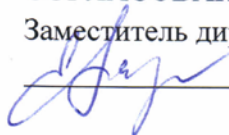


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Сургутский естественно-научный лицей


СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по ВВВР

 Е.А. Разгарина

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ Сургутский  
естественно-научный лицей

 Т.В. Кисель  
Приказ № 13-273/17  
от «21» \_\_\_\_\_ 2017г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА  
«Мир моих интересов. Другой взгляд – другой мир»  
на 2017 – 2018 учебный год

Педагог дополнительного образования  
Лавелина Наталья Николаевна

Рассмотрено на заседании ЦДОД

Протокол от 02.06 № 5

руководитель ЦДОД

 Н.А. Артемьева

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ  
ПРОГРАММЫ

МБОУ Сургутский естественно-научный лицей

Название программы	Мир моих интересов. Другой взгляд – другой мир.
Направленность программы	естественнонаучная
Уровень программы	Стартовый
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Лавелина Наталья Николаевна
Год разработки	2016
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	Программа утверждена приказом директора от 21.06.17 № 12-СЕНЛ-13-273/17
Информация о наличии рецензии	Комплексная образовательная программа рассмотрена 29 января 2015 года на методическом семинаре НОУ «Открытый молодёжный университет»
Цель	Развитие познавательной активности, удовлетворение познавательных потребностей учащихся 2 классов через создание информационно-образовательной среды, предполагающей разнообразие видов деятельности: игровой, исследовательской, проектной, коммуникативной, творческой.
Задачи	1. Включение обучающихся в разнообразные виды деятельности. 2. Развитие познавательных процессов (внимание, память, мышление). 3. Развитие самостоятельности и творческих способностей учащихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием виртуальной образовательной среды. 4. Повышение познавательной мотивации. 8. Формирование коммуникативных компетенций

	<p>учащихся 2 классов.</p> <p>9. Развитие навыков организации и осуществления сотрудничества с педагогами, сверстниками, родителями, старшими детьми в совместной деятельности.</p> <p>10. Развитие позитивного отношения к базовым общественным ценностям (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура).</p>
Ожидаемые результаты освоения программы	<p><b>Первый уровень</b></p> <p>Получение элементарных представлений о жизненном цикле проекта, об инструментах и технологиях решения проектных задач.</p> <p>Результат выражается в понимании детьми сути проектной деятельности, умении поэтапно решать проблемные задачи, выбирая наиболее подходящие инструменты.</p> <p><b>Второй уровень</b></p> <p>Формирование ценностного отношения к научно-техническому прогрессу, технике, к использованию различных технологий в жизни человека для решения повседневных задач. Формирование творческого отношения к жизни, восприимчивости к новым идеям в процессе решения проектных задач. Формирование позитивного отношения к базовым ценностям общества, в частности к образованию и самообразованию.</p> <p>Результат выражается в наличии интеллектуальной инициативы — продолжении познавательной деятельности по собственному желанию, в самостоятельном выборе интересующих тем, поиске, систематизации и оформлении информации.</p>
Срок реализации программы	2017-2018 учебный год
Количество часов в неделю / год	2/76
Возраст обучающихся	8 лет
Формы занятий	<p>Занятия в классе.</p> <p>Тематические игры в классе.</p> <p>Викторины в классе.</p> <p>Внеклассные мероприятия в формате кейсов.</p> <p>Самостоятельная деятельность учащихся на портале «Омурия» (дома).</p>

<p>Методическое обеспечение</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Интерактивный электронный учебник для учителя (стартовые ролики, слайды и ролики для демонстрации, тексты для чтения, интерактивные игры).</li> <li>2. План-конспекты занятий и методические рекомендации для учителя, в том числе дополнительный материал для организации проектной деятельности, внеклассных мероприятий (кейсов), экспериментов.</li> <li>3. Рабочие тетради «Другой взгляд — другой мир» для учащихся.</li> <li>4. Образовательно-игровой портал «Омунит».</li> <li>5. Образовательная программа «Мир моих интересов».</li> </ol>
<p>Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)</p>	<p>Занятия проводятся с помощью компьютера учителя, который демонстрирует иллюстративный материал через проектор или электронную доску.</p> <p><i>Аппаратное обеспечение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• IBM PC-совместимый компьютер, подключённый к сети Интернет.</li> <li>• Процессор не ниже Pentium-400.</li> <li>• Оперативная память не меньше 512 Мб.</li> <li>• Проектор или интерактивная доска с разрешением экрана 1024×768 (подключается к компьютеру учителя).</li> <li>• Монитор с разрешением 1280×1024.</li> </ul> <p><i>Программное обеспечение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• операционная система: Windows (XP или выше), Linux. Запуск электронного учебника возможен на Mac OS X с использованием виртуальной машины Windows;</li> <li>• права администратора для установки электронного учебника;</li> <li>• для работы с порталом «Омурия» необходим любой браузер версии не ниже:</li> </ul> <p>Internet Explorer 9.0;  Mozilla Firefox 23.0;  Google Chrome 29.0;  Opera 17.0;  iOS Safari 3.2.</p> <p><i>Скорость интернета для работы на портале «Омурия»:</i> не ниже 512 Кбит/с.</p>

### **Пояснительная записка о реализации учебно-тематического плана на 2017-2018 учебный год**

Учебно-тематический план (далее УТП) по Программе дополнительного образования «Мир моих интересов. Другой взгляд – другой мир» для 2 класса составлена в соответствии с комплексной образовательной программой «Мир моих интересов», разработанной кандидатом технических наук Уразбаевой С.У., утвержденной директором Негосударственного образовательного учреждения «Открытый молодежный университет» (НОУ ОМУ) Дмитриевым И.В. в 2014 году, и рекомендованной к реализации методическим семинаром НОУ ОМУ.

Программа «Мир моих интересов» является начальным этапом комплексной образовательной программы интеллектуального развития учащихся 5-11 классов и базисом для последовательного развития проектного и технического мышления, начиная от стимулирования

исследовательского интереса, развития понятийного мышления и когнитивных способностей (1 класс), развития абстрактно-логического и образного мышления (2 класс), развития системного мышления и навыков исследовательской деятельности (3 класс), к развитию творческого проектного мышления (4 класс).

**Направленность дополнительной общеобразовательной программы – естественнонаучная, техническая, культурологическая.**

**Вид образовательной деятельности – научно-техническое творчество.**

На современном этапе школьного образования актуальными становятся не только предметные знания, умения и навыки, но и развитие деятельностных компетенций, которые позволяют расширить рамки образовательной программы. С каждым годом можно наблюдать увеличение информационного потока, часть которого поступает из виртуального пространства. Актуальной проблемой становится умение ориентироваться, находить информацию, умение её применять. В связи с этим меняются задачи современной школы и роль учителя. Учитель становится не единственным источником знаний для обучающегося. Расширение образовательного пространства происходит за счёт многочисленных интернет-ресурсов и их сервисов: форумов, блогов, сообществ, творческих галерей. Разработка любого школьного проекта или выполнение письменной работы сегодня, несомненно, сопровождается поиском информации в Интернете: для любого обучающегося не составит большого труда найти информацию для доклада, сочинения, реферата, сообщения, задать вопрос специалисту через портал, пообщаться на волнующие темы со сверстниками. В связи с этим возникает проблема сопровождения обучающегося в этом всеобъемлющем виртуальном пространстве, где поиск материала становится хаотичным, бессистемным, сопровождающимся порой не только не нужной информацией, но и вредной для формирующейся молодой личности. Это приводит к потере времени и малой продуктивности деятельности.

Из вышеизложенного нами видится проблема формирования информационно-образовательной среды, способствующей определению интереса современного школьника, свободному выбору направления и удовлетворению в содержательном досуге. Под информационно-образовательной средой мы понимаем пространство, организуемое всеми участниками образовательного процесса, в которое вовлечены родитель, обучающийся и учитель, с использованием полного комплекта учебных, методических и сопроводительных

материалов (интерактивного электронного учебника, рабочей тетради, плана конспекта занятий, кейсов для проведения конкурсов, экспериментов) и образовательно-игрового портала. Программа предусматривает организовать такую среду с использованием дистанционных технологии, что позволяет вести занятия вне зависимости от местонахождения обучающегося.

**Главной целью** Программы является развитие познавательной активности, удовлетворение познавательных потребностей учащихся 2 классов через создание информационно-образовательной среды, предполагающей разнообразие видов деятельности: игровой, исследовательской, проектной, коммуникативной, творческой.

Для достижения цели предполагается решить следующие **задачи**:

1. Включение обучающихся в разнообразные виды деятельности.
2. Развитие познавательных процессов (внимание, память, мышление).
3. Развитие самостоятельности и творческих способностей учащихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием виртуальной образовательной среды.
4. Повышение познавательной мотивации.
5. Формирование коммуникативных компетенций учащихся 2 классов.
6. Развитие навыков организации и осуществления сотрудничества с педагогами, сверстниками, родителями, старшими детьми в совместной деятельности.
7. Развитие позитивного отношения к базовым общественным ценностям (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура).

При этом приобретение навыков работы на ПК в рамках программы становится не целью, а средством достижения образовательных результатов.

Основная установка Программы — деятельностный характер обучения, создание условий для приобретения опыта исследовательской и проектной деятельности, постановки и достижения цели в индивидуальной и групповой работе. Использование разных форм организации работы (фронтальная, индивидуальная, парная, групповая) позволяет сохранить активность детей. При системном использовании парной и групповой работы приобретаются навыки совместной деятельности и сотрудничества.

Информационная справка об особенностях реализации УТП в 2017-2018 учебном году:

Общий срок реализации исходной программы (количество лет)	4 года
Год обучения (первый, второй и т.д.)	второй
Возраст обучающихся	8
Количество обучающихся в группе в текущем учебном году	18
Количество часов в неделю	2
Общее количество часов в год	76

Программа обеспечена учебно-методическим комплексом, который состоит из интерактивного электронного учебника, образовательно-игрового

портала «Омунит» (Omunit.ru), рабочей тетради для учащегося и конспекта для проведения занятий учителя. Занятие в классе предполагает чередование различных видов деятельности: выполнение заданий на бумажном носителе (рабочая тетрадь), выполнение заданий и получение информации из интерактивного электронного учебника, творческую и групповую деятельность. Средняя продолжительность каждого вида деятельности на занятии не превышает 7—10 минут. С целью профилактики утомления, нарушения осанки и зрения в интерактивном электронном учебнике предусмотрены физкультминутки и гимнастика для глаз.

В моделях занятий 2 класса заложены принципы системно-деятельного и компетентностного подходов. Под системно-деятельностным подходом мы понимаем организацию условий для получения новых знаний за счёт гармоничного сочетания разных видов деятельности: игровой и познавательной, при котором знания, полученные в классе, применяются при самостоятельной работе дома.

Познавательная деятельность в классе реализуется с использованием рабочей тетради и дополнительных материалов Программы. На основе дополнительных материалов можно организовать проектную и творческую деятельность в классе в разных формах: в паре, в группе, индивидуально. Познавательная деятельность дома реализуется с использованием рабочей тетради и дополнительных материалов Программы. На основе дополнительных материалов Программы вместе с родителями можно провести домашние эксперименты или подготовиться к творческому мероприятию в классе (например, к «Празднику национальностей»).

Игровая деятельность в классе реализуется в Программе с использованием интерактивного электронного учебника (задание выполняется всем классом с помощью интерактивной доски), применяются ролевые игры, через которые обучающиеся познают природу человека и природу окружающего мира, открывает простор для личной активности и творчества (шьёт элементы костюма, моделирует самолёт и т. д.). Дома путешествует по образовательным порталам, проходит образовательные игры-упражнения (в виде ребусов, викторин, кроссвордов) и соревнуется со сверстниками в получении электронных наград («ачивок»).

Таким образом, содержание программы построено как «маршрут путешествия» в окружающую природу с элементами исследования и предполагает реализацию принципов индивидуализации и дифференциации деятельности детей при сопровождении учителя, психолога и родителя. Индивидуальные образовательные маршруты могут проходить через области интересов обучающихся: математика и техника, гуманитарная сфера, художественная деятельность; коммуникативные интересы; природа и естествознание; домашние обязанности, труд по самообслуживанию.

#### **Ожидаемые результаты на текущий учебный год:**

Предлагаемая программа рассчитана на занятия с младшими школьниками и предполагает последовательный переход от воспитательных результатов

первого уровня (первичное понимание социальной реальности и повседневной жизни) к результатам второго уровня в различных видах деятельности (опыт переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом). Обеспечение программы способствует закреплению образовательных результатов в учебных предметах, таких как: «Окружающий мир», «Труд», «Изобразительное искусство».

### **Первый уровень**

Получение элементарных представлений о жизненном цикле проекта, об инструментах и технологиях решения проектных задач.

Результат выражается в понимании детьми сути проектной деятельности, умении поэтапно решать проблемные задачи, выбирая наиболее подходящие инструменты.

### **Второй уровень**

Формирование ценностного отношения к научно-техническому прогрессу, технике, к использованию различных технологий в жизни человека для решения повседневных задач. Формирование творческого отношения к жизни, восприимчивости к новым идеям в процессе решения проектных задач. Формирование позитивного отношения к базовым ценностям общества, в частности к образованию и самообразованию.

Результат выражается в наличии интеллектуальной инициативы — продолжении познавательной деятельности по собственному желанию, в самостоятельном выборе интересующих тем, поиске, систематизации и оформлении информации.

Компетентностный подход в программе реализуется не только через содержание Программы — применение компетентностных форм обучения и заданий компетентностного характера (предполагающих у учащегося способности к творческой деятельности, требующих применения знаний в незнакомой ситуации, задания с элементами поисковой и исследовательской деятельности) в разнообразных формах (индивидуальные, парные, групповые в различных сочетаниях), но и через оценивание образовательных достижений (первое электронное портфолио).

В первом классе электронное портфолио состоит из двух основных частей: страницы интересов и страницы достижений (дипломы, грамоты, примеры работ и виртуальные награды («ачивки»)). Во втором классе к этим двум элементам добавляется элемент «целеполагания» и «контроля» собственной деятельности, что позволяет сформировать активную позицию обучающихся по отношению к своей деятельности. Таким образом, портфолио позволяет определить приоритетные сферы интересов обучающихся и на их основе простроить индивидуальную образовательную траекторию после занятий по Программе. При этом активно вовлекая в этот процесс самих учеников через деятельность на образовательно-игровом портале и исследовательскую, творческую деятельность дома вместе с родителями. Итогами работы учащегося являются: творческая работа, результаты исследований; презентации, которые учащиеся могут



разместить в своём электронном «портфолио достижений». Мониторинг образовательных результатов включает в себя формирование электронного портфолио как форму комплексной оценки УУД. Для достижения результатов передаются образовательные технологии:

- Технология формирования индивидуальной образовательной траектории младшего школьника с помощью электронного портфолио и карты интересов.
- Технология проектной деятельности.
- Технология дистанционного обучения.
- Технология смешанного обучения.
- Технология развития активной позиции родителя к процессу обучения и воспитания младшего школьника.
- Технология тьюторского сопровождения познавательного интереса младшего школьника.
- Игровые технологии.
- Технология позитивного использования электронных устройств во внеурочной деятельности без вреда для здоровья.

Использование современных технологий в процессе реализации программы способствует формированию ключевой компетенции школьника — «Умения учиться».

### **Содержание курса**

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

#### 1.1. «Успевай-ка!»

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

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

#### 1.2. «Пикник»

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

Игра-квест «Пикник» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся необходимо организовать пикник, пригласив гостей и предварительно

собрав все важные для пикника предметы. Акцент определён в сторону оперативной памяти, умениям составить план и последовательность действий. Учащийся получает возможность осуществлять действия по реализации плана, прилагая усилия для преодоления трудностей, сверяясь с целью и планом, корректирует себя при необходимости, если результат не достигнут. Находит ошибки и устраняет их причины.

### 1.3. «Карта желаний»

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

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

### 1.4. «Моя семья»

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

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

#### Внеклассное мероприятие «Фотокросс»

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

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

## Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира.

### Ценность жизни на Земле

#### 2.1. «Зарождение жизни»

Персонаж — Уголёк. Теория зарождения жизни на Земле в сравнении с длительностью и сложностью формирования угля. Общность и различие в непрерывности развития живого на Земле. Альтернативные теории зарождения жизни на Земле и угля. Самостоятельная работа в тетради: «Цепочка эволюции»,

«Доисторический предок». Флэш-игра с использованием интерактивной доски

«Кто на кого похож». Практическая работа «Окаменелости». Отдыхайка

«Гимнастика для глаз». Творческое задание «Древнее животное».

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

#### 2.2. «Всюду — жизнь!»

Персонаж — Солнечный луч. Соотнесение солнечного света и его количества в разных местах планеты (Мариинская впадина, Эверест, пещеры, Арктика, пустыня Сахара) и многообразия жизни на Земле. Самостоятельная работа в тетради: «Соедини фонарики», синквейн «Лучик». Практическая работа

«Летучая мышь». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Найди тень». Отдыхайка

«Гимнастика для улучшения осанки». Творческое задание

«Сделай радугу».

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

#### 2.3. «Необычные животные»

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

«Лев».

Игра-квест «Необычные животные» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся помогает зверьку добраться до дома, развивая у него свойства и способности для преодоления встречающихся препятствий. Для того чтобы помочь зверьку, необходимо определить наиболее эффективный способ достижения цели. Тренируется логическое мышление, внимание, умение составить последовательность действий.

Внеклассное мероприятие «Животные мира. Осень»

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

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

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

### 3.1. «Праздник в доме»

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

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

### 3.2. «Подарки»

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

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

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

### 3.4. «Игрушки»

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

«Солдат и тряпичная кукла». Творческое задание «Мышка из спичек».

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

Внеклассное мероприятие «Животные мира. Зима»

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

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

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

### 4.1. «Декорирование»

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

декупаж». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Природное творчество и искусство». Отдыхайка «Попугай». Творческое задание «Поделка в технике скрапбукинг».

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

представленным примером. Игра развивает внимание, пространственное воображение, логику.

#### 4.2. «Карвинг»

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

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

#### 4.3. «Фотография»

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

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

#### 4.4. «Письма и открытки»

Персонаж — Почтовый голубь. Соотнесение истории возникновения писем и открыток, способов их доставки с интересными фактами из жизни почтовых голубей. Многообразие видов голубей и разнообразие материалов, на которых писали древние письма. Письма из прошлого и будущего. Письма в космос. Капсулы времени. Яркое оперение голубей и яркие открытки. Посткроссинг. Самостоятельная работа в тетради «Красивый почерк». Практическая работа

«Открытка своими руками». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Письмо». Отдыхайка «Почта». Творческое задание «Голубь в технике оригами».

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

Внеклассное мероприятие «Книга своими руками»

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

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

Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего

### 5.1. «Автомобили»

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

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

### 5.2. «Водные суда»

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

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

### 5.3. «Летательные аппараты»

Персонаж — Орёл. Соотнесение представлений о летательных аппаратах и особенностей полёта, строения и видов орлов. Наблюдение человеком полета птиц и его мечты о небе. Древние прообразы самолёта. Машущий и

планирующий полёты. Парашют и параплан. Воздушный шар и дирижабль. Полёт первого самолёта. Строение орла и строение самолёта. Виды орлов и виды самолётов. Умения пилотов. Самостоятельная работа в тетради «Перепутавшиеся буквы». Практическая работа «Модель парашют». Отдыхайка «В самолёте». Видеоролик «Стратосферный туризм». Творческое задание «Испытания самолётов».

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

#### 5.4. «Роботы»

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

«Нарисуй своего робота», «Собачий алфавит», «Японский кроссворд».

Практическая работа «Космический корабль из палочек». Видеоролик «Робот- птица».

Отдыхайка «Танцы роботов». Творческое задание «Собака изприщепок».

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

Внеклассное мероприятие «Я выбираю профессию»

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

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

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

#### 6.1. «Русские полководцы»

Персонаж — Дуб. Соотнесение значения дуба, как символа долголетия, душевной и физической силы, дуба-великана и русских богатырей, как символов русской воинской доблести. Великие русские полководцы. Народная память и благодарность. Природные памятники и культурно-исторические памятники. Народная память и благодарность потомков. Самостоятельная работа в тетради:

«Пройди по радуге», «Дубы», «Полководцы и сражения», «Найди одинаковые мечи». Отдыхайка «Богатыри». Практическая работа «Полководцы».

Игра-викторина «Полководцы» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно помочь главному герою Дубу вспомнить великие сражения и



успешно дойти 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 многообразия, видами, назначением) на примере спутника Хаббл. Разнообразие звёзд и спутников. Размер и масса. Звёздные скопления и созвездия. Самостоятельная работа в тетради «Урок в школе». Практическая работа

«Зодиакальные созвездия». Отдыхайка «Космический полёт». Творческое задание «Звёздное небо».

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

#### 6.3. «Древнее оружие»

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

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

#### 6.4. «Памятники культуры»

Персонаж — Матрёшка. Соотнесение символического значения матрёшки и культурных символов (памятников) России. Несколько элементов в одном и Собор Василия Блаженного. Богатый декор матрёшек и дворцово-парковый комплекс Петергоф. Изготовление матрёшек и деревянный памятник культуры — Кижский погост. Матрёшка-великан и самая высокая скульптура в мире —

«Родина-мать зовёт!». Современные дизайнерские матрёшки и современная городская скульптура. Самостоятельная работа в тетради: «Слова-матрёшки», «Соедини картинки». Отдыхайка «Прогулка по парку». Видеоролик «Изготовление матрёшки». Практическая работа «Роспись по дереву». Творческое задание «Эскиз скульптуры любимому кино- или мульт-герою».

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

## «Исторический экскурс “Древний мир”»

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

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

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

### 7.1. «Названия предметов»

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

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

### 7.2. «Басни»

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

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

### 7.3. «Название животных»

Персонаж — Звезда. Соотнесение древности происхождения звёзд и древнего происхождения слов-названий животных. Названия животных по их внешним признакам на основе сказочного животного (и созвездия) единорог. Созвездия с именами животных (флэш-загадки с использованием интерактивной доски «Что за созвездие?»). Названия животных, имеющие общее происхождение (пчела—бык, комар—шмель). Самостоятельная работа в тетради: «Что за животное?», «Новое созвездие». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Тот, кто...». Практическая работа «Объёмная звезда». Отдыхайка «Кто больше знает». Творческое задание «Волшебный лес».

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

#### 7.4. «Знаки»

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

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

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

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

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

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

### 8.1. «Необычное на столе»

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

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

### 8.2. «Русский национальный костюм»

Персонаж — Бабочка. Соотнесение особенностей раскраски крыльев бабочек и представлений о русском национальном костюме. Разноцветные и однотонные бабочки — праздничная и повседневная одежда на Руси. Свойства крыльев бабочек согревать и сохраняют тепло и виды тёплой одежды. Узоры на крыльях бабочек как защита и узоры на одежде древних славян, как охрана от болезней и бед. Самостоятельная работа в тетради: «Названия частей одежды»,

«Нарисуй свой узор». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Историк-эксперт». Практическая работа «Раскрась костюм». Отдыхайка «Мячики—бабочки». Творческое задание «Бабочка».

Логическая игра-раскраска «Русский национальный костюм» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно раскрасить бабочку по задаваемому образцу, подбирая трафареты и цвета. Необходимость смешивать краску для получения нужного цвета превращает обычную раскраску в логическую игру. Это позволяет развивать логическое мышление, зрительную память, побуждает к творческому мышлению.

### Внеклассное мероприятие «Праздник национальностей»

Вариант 1. Мультипроектное мероприятие в школе. Поиск информации о народах, приветствиях, традициях, национальных блюдах. Подготовка костюмов в группах, репетиция танцев, приветствия-визитки. Проведение мероприятия

(приветствие на языке народа, встреча гостей, угощение национальным блюдом, игры для каждой национальности). Выставка созданных костюмов. Фотоотчёт о мероприятии.

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

### 8.3. «Деньги»

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

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

### 8.4. «Этикет»

Персонаж — Пчела. Соотнесение основных правил этикета в человеческом обществе и организации жизни в пчелином улье. Класс — рой. Правила поведения пчёл в пчелином рое — правила поведения в школьном коллективе. Язык жестов и речевой этикет. Культура общения по телефону. Разные сообщества — разные правила. Самостоятельная работа в тетради: «Азбука хороших манер», «Вежливые слова», «Кросворд». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Угадай жест». Практическая работа «Пчёлка-пружинка». Отдыхайка «Мимика». Творческое задание «Салфетка в виде лодочки».

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

### 8.5. «Профессии»

Персонаж — Енот. Соотнесение особенностей некоторых профессий человека с особенностями обитания, повадками и окрасом енота. Умение енота царапать и профессия «гравёр». Умение енота лазить по вертикальной

поверхности и профессия «промышленный альпинист». Енот-полоскун и профессия «старатель». «Маска» на мордочке енота и профессии с масками. Окрас хвоста и умение енота подавать им сигналы и профессия «инспектор ГИБДД». Самостоятельная работа в тетради «Путаница». Практическая работа «Енот в технике «процарапывания». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Енот-полоскун». Творческое задание «Коллаж на выбранную тему».

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

#### 1. Внеклассное мероприятие «Праздник достижений»

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

### Образовательная программа курса

#### «Мир моих интересов. Другой взгляд — другой мир»

Учебно-тематический план на 2017-2018 учебный год

Наименование разделов и тем	Количество часов			
	Всего	Занятия в классе	Самостоятельная работа в тетради, на портале «Омунит»	Внеклассные мероприятия
Введение в программу. Игры на коммуникацию.	2	2		
<i>Раздел 1. Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению</i>				
1.1. Успевай-ка!	3	2	1	
1.2. Пикник	3	2	1	
1.3. Карта желаний	3	2	1	
1.4. Моя семья	3	2	1	
Кейс «Фотокросс»	4	1		3

<i>Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на земле</i>				
2.1. Зарождение жизни	3	2	1	
2.2. Всюду — жизнь!	3	2	1	
2.3. Необычные животные	3	2	1	
Кейс «Животные мира. Осень»	4	1		3
<i>Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий</i>				
3.1. Праздник в доме	3	2	1	
3.2. Подарки	3	2	1	
3.3. Рождество	3	2	1	
3.4. Игрушки	3	2	1	
Кейс «Животные мира. Зима»	4	1		3
<i>Раздел 4. Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения</i>				
4.1. Декорирование	3	2	1	
4.2. Карвинг	3	2	1	
4.3. Фотография	3	2	1	
4.4. Письма и открытки	3	2	1	
Кейс «Книга своими руками»	4	1		3
<i>Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего</i>				
5.1. Автомобили	3	2	1	
5.2. Водные суда	3	2	1	
5.3. Летательные аппараты	3	2	1	
5.4. Роботы	3	2	1	
Кейс «Я выбираю профессию»	4	1		3
<i>Раздел 6. «Старый» мир. История и культура, пространство и время</i>				
6.1. Русские полководцы	3	2	1	
6.2. Звёзды и созвездия	3	2	1	
6.3. Древнее оружие	3	2	1	
6.4. Памятники культуры	3	2	1	
Кейс «Исторический экскурс “Древний мир”»	4	1		3
<i>Раздел 7. Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений</i>				
7.1. Названия предметов	3	2	1	
7.2. Басни	3	2	1	
7.3. Названия животных	3	2	1	
7.4. Знаки	3	2	1	
Кейс «Путешествие в мир газеты»	4	1		3
<i>Раздел 8. Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом</i>				

8.1. Необычное на столе	3	2	1	
8.2. Русский национальный костюм	3	2	1	
Кейс «Праздник национальностей»	4	1		3
8.3. Деньги	3	2	1	
8.4. Этикет	3	2	1	
8.5. Профессии	3	2	1	
Кейс «Праздник достижений»	2	2		
<b>ВСЕГО</b>	<b>132</b>	<b>76</b>	<b>32</b>	<b>24</b>



### Календарно-тематическое планирование (второго года обучения)

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения занятий (план)	Дата проведения занятий (факт)
1.	Введение в программу.	1	02.09.2017	
2.	Игры на коммуникацию.	1	02.09.2017	
<i>Раздел 1. Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению.</i>				
3.	Успевай-ка!	2	09.09.2017	
4.	Пикник.	2	16.09.2017	
5.	Карта желаний.	2	23.09.2017	
6.	Моя семья.	2	30.10.2017	
7.	Кейс «Фотокросс».	1	07.10.2017	
<i>Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на земле.</i>				
8.	Зарождение жизни.	2	07.10.2017 14.10.2017	
9.	Всюду — жизнь!	2	14.10.2017 21.10.2017	
10.	Необычные животные.	2	21.10.2017 28.10.2017	
11.	Кейс «Животные мира. Осень».	1	28.10.2017	
<i>Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий.</i>				
12.	Праздник в доме.	2	04.11.2017	
13.	Подарки.	2	11.11.2017	
14.	Рождество.	2	18.11.2017	
15.	Игрушки.	2	25.11.2017	
16.	Кейс «Животные мира. Зима».	1	02.12.2017	
<i>Раздел 4. Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения.</i>				
17.	Декорирование.	2	02.12.2017	

			09.12.2017	
18.	Карвинг.	2	09.12.2017 16.12.2017	
19.	Фотография.	2	16.12.2017 23.12.2017	
20.	Письма и открытки.	2	23.12.2017 30.12.2017	
21.	Кейс «Книга своими руками».	1	30.12.2017	
<i>Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего.</i>				
22.	Автомобили.	2	13.01.2018	
23.	Водные суда.	2	20.01.2018	
24.	Летательные аппараты.	2	27.01.2018	
25.	Роботы.	2	03.02.2018	
26.	Кейс «Я выбираю профессию».	1	10.02.2018	
<i>Раздел 6. «Старый» мир. История и культура, пространство и время.</i>				
27.	Русские полководцы.	2	10.02.2018 17.02.2018	
28.	Звёзды и созвездия.	2	17.02.2018 24.02.2018	
29.	Древнее оружие.	2	24.02.2018 03.03.2018	
30.	Памятники культуры.	2	03.03.2018 10.03.2018	
31.	Кейс «Исторический экскурс “Древний мир”».	1	10.03.2018	
<i>Раздел 7. Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений.</i>				

32.	Названия предметов.	2	17.03.2018	
33.	Басни.	2	24.03.2018	
34.	Названия животных.	2	31.03.2018	
35.	Знаки.	2	07.04.2018	
36.	Кейс «Путешествие в мир газеты».	1	14.04.2018	
<i>Раздел 8. Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом.</i>				
37.	Необычное на столе.	2	14.04.2018 21.04.2018	
38.	Русский национальный костюм.	2	21.04.2018 28.04.2018	
39.	Кейс «Праздник национальностей».	1	28.04.2018	
40.	Деньги.	2	05.05.2018	
41.	Этикет.	2	12.05.2018	
42.	Профессии.	2	19.05.2018	
43.	Кейс «Праздник достижений».	2	26.05.2018	

## Ресурсы реализации программы

### *Кадровые ресурсы:*

- учитель информатики,
- классный руководитель,
- психолог.

### *Информационное-методическое обеспечение программы:*

1. Интерактивный электронный учебник для учителя (стартовые ролики, слайды и ролики для демонстрации, тексты для чтения, интерактивные игры).
2. План-конспекты занятий и методические рекомендации для учителя, в том числе дополнительный материал для организации проектной деятельности, внеклассных мероприятий, экспериментов.
3. Рабочие тетради «Другой взгляд — другой мир» для учащихся.
4. Образовательно-игровой портал «Омунит».
5. Образовательная программа «Мир моих интересов».

### *Технические требования для реализации программы*

Занятия проводятся с помощью компьютера учителя, демонстрируя иллюстративный материал по теме занятия через проектор или электронную доску.

### *Аппаратное обеспечение*

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

### *Программное обеспечение*

- Операционная система: Windows (XP или выше), Linux, Mac.

Установка программного обеспечения не требуется

### Список литературы для педагога

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

Интернет-ресурсы разработчика программы НОУ «ОМУ»:

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://kuvirkom.com/> — Образовательно-игровой портал «Кувирком».
5. <http://omunit.ru> — Образовательно-игровой портал «Омунит».

### Список литературы для учащегося

1. Аржанов, С. П. Занимательная география [Текст] / С. П. Аржанов. — М.: Просвещение, 2008. — 128 с. — (Твой кругозор).
2. Вартамян, Э. А. Путешествие в слово [Текст] / Э. А. Вартамян. — М.: Просвещение, 2011. — 176 с. — (Твой кругозор).
3. Гумилевская, М. В. Где мороз, а где жара [Текст] / М. В. Гумилевская. — М.: Просвещение, 2007. — 176 с. — (Твой кругозор).
4. Дмитриев, Ю. Д. Здравствуй, белка! Как живешь, крокодил? [Текст] / Ю. Д. Дмитриев. — М.: Просвещение, 2009. — 176 с. — (Твой кругозор).
5. Животные России: Начальная школа [Текст] / Сост. Т. Н. Ситникова. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: ВАКО, 2010. — 96 с., [8] с цв. ил. — (Школьный словарик).
6. Игнатъев, Е. И. В царстве смекалки. В 3-х книгах. [Текст] / Е. И. Игнатъев. — М.: Просвещение, 2008. — 176 с. — (Твой кругозор).
7. Колтун, М. М. Мир химии [Текст] / М. М. Колтун. — М.: Просвещение, 2009. — 176 с. — (Твой кругозор).

8. Левитан, Е. П. Путешествия по Вселенной [Текст] / Е. Н. Левитан. — М.: Просвещение, 2008. — 144 с.
9. Мельникова, О. В. Я рисую мир. Космос [Текст] / О. В. Мельникова, В. А. Гремячинская. — М.: Просвещение, 2011. — 16 с. (Волшебная мастерская).
10. Мороз, О. П. В поисках гармонии [Текст] / О. П. Мороз. — М.: Просвещение, 2008. — 176 с. — (Твой кругозор).
11. Панов, М. В. Занимательная орфография [Текст] / М. В. Панов. — М.: Просвещение, 2010. — 160 с. — (Твой кругозор).
12. Плешаков, А. А. Зелёный дом. Атлас-определитель. От земли до неба. ФГОС [Текст] / А. А. Плешаков. — М.: Просвещение, 2014. — 222 с.
13. Томилин, А. Н. Занимательно о космологии [Текст] / А. Н. Томилин. — М.: Просвещение, 2009. — 176 с. — (Твой кругозор).
14. Томилин, А. Н. Как люди изучали свою Землю [Текст] / А. Н. Томилин. — М.: Просвещение, 2008. — 160 с. — (Твой кругозор).
15. Томилин, А. Н. Тайны рождения звёзд и планет [Текст] / А. Н. Томилин. — М.: Просвещение, 2008. — 176 с. — (Твой кругозор).
16. Федина, Н. В. Путеводитель по праздникам [Текст] / Н. В. Федина, С. И. Козий. — Пособие для детей 5—7 лет, педагогов, родителей. — М.: Просвещение, 2013. — 72 с. — (Успех).
17. Филиппова, Л. В. Путешествие по миру [Текст] / Л. В. Филиппова, Ю. В. Филиппов, А. М. Фирсова.; под ред. Т. В. Редькиной. — Энциклопедия для детей 5—7 лет. — М.: Просвещение, 2013. — 71 с. — (Успех).

18. Филиппова, Л. В. Путешествие по России [Текст] / Л. В. Филиппова, Ю. В. Филиппов, А. М. Фирсова.; под ред. Т. В. Редькиной. — Энциклопедия для детей 5—7 лет. — М.: Просвещение, 2013. — 72 с. — (Успех).

**Календарный учебный график**  
**Центра дополнительного образования детей и объединений дополнительного образования лицей**  
**МБОУ Сургутский естественно – научный лицей на 2017-2018 учебный год**

Классы	1 четверть		Осенние каникулы*		2 четверть		Зимние каникулы*		3 четверть		Весенние каникулы*		4 четверть		Итого	
	Сроки	Количество дней	Сроки	Количество дней	Сроки	Количество дней	Сроки	Количество дней	Сроки	Количество дней	Сроки	Количество дней	Сроки	Количество дней	Каникулы (кол-во дней)	Учебные недели с учетом
1	01.09-27.10	41	28.10-05.11	9	06.11-26.12	37	27.12-09.01	14	10.01-23.03	47	24.03-01.04	9	02.04-30.05	40	32(9*)	38
2-4	01.09-28.10	50	29.10-05.11	8	06.11-26.12	44	27.12-09.01	14	10.01-24.03	62	25.03-01.04	8	02.04-31.05	49	30	38
5-9	01.09-28.10	50	29.10-05.11	8	06.11-26.12	44	27.12-09.01	14	10.01-24.03	62	25.03-01.04	8	02.04-31.05	49	30	38
10, 11	01.09-28.10	50	29.10-05.11	8	06.11-26.12	44	27.12-09.01	14	10.01-24.03	62	25.03-01.04	8	02.04-31.05	49	30	38
Промежуточная аттестация с 19.12 по 24.12..2018; с 10.05 по 20.05.2018																
1-8, 10	Летние каникулы с 01.06 по 31.08.2018															
9, 11	С даты выдачи аттестата по 31.08.2018															

\*В соответствии с приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 №1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам» дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы реализуются в течение всего календарного года, включая каникулярное время.

\*В летнее время с 01.06.2018 по 31.08.2018 реализуется краткосрочные дополнительные общеразвивающие программы.

\*Освоение образовательной программы сопровождается промежуточной и итоговой аттестациями учащихся, проводимых в формах, определенных учебным планом (тесты, зачеты, творческие работы, концерты, олимпиады, конкурсы) в конце первого полугодия и в конце года.







