера Бат Рейкина. Светотехника**

Что такое и как работает светодиод. Технологии создания светодиодной рекламы.

Практическая работа по созданию светодиодного макета.

### **3.3. Изобретательский турнир «Верное решение»**

Командная игра. В рамках турнира учащиеся попробуют себя в решении изобретательских задач, которые не имеют единственно верных решений.

### **3.4. Лаборатория мастера Та Лантыча:**

Идеи миров.

Создание идей для объектов локации мира, метод инверсии идеального конечного результата. Творческий отбор подходящих вариантов и доработка первоначальных идей различными способами.

Детали решают всё.

Практическая работа по усовершенствованию элементов в выбранной ранее локации мира. Результат: образы идей объектов выбранной локации.

### **3.5. Лаборатория мастера Новатики:**

Городское пространство

Знакомство с примерами устройства городов для «пешеходов» и «машин». Архитектурные секреты для обеспечения безопасной и счастливой жизни горожан, Вычисление оптимального соотношения построек и зелени для комфортной жизни, выведение числа людей, которое одновременно сможет вместить наша локация.

Генплан

Определение необходимых для локации инфраструктурных объектов, создание генерального плана локации. Практическая работа по созданию эскиза будущей локации мира и плана-чертежа всех объектов мира для дальнейшей застройки.

### **3.6. Мастер-класс от мастера Новатики. Мимикрия**

Источники изобретательских идей. Биомимикрия как инженерное направление.

Подражание природе в дизайне. Практическая работа «Оптическая иллюзия».

### **3.7. Внеклассное мероприятие**

Образовательная экспедиция в организацию, создающую архитектурные макеты (кейс).

### **3.8. Лаборатория Бат Рейкина:**

и технологии

Работа с материалами для конструирования. Тестирование и распределение материалов по элементам мира.

Моделирование элементов мира

Освоение различных техник создания элементов мира. Практическая работа по созданию модели (макета) каждого элемента «мира» по разработанному ранее эскизу.

Диорамы

Знакомство с вариантами макетов. Диорама с рельефом, выбор материалов для изготовления диорамы, создание макета из отобранных материалов с рельефом и дополнительными деталями.

Конструирование мира

Сборка общей композиции «мира», прикрепление к макету, выполнение завершающих операций (использование светодиодов).

### **3.9. Мастер-класс от мастера Он Лайныча. Тинкеркард**

Практическое знакомство с онлайн программой для 3D-моделирования Tinkercad.

Учащиеся работают с программой, создавая свой продукт.

### **3.10. Внеклассное мероприятие**

Образовательная экспедиция в организацию, создающую прототипы устройств и механизмов (кейс).

### **3.11. Лаборатория мастера Озарины:**

Презентация как история

Что такое «публичная презентация». Нестандартные форматы презентаций. Конструкция истории, как её написать. Практическая работа «проектирование мира как история».

Интерактивные форматы выступлений

Практическое знакомство с разными форматами публичных выступлений. Использование технологий интерактивной работы с аудиторией. Критерии оценивания выступлений

Погружение в жанры

Разновидности жанров и их использование для презентации. Выбор формата представления своего «мира», анализ и подбор нужных ресурсов.

### **3.12. Мастер-класс от мастера Системыча. Таймлайн в**

ТРИЗ-технологии «Таймлайн», позволяющей решать ряд проблем технического характера с помощью анализа и построения логической цепочки событий, приводящих к нежелательным последствиям. Технология сопровождается рядом приёмов из ТРИЗ, развивает системное мышление.

### **3.13. Мастер-класс от мастера Озарины. Таймлайн для подготовки выступлений**

Использование технологии «Таймлайн» при подготовке к выступлению — построение логической цепочки события, выявление возможных проблем и поиск их решения.

### **3.14. Лаборатория мастера Электронии:**

Знакомство с видами мультимедиапрезентаций. Инструменты создания мультимедиапрезентаций. Подготовка фотографий к презентации, критерии отбора фотографий. Изучение и использование мультипликации. Выбор невербального способа презентации информации аудитории. Практическая работа по созданию мультимедиапрезентации для представления своего «мира».

### **3.15. Мастер-класс от мастера Ведыча. Мемори**

Знакомство с приёмами запоминания разного вида информации. Практические упражнения по освоению приёмов запоминания.

### **3.16. Мастер-класс от мастера Бат Рейкина. Механизмы для катапультирования**

Конструирование простейшего механизма для катапультирования. Использование его на практике.

### **3.17. Мастер-класс от мастера Системыча. Химия**

Проведение эксперимента по химии с использованием подручных предметов.

### **3.18. Мастер-класс от Озарины. Репортёрские технологии**

Знакомство с репортёрскими технологиями. Блоги.

## *Раздел IV. Подведение итогов*

### **4.1. Подведение итогов работы на портале. Настольная игра «Профессии Небесного города».**

Демонстрация достижений и результатов работы на портале. Занятие проходит в форме настольной игры. Практические упражнения «Моя команда», «Моя роль в команде». Сборка общего портфолио проекта команды. Подготовка выставки проектов.

### **4.2. Открытое мероприятие «Фестиваль миров».**

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

## **3. Тематическое планирование**

### **1 КЛАСС**

№	Тема занятия	Количество часов		
		Занятие в классе	Самостоятельная работа с использованием дистанционных технологий на портале «Кувырком»	Всего
	Введение в программу	1	1	2
Раздел 1. Природа и естествознание				
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
Раздел 2. Гуманитарная сфера				
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	Бумага	1	1	2
2.6	Спортивные игры	1	1	2
2.7	Слова-иностранцы	1	1	2
2.8	Олимпийские игры	1	1	2
2.9	Фразеологизмы	1	1	2
2.10	Богатыри	1	1	2
2.11	Бюджет	1	1	2
Раздел 3. Математика и техника				
3.1	Цифра 3	1	1	2
3.2	Система счёта	1	1	2
3.3	Образовательное событие «Посвящение в исследователи»	1		2
3.4	Головоломки	1	1	2
3.5	Время	1	1	2
Раздел 4. Художественно-изобразительное				
4.1	Узоры	1	1	2
4.2	Мода	1	1	2
4.3	Подведение итогов. Праздник «Портфолио»	1	1	2
<b>ВСЕГО</b>		<b>33</b>	<b>34</b>	<b>68</b>

## 2 КЛАСС

Наименование разделов и тем	Количество часов			Всего
	Занятия в классе	Внеклассные мероприятия	Самостоятельная работа с использованием дистанционных технологий на портале «Омунит»	
Введение в программу	1			1
<b>Раздел 1. Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению</b>				
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»		1		1
<b>Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на земле</b>				
2.1. Зарождение жизни	1		1	2
2.2. Всюду — жизнь!	1		1	2
2.3. Необычные животные			1	
Внеклассное мероприятие «Животные мира. Осень»		1		1
<b>Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий</b>				
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»		1		1
<b>Раздел 4. Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения</b>				
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»		1		1
<b>Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего</b>				
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»		1		1
<b>Раздел 6. «Старый» мир. История и культура, пространство и время</b>				
6.1. Русские полководцы	1			1
6.2. Звёзды и созвездия	1			1
6.3. Древнее оружие	1		1	2
6.4. Памятники культуры	1		1	2
Внеклассное мероприятие «Исторический экскурс “Древний мир”»		1		1
<b>Раздел 7. Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений</b>				
7.1. Названия предметов	1			1
7.2. Басни	1			1
7.3. Названия животных	1			1
7.4. Знаки	1			1
Внеклассное мероприятие «Путешествие в мир газеты»		1		1
<b>Раздел 8. Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом</b>				
8.1. Необычное на столе	1		1	2
8.2. Русский национальный костюм	1		1	2
Внеклассное мероприятие «Праздник национальностей»		1		1
Открытое занятие «Большое путешествие начало пути» (по: программе «Большое путешествие», 3 класс)	1			1
8.3. Деньги	1		1	2
8.4. Этикет	1		1	2
8.5. Профессии	1		1	2
Внеклассное мероприятие «Праздник достижений»		1		2
<b>ВСЕГО</b>	34	9	25	68

### 3 КЛАСС

Наименование разделов и тем	Количество часов			Всего
	Познавательная игровая деятельность в классе	Творческая и исследовательская деятельность дома	Самостоятельная исследовательская деятельность на портале дома	
Раздел I. Введение в программу				

1.1. Развитие коммуникативных навыков младших школьников	1			1
1.2. Миссия началась	1			1
Раздел II. Страны с пёстрой культурной мозаикой. Внимание к ценностям и традициям, истории и психологии, искусству и туризму				
2.1. Китай	1		1	2
2.2. Мексика	1		1	2
2.3. Тематическая игра «Тайна храма Атона»	1	1		2
2.4. Викторина «Китай, Мексика, Египет»	1	1		2
2.5. Франция	1		1	2
2.6. Новая Зеландия	1		1	2
2.7. Тематическая игра «Искатели приключений»	1	1		2
2.8. Викторина «Франция, Новая Зеландия, Тонга»	1	1		2
2.9. Италия	1		1	2
2.10. Турция	1		1	2
2.11. Тематическая игра «Учёные и смелые»	1	1		2
2.12. Викторина «Италия, Турция, Бразилия»	1	1		2
2.13. Узбекистан	1		1	2
2.14. ЮАР	1		1	2
2.15. Тематическая игра «Восточная экзотика»	1	1		2
2.16. Викторина или телемост «Узбекистан, ЮАР, Индия»	1	1		2

Раздел III. Высокотехнологичные страны. Внимание к научно-техническому творчеству и развитию ИКТ				
3.1. Финляндия	1		1	2
3.2. Сингапур	1		1	2
3.3. Тематическая игра «Детективная история»	1	1		2
3.4. Викторина или телемост «Финляндия, Сингапур, Великобритания»	1	1		2
3.5. Германия	1		1	2
3.6. Австралия	1		1	2
3.7. Тематическая игра «Экспедиция в Африку»	1	1		2
3.8. Викторина или телемост «Германия, Австралия, Конго»	1	1		2
3.9. Грузия	1		1	2
3.10. Гренландия	1		1	2
3.11. Тематическая игра «Трансильванские приключения»	1	1		2
3.12. Викторина или телемост «Грузия, Гренландия, Румыния»	1	1		2
3.13. США	1		1	2
3.14. Россия	1		1	2
3.15. Тематическая игра «Любопытные марсиане»	1	1		2
3.16. Викторина или телемост «США, Россия, Канада»	1	1		2
Подведение итогов				

Открытое мероприятие «Мультикультурный саммит»	2			2
<b>ВСЕГО</b>	<b>36</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>68</b>

### Материально-техническое обеспечение

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) Методические советы по организации внеурочной деятельности учащихся начальных классов [Электронный ресурс] // П. В. Степанов. URL: <http://www.openclass.ru/node/221595>.
5. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Начальная школа / Сост. Е. С. Савинов. — 2-е изд., перераб. — М., 2010.
6. М. К. Господникова, Н. Б. Полянина, Е. И. Самохвалова. Проектно-исследовательская деятельность в начальной школе. — Волгоград : 2009.
7. 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).
8. Проект программы гуманитарного сопровождения образовательных инициатив «Мир моих интересов» [Электронный ресурс]. URL: <http://gimnazia.tomsknet.ru/>.
9. А. Гин, А. Кавтрев. «Креатив-бой»: как его провести. — М. : Вита-Пресс, 2012. — 31 с.

### Список рекомендуемых интернет-ресурсов

1. <http://vneurochka.ru/> — информационно-образовательный ресурс.
2. <http://internika.org/> — Открытое педагогическое объединение «ИнтерНика».
3. <http://nsportal.ru/> — социальная сеть работников образования.
4. <http://mirocentr.ru/> — образовательно-игровой портал «Мироцентр».

### Приложение

#### 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;
- здоровьесберегающих технологий;
- информационно-коммуникативных технологий;
- технологий развития активной позиции родителя к процессу обучения и воспитания младшего школьника;

- технологий тьюторского сопровождения познавательного интереса младшего школьника. Основная методическая установка Программы — деятельностный характер обучения, создание условий для приобретения опыта исследовательской и проектной деятельности, постановки и достижения цели в индивидуальной и групповой работе.

**Занятия в классе** предполагают чередование различных видов деятельности: выполнение заданий на бумажном носителе (рабочая тетрадь), выполнение заданий и работу с интерактивным электронным учебником, творческую практическую деятельность. С целью профилактики утомления, нарушения осанки и зрения предусмотрены физкультминутки.

Задания, предлагаемые обучающимся *в рабочей тетради*, разнообразны: проблемные, творческие, на развитие логического мышления, моторики, внимания, на обобщение и систематизацию знаний. Игровая деятельность реализуется с использованием *интерактивного электронного учебника*, который содержит учебный и познавательный материал разного типа, вида и формы: презентации, интерактивные игры, видеоролики, ресурсы сети Интернет. Для актуализации познавательного интереса обучающегося каждое занятие начинается со вступительного ролика с участием главного героя Хэлпика (от англ. слова Help — помощь), задающего положительный эмоциональный настрой.

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.

**Самостоятельную работу обучающихся** рекомендуется проводить с использованием дистанционных образовательных технологий. Самостоятельная работа обучающихся организована в форме путешествия по островам знаний и состоит из развивающих образовательных игр, где обучающийся может закрепить знания, полученные на занятиях в классе, проверить свои силы в решении заданий повышенной сложности, посостязаться со сверстниками в получении электронных наград («ачивок»). Для путешествия по островам учитель на первом занятии передаёт обучающимся код доступа в личный кабинет. Для этого учитель заранее в своём личном кабинете вносит имена и фамилии в список обучающихся, где коды доступа в личный кабинет обучающихся генерируются автоматически. При введении кода доступа обучающийся попадает в свой личный кабинет, и при помощи учителя/родителя может присвоить себе имя и загрузить свою фотографию. Далее обучающийся начинает своё путешествие по карте острова, где изображены картинки с 33 занятиями.

Каждое состоит из шести шагов. Например, занятие «Цифра три» предполагает выполнение следующих шагов: осветить пещеру, открыть сундук, найти карту, решить головоломку, расшифровать записку, собрать пазл. После прохождения каждого занятия ребёнок автоматически получает в своём личном кабинете электронную награду («ачивку», от англ. achieve — достигать, добиваться) — электронное изображение, символизирующее прохождение определённого этапа игры, соответствующее теме пройденного занятия.

Чтобы обучающийся следовал программе занятий и проходил игры последовательно, учитель самостоятельно открывает обучающемуся новые игры через свой личный кабинет. После прохождения каждого занятия в самостоятельном режиме (в классе/дома) необходимо провести рефлексию о ходе и результатах выполнения заданий

(что было интересно, что сложно?).

В рамках самостоятельной деятельности обучающийся получает доступ к **электронному портфолио**. Самостоятельно обучающийся может разместить в электронном портфолио фото-графии своих творческих работ, созданных в ходе занятий по программе, отсканированные сертификаты и грамоты, получаемые в процессе обучения, и т.д. В первом классе электронное портфолио состоит из двух основных частей: страницы интересов и страницы достижений (дипломы, грамоты, примеры работ и виртуальные награды («ачивки»)).

Для организации самостоятельной работы обучающихся важна помощь родителей. Их активное включение в образовательный процесс является одной из целей программы.