

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Сургутский естественно-научный лицей

Принята на заседании
методического совета
от 06.04.2024
Протокол № 11

УТВЕРЖДЕНО:
Приказом
от 12.04.2024
№ СЕНЛ-13-199/4

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
«Клуб «Фабрика миров»
естественно-научной направленности

Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации: 4 года

Автор-составитель:
Лавелина Наталья Николаевна,
педагог дополнительного образования

Сургут, 2024г.

Аннотация программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа Клуба «Фабрика миров» предназначена для младших школьников 7-10 лет и реализуется в течение года. На программу принимаются все желающие, независимо от пола.

Уровень программы стартовый в 1-2 классах, базовый в 3-4 классах, т.к. обучение строится на универсальных формах организации – игровой деятельности. В программе учитываются физиологические особенности обучающихся данного возраста, их повышенный интерес ко всему новому.

Данная программа направлена на развитие познавательного интереса обучающихся и формирование гибких навыков через создание информационно-образовательной среды, предполагающей практико-ориентированный подход. Программа построена по модульному принципу и предполагает четыре направления:

1 класс — «Необычное в обычном» - знакомство с общими понятиями окружающего мира (68 часов в год);

2 класс — «Другой взгляд – другой мир» - диалог с природой (68 часов в год);

3 класс — «Большое путешествие» - знакомство со странами и народами мира (102 часа в год);

4 класс — «Мастерами становятся» - наука и технологии современного общества (102 часа в год).

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ МБОУ Сургутский естественно-научный лицей

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб Фабрика миров» 1 модуль - «Необычное в обычном»; 2 модуль - «Другой взгляд – другой мир»; 3 модуль - «Большое путешествие»; 4 модуль - «Мастерами становятся».
Направленность программы	Естественнонаучная
Уровень программы	стартовый (1,2 год обучения) базовый (3,4 год обучения)
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Лавелина Наталья Николаевна, педагог дополнительного образования, высшая квалификационная категория
Год разработки	2024
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	Программа утверждена приказом директора Сургутского естественно-научного лицея от 12.04.2024 № СЕНЛ-13-199/4
Информация о наличии рецензии	не имеется
Цель	Развитие познавательной активности, удовлетворение познавательных потребностей учащихся через создание информационно-образовательной среды, предполагающей разнообразие видов деятельности: игровой, исследовательской, проектной, коммуникативной, творческой деятельности.
Задачи	Обучающие: Познакомить с игровым сюжетом программы. Сформировать у обучающихся: <ul style="list-style-type: none">• Знания о разнообразных процессах, происходящих в природе и жизни человека;

	<ul style="list-style-type: none"> • Знания о культурных традициях и особенностях разных стран мира; • Знания о технологии выполнения проекта. <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Развивать познавательные процессы (внимание, память, мышление). • Развивать самостоятельность и творческие способности учащихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием виртуальной образовательной среды. • Развивать навыки организации и осуществления сотрудничества с педагогами, сверстниками, родителями, старшими детьми в совместной деятельности. • Формировать коммуникативные компетенции учащихся. <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать позитивное отношение к базовым общественным ценностям (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура); • создавать условия для повышения познавательной мотивации.
<p>Планируемые результаты освоения программы</p>	<p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • учащиеся получают элементарные представления о жизненном цикле проекта, об инструментах и технологиях решения проектных задач; • учащиеся получают элементарные представления о 16 странах мира, культурных традициях и обычаях народов, особенностях животного мира и экологии; • научатся поэтапно решать проблемные задачи, выбирая наиболее подходящие инструменты. <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> • научатся находить, анализировать, систематизировать и оформлять информацию, работать со схемами. • получают опыт командной работы с духом соревнования. <p>Личностные: у учащихся будет сформирована:</p> <ul style="list-style-type: none"> • мотивации к познавательной и исследовательской деятельности в рамках программы Клуба Фабрика миров; • ценностное отношение к научно-техническому прогрессу, технике, к использованию различных технологий в жизни человека для решения повседневных задач; • творческое отношение к жизни, восприимчивости к новым идеям в процессе решения проектных задач.
<p>Срок реализации программы</p>	<p>4 года</p>
<p>Количество часов в неделю / год</p>	<p>1-2 класс - 2/68ч; 3-4 класс – 3/102 ч.</p>

	<p>340 ч. за 4 года</p> <p>1 год - «Необычное в обычном»;</p> <p>2 год - «Другой взгляд – другой мир»;</p> <p>3 год - «Большое путешествие»;</p> <p>4 год - «Мастерами становятся».</p>
Возраст обучающихся	7 -10 лет
Формы занятий	<p>Занятия в классе.</p> <p>Тематические игры в классе.</p> <p>Эксперимент.</p> <p>Внеклассные мероприятия.</p> <p>Проектная деятельность.</p> <p>Самостоятельная деятельность учащихся на портале «Кувирком» и «Миронит» (дома).</p>
Методическое обеспечение	<ol style="list-style-type: none"> 1. Интерактивный электронный учебник для педагога. 2. Технологические карты 32 занятий в классе с алгоритмами проведения экспериментов. 3. Рабочая тетрадь для каждого обучающегося. 4. Сценарии внеклассных мероприятий. 5. Образовательно-игровой портал «Кувирком» (kuvirkom.com), «Миронит» (mironit.ru).
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	<p>В 1 классе для реализации программы нужен компьютерный кабинет с рабочими местами для каждого ученика. Для занятий во 2-4 классах любой классный кабинет. Занятия проводятся с помощью компьютера педагога, который демонстрирует иллюстративный материал через проектор или электронную доску.</p> <p><i>Аппаратное обеспечение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p><i>Программное обеспечение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • операционная система: Windows (XP или выше), Linux. Запуск электронного учебника возможен на Mac OS X с использованием виртуальной машины Windows; • права администратора для установки электронного учебника; • для работы с порталом «Омурия» необходим любой браузер версии не ниже: <ul style="list-style-type: none"> Internet Explorer 9.0; Mozilla Firefox 23.0; Google Chrome 29.0; Opera 17.0; iOS Safari 3.2. <p>Скорость интернета для работы на портале «Омурия»:</p>

	<p>не ниже 512 Кбит/с.</p> <p>Оборудование:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Набор «Мир Левенгука» (77 опытов с микроскопическими объектами). 2. Набор «Мыльные пузыри» (77 познавательных экспериментов). 3. Набор «Механика Галилео» (60 занимательных опытов). 4. Набор «юный физик» (120 опытов с электричеством).
--	---

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Детский научный клуб «Фабрика миров» — это формирование принципиально новой модели дополнительного образования детей, обеспечивающей массовое вовлечение школьников начальных классов в научно-техническое и инженерное творчество. Клуб «Фабрика миров» — это пространство для творчества детей, в котором они познают новое, играют в развивающие игры, изобретают, исследуют, создают свои проекты, проводят опыты и эксперименты. Это интерактивные образовательные технологии на занятиях с использованием интернет-порталов и специального оборудования, а также современные технологии в домашнем обучении.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Клуб Фабрика миров» разработана в соответствии с актуальными нормативно-правовыми актами:

1. Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями);

2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года №678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (вместе с "СП 2.4.3648-20. Санитарные правила...") (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 N 61573).

А так же другие Федеральные законы, иные нормативно-правовые акты РФ, законы и иные нормативно-правовые акты субъекта РФ (Ханты-Мансийского автономного округа – Югры), содержащие нормы, регулирующие отношения в сфере дополнительного образования детей;

5. Устав МБОУ Сургутского естественно-научного лицея и другие локальные акты, регламентирующие организацию и обучение по дополнительному образованию.

Реализация общеобразовательной программы осуществляется за пределами ФГОС и федеральных государственных требований, и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по общеобразовательным программам.

Актуальность программы

Данная программа является актуальной, так как она решает ряд образовательных проблем. Проблемой становится умение ориентироваться, находить информацию, умение её применять. В связи с этим меняются задачи современной школы и роль педагога. Педагог 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 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. Всему этому учит программа.

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – естественнонаучная.

Уровень освоения программы: стартовый (1-2 класс), базовый (3-4 класс).

Отличительной особенностью программы является реализация педагогической идеи формирования у младших школьников умения учиться – самостоятельно добывать и систематизировать новые знания. В этом качестве программа обеспечивает реализацию следующих принципов:

- непрерывность дополнительного образования как механизма полноты и целостности образования в целом;
- развития индивидуальности каждого ребенка в процессе социального самоопределения в системе образовательной деятельности;
- системность организации учебно-воспитательного процесса;
- раскрытие способностей и поддержка одаренности детей.

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.

Адресат программы:

на программу принимаются желающие в возрасте с 7 до 10 лет, независимо от пола. Учащиеся распределяются по возрасту по модулям. В программе 4 модуля. Группа состоит в 1, 2 класс из 15 человек, 2,3 класс – 11 человек. Учащиеся всех модулей объединяются в клуб «Фабрика миров».

Срок освоения программы: 4 года. Каждый модуль реализуется в течение года.

Объем программы: **1-2 классы:** 34 недели, 2 часа в неделю, 68 ч в год, **3-4 классы:** 34 недели, 3 часа в неделю, 102 ч в год, 340 часов за 4 года.

Режим занятий: 1-2 классы: занятия проходят 1 раз в неделю по 2 занятия в течение 40 минут, с перерывом 10 минут. 3-4 классы: 1 раз в неделю по 2 занятия в течение 40 минут с перерывом 10 минут + 1 занятие по 40 минут.

Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий.

Формы занятий:

Занятия в классе.

Тематические игры в классе.

Эксперимент.

Внеклассные мероприятия.

Проектная деятельность.

Самостоятельная деятельность учащихся на портале «Кувыркком» и «Миронит» (дома).

Модуль 1: «Необычное в обычном» (для 1 класса)

Главной целью модуля является развитие познавательной активности, удовлетворение познавательных потребностей учащихся 1 классов через создание информационно-образовательной среды, предполагающей разнообразие видов деятельности: игровой, исследовательской, проектной, коммуникативной, творческой деятельности.

Для достижения цели предполагается решить следующие задачи:

Образовательные:

Научить:

Разнообразным видам деятельности.

Использовать электронный учебник и портал для получения необходимой информации.

Развивающие:

Развивать познавательные процессы (внимание, память, мышление).

Развивать самостоятельность и творческие способности учащихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием виртуальной образовательной среды.

Формировать коммуникативные компетенции учащихся 1 классов.

Развивать навыки организации и осуществления сотрудничества с педагогами, сверстниками, родителями, старшими детьми в совместной деятельности.

Воспитательные:

Формировать познавательную мотивацию.

Развивать позитивное отношение к базовым общественным ценностям (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура).

Ожидаемые результаты

К концу учебного года предполагается развитие и формирование универсальных учебных действий у учащихся 1го года обучения: регулятивные (Р), познавательные (П), личностные (Л) и коммуникативные (К).

Этап занятия	Универсальные учебные действия
Организация начала занятия	—самоопределение (Л); —смыслообразование (Л); —целеполагание (П); — планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками (К).
Актуализация субъектного опыта учащихся	— анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия, классификация, сериация (П); —извлечение необходимой информации из текстов (П); —использование знаково-символических средств (П); —осознанное и произвольное построение речевого высказывания (П); —подведение под понятие (П); —выполнение пробного учебного действия (Р); —фиксирование индивидуального затруднения в пробном действии (Р); —волевая саморегуляция в ситуации затруднения (Р); —выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К); —аргументация своего мнения и позиции в коммуникации (К); —учёт разных мнений (К); —использование критериев для обоснования своего суждения (К)
Усвоение новых знаний	—анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия (П); —подведение под понятие (П);

и способов деятельности	<ul style="list-style-type: none"> —определение основной и второстепенной информации (П); —постановка и формулирование проблемы (П); —структурирование знаний (П); —осознанное и произвольное построение речевого высказывания (П); —выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К); —аргументация своего мнения и позиции в коммуникации (К); — учёт разных мнений, координирование в сотрудничестве разных позиций (К); —разрешение конфликтов (К)
Закрепление знаний	<ul style="list-style-type: none"> — анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия, сериация, классификация (П); —извлечение из математических текстов необходимой информации (П); —моделирование и преобразование моделей разных типов (П); —использование знаково-символических средств (П); —подведение под понятие (П); —установление причинно-следственных связей (П); —выполнение действий по алгоритму (П); —осознанное и произвольное построение речевого высказывания (П); —построение логической цепи рассуждений, доказательств (П); —выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К); — адекватное использование речевых средств для решения коммуникационных задач (К); —формулирование и аргументация своего мнения в коммуникации (К); — учёт разных мнений, координирование в сотрудничестве разных позиций (К); —использование критериев для обоснования своего суждения (К). —достижение договорённостей и согласование общего решения (К); —осознание ответственности за общее дело (Л)
Интерактивная игра по теме занятия	<ul style="list-style-type: none"> — анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия, сериация, классификация (П); —извлечение необходимой информации (П); —использование знаково-символических средств (П); —подведение под понятие (П); —выполнение действий по алгоритму (П); — осознанное и произвольное построение речевого высказывания в групповых формах работы (П); —доказательство (П); —контроль (Р); —коррекция (Р); —оценка (Р); —волевая саморегуляция в ситуации затруднения (Р)

Подведение итогов занятия. Рефлексия	<ul style="list-style-type: none"> —рефлексия способов и условий действия (П); —контроль и оценка процесса и результатов деятельности (П); —самооценка на основе критерия успешности (Л); — адекватное понимание причин успеха/неуспеха в учебной деятельности (Л); —выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К); — формулирование и аргументация своего мнения, учёт разных мнений (К); —использование критериев для обоснования своего суждения (К); —планирование учебного сотрудничества (К); — следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям (Л)
---	--

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
«Клуб Фабрика миров. Необычное в обычном»

№	Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля
		Теоретическая часть	Практическая часть	Всего часов	
1	Введение в программу. Урок - знакомство.	1	1	2	визуальный контроль
2	Пузыри	1	1	2	визуальный контроль
3	Органы чувств	2	0	2	визуальный контроль
4	Вода	1	1	2	визуальный контроль
5	Природные явления	1	1	2	визуальный контроль
6	Стекло	1	1	2	визуальный контроль
7	Космический рейс	2	0	2	визуальный контроль
8	Время и часы	1	1	2	визуальный контроль
9	Проделки бабы Яги	1	1	2	визуальный контроль
10	Растения-изобретатели	1	1	2	визуальный контроль
11	Цифра три	1	1	2	визуальный контроль
12	Океаны	1	1	2	визуальный контроль
13	Головоломки	1	1	2	визуальный контроль
14	Новогоднее приключение	1	1	2	визуальный контроль
15	Бумага	1	1	2	визуальный контроль

16	Архитекторы	1	1	2	визуальный контроль
17	Ракетные испытания	1	1	2	визуальный контроль
18	Лабиринты	1	1	2	визуальный контроль
19	Мосты	1	1	2	визуальный контроль
20	Слова-иностранцы	1	1	2	визуальный контроль
21	Собаки	1	1	2	визуальный контроль
22	Эмоции	1	1	2	визуальный контроль
23	Мода	2	0	2	визуальный контроль
24	Пришельцы	2	0	2	визуальный контроль
25	Крылатые фразы	2	0	2	визуальный контроль
26	Бюджет	1	1	2	визуальный контроль
27	Богатыри	1	1	2	визуальный контроль
28	Самые-самые	1	1	2	визуальный контроль
29	Спортивные игры	1	1	2	визуальный контроль
30	Лидер и команда	1	1	2	визуальный контроль
31	Портфолио	1	1	2	визуальный контроль
32	Квест «Посвящение в исследователи»	0	2	2	визуальный контроль
33	Хэлпик в школьном лагере	1	1	2	визуальный контроль
34	<i>Подведение итогов. Праздник успехов</i>	2	0	2	визуальный контроль
	<i>Всего:</i>	39	29	68	

Содержание модуля

Введение в программу.

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

Раздел 1. Природа и естествознание.

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

Раздел 2. Гуманитарная сфера

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

Раздел 3. Математика и техника.

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

Раздел 4. Художественно-изобразительное.

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

Календарный учебный график (первый год обучения)

№п /п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь			Урок-игра	2	Введение в программу. Урок - знакомство.	Просвещения, 50	
2	сентябрь			Урок-игра с проведением эксперимента	2	Пузыри	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
3	сентябрь			Урок-игра	2	Органы чувств	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
4	сентябрь			Урок-игра с проведением эксперимента	2	Вода	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
5	октябрь			Урок-игра	2	Природные явления	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
6	октябрь			Урок-игра	2	Стекло	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
7	октябрь			Урок-игра	2	Космический рейс	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
8	октябрь			Урок-игра	2	Время и часы	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
9	ноябрь			Урок-игра	2	Проделки бабы Яги	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
10	ноябрь			Урок-игра	2	Растения-изобретатели	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
11	ноябрь			Урок-игра	2	Цифра три	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
12	ноябрь			Урок-игра	2	Океаны	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
13	декабрь			Урок-игра	2	Головоломки	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
14	декабрь			Урок-игра	2	Новогоднее приключение	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, диагностика

								тематических предпочтений
15	декабрь			Урок-игра	2	Бумага	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
16	декабрь			Урок-игра с проведением эксперимента	2	Архитекторы	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
17	январь			Урок-игра	2	Ракетные испытания	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
18	январь			Урок-игра с проведением эксперимента	2	Лабиринты	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
19	январь			Урок-игра с проведением эксперимента	2	Мосты	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
20	февраль			Урок-игра	2	Слова-иностранцы	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
21	февраль			Урок-игра	2	Собаки	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
22	февраль			Урок-игра	2	Эмоции	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
23	февраль			Урок-игра	2	Мода	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
24	март			Урок-игра	2	Пришельцы	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
25	март			Урок-игра	2	Крылатые фразы	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
26	март			Урок-игра	2	Бюджет	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
27	март			Урок-игра	2	Богатыри	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, диагностика тематических

								предпочтений
28	апрель			Урок-игра	2	Самые-самые	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
29	апрель			Урок-игра	2	Спортивные игры	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
30	апрель			Урок-игра	2	Лидер и команда	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
31	апрель			Урок-игра	2	Портфолио	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
32	май			квест	2	Квест «Посвящение в исследователи»	Просвещения, 50	Проведение испытаний
33	май			Урок-игра	2	Хэлпик в школьном лагере	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
34	май			Урок-праздник	2	<i>Подведение итогов. Праздник успехов</i>	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, проект
				ВСЕГО	68			

Модуль 2: «Другой взгляд – другой мир» (для 2 класса)

Главной **целью** модуля является формирование и развитие образного мышления, развитие познавательной активности, удовлетворение познавательных потребностей учащихся через создание информационно-образовательной среды, предполагающей разнообразие видов деятельности: игровой, исследовательской, проектной, коммуникативной, творческой деятельности.

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

Образовательные:

Научить:

Находить сходства и отличия между объектами мира природы и человека.

Использовать электронный учебник и портал для получения необходимой информации.

Развивающие:

Развивать познавательные процессы (внимание, память, мышление).

Развивать самостоятельность и творческие способности учащихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием виртуальной образовательной среды.

Формировать коммуникативные компетенции.

Развивать навыки организации и осуществления сотрудничества с педагогами, сверстниками, родителями, старшими детьми в совместной деятельности.

Воспитательные:

Формировать познавательную мотивацию.

Развивать позитивное отношение к базовым общественным ценностям (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура).

Ожидаемые результаты на текущий учебный год:

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.

Содержание модуля

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 «Петушины дела». Практическая работа в классе «Создание календаря класса». Отдыхайка «Часы». Творческое задание «Пинарик».

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

1.2. «Пикник»

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

Логическая игра-головоломка «Роботы» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся должен собрать мусор на игровом поле с помощью робота. Для этого нужно

составить и загрузить в программу робота список команд, после чего робот, последовательно выполняя команды из списка, собирает раскиданный мусор. Акцент на умении выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий, развитии логического мышления.

Внеклассное мероприятие «Я выбираю профессию»

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

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

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

6.1. «Русские полководцы»

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

Игра-викторина «Полководцы» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно помочь главному герою Дубу вспомнить великие сражения и успешно 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 многообразие, видами, назначением) на примере спутника Хаббл. Разнообразие звёзд и спутников. Размер и масса. Звёздные скопления и созвездия. Самостоятельная работа в тетради «Урок в школе». Практическая работа «Зодиакальные созвездия». Отдыхайка «Космический полёт». Творческое задание «Звёздное небо».

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

6.3. «Древнее оружие»

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

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

6.4. «Памятники культуры»

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

современная городская скульптура. Самостоятельная работа в тетради: «Слова-матрёшки», «Соедини картинки». Отдыхайка «Прогулка по парку». Видеоролик «Изготовление матрёшки». Практическая работа «Роспись по дереву». Творческое задание «Эскиз скульптуры любимому кино- или 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: «Шпартгалка», «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», «Кроссворд». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Угадай жест». Практическая работа «Пчёлка-пружинка». Отдыхайка «Мимика». Творческое задание «Салфетка в виде лодочки».

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

8.5. «Профессии»

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

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

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 (собирается пазл с символом Программы третьего класса — «Большое путешествие»); вручение сертификатов ученикам.

**Учебный план
«Клуб Фабрика миров. Другой взгляд — другой мир»**

№	Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля
		Теоретическая часть	Практическая часть	Всего часов	
1	Введение в программу. Игры на коммуникацию.	0	2	2	Диагностика коммуникативности
2	Успевай-ка!	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
3	Пикник	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
4	Карта желаний	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
5	Моя семья	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
6	Зарождение жизни	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
7	Всюду — жизнь!	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
8	Необычные животные	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
9	Праздник в доме	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
10	Подарки	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
11	Рождество	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
12	Игрушки	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
13	Декорирование	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
14	Карвинг	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
15	Фотография	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
16	Письма и открытки	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект

17	Автомобили	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
18	Водные суда	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
19	Летательные аппараты	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
20	Роботы	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
21	Русские полководцы	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
22	Звёзды и созвездия	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
23	Древнее оружие	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
24	Памятники культуры	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
25	Названия предметов	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
26	Басни	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
27	Названия животных	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
28	Знаки	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
29	Необычное на столе	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
30	Русский национальный костюм	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
31	Деньги	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
32	Этикет	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
33	Профессии	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект

34	Кейс «Праздник достижений»	1	1	2	Прохождение игры на портале, творческий проект
	ВСЕГО:	33	35	68	

Календарный учебный график (второго года обучения)

№п /п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь			Занятия в классе	1	Введение в программу.	Просвещения, 50	Диагностика коммуникативности
2	сентябрь			Занятия в классе	1	Игры на коммуникацию.	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
3	сентябрь			пр.работа	2	Успевай-ка!	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
4	сентябрь			пр.работа	2	Пикник.	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
5	сентябрь			пр.работа	2	Карта желаний.	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
6	октябрь			пр.работа	2	Моя семья.	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
7	октябрь			пр.работа	2	Зарождение жизни.	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
8	октябрь			пр.работа	2	Всюду — жизнь!	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
9	октябрь			пр.работа	2	Необычные животные.	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
10	ноябрь			пр.работа	2	Праздник в доме.	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
11	ноябрь			пр.работа	2	Подарки.	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект

								12проект
12	ноябрь			пр.работа	2	Рождество.	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
13	ноябрь			пр.работа	2	Игрушки.	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
14	декабрь			пр.работа	2	Декорирование.	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
15	декабрь			пр.работа	2	Карвинг.	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
16	декабрь			пр.работа	2	Фотография.	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
17	декабрь			пр.работа	2	Письма и открытки.	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
18	январь			пр.работа	2	Автомобили	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
19	январь			пр.работа	2	Водные суда	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
20	январь			пр.работа	2	Летательные аппараты	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
21	февраль			пр.работа	2	Роботы	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект

22	февраль			пр.работа	2	Русские полководцы	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
23	февраль			пр.работа	2	Звёзды и созвездия	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
24	февраль			пр.работа	2	Древнее оружие	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
25	март			пр.работа	2	Памятники культуры	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
26	март			пр.работа	2	Названия предметов	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
27	март			пр.работа	2	Басни	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
28	март			пр.работа	2	Названия животных	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
29	апрель			пр.работа	2	Знаки	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
30	апрель			пр.работа	2	Необычное на столе	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
31	апрель			пр.работа	2	Русский национальный костюм	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
32	апрель			пр.работа	2	Деньги	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект

								проект
33	май			пр.работа	2	Этикет	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
34	май			пр.работа	2	Профессии	Просвещения, 50	Прохождение игры на портале, творческий проект
35	май			игра-квест	2	Кейс «Праздник достижений»	Просвещения, 50	

Модуль 3: «Большое путешествие» (для 3 класса).

Главной **целью** модуля является формирование и развитие системного мышления, развитие познавательной активности, удовлетворение познавательных потребностей учащихся через создание информационно-образовательной среды, предполагающей разнообразие видов деятельности: игровой, исследовательской, проектной, коммуникативной, творческой деятельности.

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

Образовательные:

Научить:

Оформлять свои знания о традициях, интересных местах, особенностях природы и пр. разных стран в форме заметок.

Использовать электронный учебник и портал для получения необходимой информации.

Развивающие:

Развивать познавательные процессы (внимание, память, мышление).

Развивать самостоятельность и творческие способности учащихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием виртуальной образовательной среды.

Формировать коммуникативные компетенции.

Развивать навыки организации и осуществления сотрудничества с педагогами, сверстниками, родителями, старшими детьми в совместной деятельности.

Воспитательные:

Формировать познавательную мотивацию.

Развивать позитивное отношение к базовым общественным ценностям (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура).

Мониторинг и ожидаемые образовательные результаты:

Мониторинг образовательных результатов включает в себя самооценку в рабочих тетрадях, проведение открытого мероприятия «Мультикультурный саммит», педагогический мониторинг как формы комплексной оценки УУД, формирование электронного портфолио обучающегося.

Разнообразие форм деятельности обеспечивает достижение результатов освоения Программы на трёх уровнях. Происходит последовательный переход от воспитательных результатов первого уровня (первичное понимание социальной реальности и повседневной жизни) к результатам второго уровня (формирование позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом) и далее к формированию предпосылок для достижения результатов третьего уровня — получения школьниками опыта самостоятельного социального действия.

Первый уровень

Получение элементарных представлений о стране и опыта решения проблемных познавательных задач. Результат выражается в понимании детьми сути исследовательской деятельности, умения поэтапно решать проблемные задачи.

Второй уровень

Формирование ценностного отношения к культурно-историческому облику разных стран, выраженному в их достопримечательностях, достижениях науки и техники, традициях; 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.

Третий уровень

Результаты второго уровня являются основой для получения опыта самостоятельного социального действия, который может проявляться в реализации обучающимися социальных проектов по самостоятельно выбранному направлению (по желанию). Возможными

результатами («выходами») на проекты могут быть следующие продукты познавательной деятельности:

- сценарий (занятие «Франция»);
- план (занятие «Италия»);
- экскурсия (занятие «Турция»);
- мультфильм (занятие «Узбекистан»);
- проект детской площадки (занятие «Финляндия»);
- проект современного сада (занятие «Сингапур»);
- ментальная карта (занятие «Грузия»);
- новый вид спорта (занятие «ЮАР»);
- сказка (занятие «Австралия»);
- памятка туристу (занятие «Новая Зеландия»).

Итоги реализации программы могут быть представлены через презентации данных проектов.

К концу учебного года у обучающихся 3 класса предполагается формирование и развитие 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.

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

В программе используются разные формы организации занятий:

1. занятия-путешествия;
2. тематические игры;
3. викторины;
4. внеклассные мероприятия в формате телемостов;
5. самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий.

1. Занятия-путешествия: Это комбинированное занятие, характеризующееся сочетанием разных видов деятельности. Обучающиеся собирают, открывают составные части основной задачи как объекта изучения для того, чтобы затем соединить все найденные элементы в систему и найти решение. Отправной смысловой точкой для поиска частей решения задачи выступают характеристики мастеров, для которых и ищутся важные и полезные знания в странах. Для стимулирования самостоятельной интеллектуальной деятельности обучающихся ключевой объект темы анализируется следующим образом:

– к чему относится и частью чего является — профиль интересов мастера, научная область;

– свойства и признаки объекта — визуализация в интерактивном электронном учебнике, соотнесение объекта со способом решения задачи;

– из каких частей состоит — подробное раскрытие в рабочей тетради и в сюжетной линии занятия;

– какую функцию выполняет, или какова роль в природе — в сюжетной линии занятия.

Занятие в классе предполагает выполнение заданий в рабочей тетради «Дневник путешественника», работу с информацией из интерактивного электронного учебника.

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

2. Тематические игры: Тематические игры носят соревновательный характер и предполагают деление на команды. Комплектность одной игры рассчитана на участие одновременно четырёх команд, в среднем по 6 человек. Игры строятся на вымышленном сюжете, в них используются географические, исторические и современные факты из разных стран.

Специально разработанные мультимедийные формы подсчёта баллов, контроля времени прохождения этапов, музыкальные разминки являются дополнением к привычным формам занятий.

Апробированный на обучающихся третьих классов метод смены капитанов команды в течение игры позволяет проявить лидерские и организаторские качества обучающихся.

Тематическая игра предполагает работу с дидактическим материалом, заранее подготовленным учителем (комплект материалов для проведения тематических игр), а также работу с информацией из интерактивного электронного учебника.

3. Викторины: Викторина является закрепляющим этапом после изучения двух занятий и одной тематической игры и направлена на формирование у обучающихся исследовательского стиля работы. Викторина имеет практическую направленность, соревновательный характер и предполагает деление на команды.

4. Внеклассные мероприятия (викторины) в формате региональных или общероссийских телемостов: 5 внеклассных мероприятий продолжительностью 90 минут.

Телемост — командная дистанционная онлайн-игра, которая проводится с целью применения и закрепления у обучающихся полученных знаний о странах путём организации живого общения между обучающимися разных школ и с использованием современных средств телекоммуникации.

Региональный телемост проводится учителем самостоятельно при организационной поддержке АНО ДПО «ОМУ». Проведение региональных телемостов является вариативной частью Программы. Материалы для его проведения учитель получает при условии проведения трёх викторин и наличии необходимой технической базы. Если условия не соблюдены, учитель получает сценарии дополнительных пяти викторин для проведения их в классе.

Общероссийский телемост проводится АНО ДПО «ОМУ» среди школ-победителей региональных телемостов и содержит несколько полуфиналов и финал. По итогам финальных соревнований определяются победители (I, II, III места) и награждаются согласно Положению о проведении Общероссийского дистанционного интерактивного конкурса «Большое путешествие».

Самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий

Самостоятельная работа обучающегося тесно связана с сюжетом программы и организована в форме заполнения «Дневника путешественника» личными материалами, отражающими развитие познавательного интереса по различным направлениям знаний. Конечная цель данной деятельности — понимание направленности своих интересов, что поможет более осознанно выбрать проект в 4-м классе в соответствии со своими интересами.

При введении кода доступа обучающийся попадает в личную комнату и при помощи учителя/родителя может присвоить себе имя и загрузить свою фотографию.

Личная комната обучающегося представляет собой комнату путешественника и содержит разделы: «Портфолио», «Дневник путешественника», «Карта мира», «Поиск мастеров», «Моя коллекция», «Мои сообщения» и «Мои друзья».

В разделе **«Портфолио»** отображаются вкладки: «Моё портфолио», «Мои медали», «Мои цели», «Мои интересы», «Мои достижения», «Отзывы».

Вкладка **«Моё портфолио»** содержит информацию о добавленных собственных заметках обучающихся, разделённых по темам; информацию о количестве открытых учителем стран; дополнительную информацию (друзья, мастера, сувениры).

Вкладка **«Мои медали»** содержит список медалей, которые обучающийся может получать, выполняя необходимые действия.

Во вкладке **«Мои цели»** обучающийся может самостоятельно ставить перед собой задачи на неделю и позже отмечать, что он выполнил, а что нет. Кроме того, есть цели, добавляемые автоматически. Они выполняют функцию проводника по дистанционной образовательной среде.

Вкладка **«Мои интересы»** содержит описание интересов обучающегося, которые он самостоятельно формулирует и редактирует, отвечая на вопросы «Я умею», «Я хочу научиться», «Мне интересно».

Вкладка **«Мои достижения»** — список достижений обучающегося. Обучающийся может самостоятельно или с помощью родителей разместить сюда материалы, подтверждающие то или иное достижение (фотографии творческих работ, созданных в рамках программы 3-го класса; отсканированные грамоты, благодарственные письма и т.д.).

Вкладка **«Отзывы»** содержит отзывы от учителя или родителей на деятельность обучающегося.

Раздел **«Дневник путешественника»** делится на три вкладки: «Энциклопедия», «Все заметки», «Мои заметки».

Вкладка **«Энциклопедия»** содержит заметки о странах. Заметка — краткая запись о явлении или факте в конкретной стране. Заметки энциклопедии разделены на темы: «Здоровье и спорт», «Наука и техника»; «Искусство и культура»; «Путешествия и география»; «История и общество»; «Современные изобретения».

Вкладка **«Мои заметки»** содержит краткие записи о явлениях или фактах в конкретной стране, на которые обратил внимание обучающийся, описал и опубликовал их. Перед тем как новая заметка будет доступна для просмотра другим обучающимися, она проходит проверку сотрудниками ОМУ.

Вкладка **«Все заметки»** содержит опубликованные заметки всех обучающихся.

Раздел **«Карта мира»** содержит географическую карту мира, на которой обучающийся может просматривать местонахождение стран и открывать их.

Раздел **«Поиск мастеров»** открывается при нажатии на центральный глобус и содержит строку для ввода местоположения мастера, найденного по координатам, и информацию обо всех найденных обучающимися мастерах.

Раздел **«Моя коллекция»** содержит изображения всех собранных обучающимся сувениров.

Разделы **«Личные сообщения»** и **«Мои друзья»** содержат все диалоги обучающегося с одноклассниками или учителем и список всех друзей обучающегося.

В рамках самостоятельной деятельности обучающийся получает доступ к информации о 48 странах мира, 24 из которых доступны для изучения сразу, остальные 24 постепенно «открывает» учитель из своего личного кабинета по мере изучения их в классе. При этом обучающемуся в электронный дневник путешественника автоматически отправляется самостоятельная работа по пройденному занятию. Результат работы (фиксированный в виде

текстового, фото- или видеофайла) может быть опубликован в качестве заметки к данной стране, в разделе достижений электронного портфолио.

Каждая страна — ресурс для обнаружения мастера. Задачи изучения страны:

- создание заметок о странах;
- получение одного сувенира за каждые пять заметок;
- сбор коллекции, состоящей из пяти сувениров, для каждой страны. Шестой главный сувенир даётся автоматически после сбора всей коллекции. Обучающимся доступна возможность обмена сувенирами для выстраивания стратегии коллекционирования;
- прохождение теста при обнаружении местоположения мастера и введении кодового слова. Чем больше сувениров, тем меньше вопросов в тесте.

Кодовое слово (точное место на карте) может быть получено после введения данных локатора (координат) в спутниковую онлайн-карту (maps.yandex.ru или maps.google.ru).

Возможность обнаружения мастера доступна и без создания заметок и сбора коллекций сувениров. Однако количество вопросов теста (созданного из заметок энциклопедии) будет максимальным (20 вопросов).

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

- проблемного обучения;
- игровых технологий;
- технологий проектной деятельности;
- технологий активного обучения;
- технологии формирования индивидуальной образовательной траектории младшего школьника с помощью электронного портфолио и карты интересов;
- здоровьесберегающих технологий;
- информационно-коммуникативных технологий;
- технологий развития активной позиции родителя к процессу обучения и воспитания младшего школьника;
- технологий тьюторского сопровождения познавательного интереса младшего школьника.

В программе используются следующие **методы активного обучения**:

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

В программе сделан акцент на такой активный метод обучения, как проблемно-поисковый. Он заключается в постановке задачи, которую в ходе занятия школьники самостоятельно решают. Очень важно решить проблемную задачу до конца, ведь только в этом случае в памяти школьников остаётся алгоритм успешного выхода из проблемной ситуации, который они потом смогут применять к решению других, аналогичных, задач. Использование

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

Содержание модуля

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», «Тikka 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 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 робота-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.

3.13. 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.

3.14. Россия.

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

3.15. Занятие «Любопытные марсиане» (Канада).

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

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

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

Подведение итогов

Занятие «Мультикультурный саммит».

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

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

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

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН
«КЛУБ ФАБРИКА МИРОВ. БОЛЬШОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»**

№	Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля
		Теоретическая часть	Практическая часть	Всего часов	
1	Развитие коммуникативных навыков младших школьников.	0	2	2	Диагностика коммуникативности
2	Миссия началась.	0	2	2	Портфолио (разделы Анкета, Цели)
3	Китай	1	1	2	заметки
4	Мексика	1	1	2	заметки
5	Тематическая игра «Гайна храма Атона»	0	4	4	заметки
6	Викторина «Китай, Мексика, Египет»	0	4	4	Нахождение и открытие мастера
7	Франция	1	1	2	заметки
8	Новая Зеландия	1	1	2	заметки
9	Тематическая игра «Искатели приключений»	0	4	4	заметки
10	Викторина «Франция, Новая Зеландия, Тонга»	0	4	4	Нахождение и открытие мастера
11	Италия	1	1	2	заметки
12	Турция	1	1	2	заметки
13	Тематическая игра «Учёные и смелые»	0	4	4	заметки
14	Викторина «Италия, Турция, Бразилия»	0	4	4	Нахождение и открытие мастера
15	Узбекистан	1	1	2	заметки
16	ЮАР	1	1	2	заметки
17	Тематическая игра «Восточная экзотика»	0	4	4	заметки
18	Викторина или телемост «Узбекистан, ЮАР, Индия»	0	4	4	Нахождение и открытие мастера

19	Финляндия	1	1	2	заметки
20	Сингапур	1	1	2	заметки
21	Тематическая игра «Детективная история»	0	4	4	заметки
22	Викторина или телемост «Финляндия, Сингапур, Великобритания»	0	4	4	Нахождение и открытие мастера
23	Германия	1	1	2	заметки
24	Австралия	1	1	2	заметки
25	Тематическая игра «Экспедиция в Африку»	0	4	4	заметки
26	Викторина или телемост «Германия, Австралия, Конго»	0	4	4	Нахождение и открытие мастера
27	Грузия	1	1	2	заметки
28	Гренландия	1	1	2	заметки
29	Тематическая игра «Трансильванские приключения»	0	4	4	заметки
30	Викторина или телемост «Грузия, Гренландия, Румыния»	0	4	4	Нахождение и открытие мастера
31	США	1	1	2	заметки
32	Россия	1	1	2	заметки
33	Тематическая игра «Любопытные марсиане»	0	4	4	заметки
34	Викторина или телемост «США, Россия, Канада»	0	4	4	Нахождение и открытие мастера
35	Открытое мероприятие «Мультикультурный саммит»	0	2	2	отчет по результатом туров
	ВСЕГО	16	86	102	

Календарный учебный график (третий год обучения)

№п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь			познавательная игровая деятельность в классе	2	Развитие коммуникативных навыков младших школьников.	Просвещения, 50	Диагностика коммуникативности
2	сентябрь			занятие-путешествие	2	Миссия началась.	Просвещения, 50	Портфолио (разделы Анкета, Цели)
3	сентябрь			занятие-путешествие	2	Китай	Просвещения, 50	заметки
4	сентябрь			занятие-путешествие	2	Мексика	Просвещения, 50	заметки
5	сентябрь			тематическая игра	4	Тематическая игра «Тайна храма Атона»	Просвещения, 50	заметки
6	октябрь			викторина	4	Викторина «Китай, Мексика, Египет»	Просвещения, 50	Нахождение и открытие мастера
7	октябрь			занятие-путешествие	2	Франция	Просвещения, 50	заметки
8	октябрь			занятие-путешествие	2	Новая Зеландия	Просвещения, 50	заметки
9	октябрь			тематическая игра	4	Тематическая игра «Искатели приключений»	Просвещения, 50	заметки
10	ноябрь			викторина	4	Викторина «Франция, Новая Зеландия, Тонга»	Просвещения, 50	Нахождение и открытие мастера
11	ноябрь			занятие-путешествие	2	Италия	Просвещения, 50	заметки
12	ноябрь			занятие-путешествие	2	Турция	Просвещения, 50	заметки

13	ноябрь			тематическая игра	4	Тематическая игра «Учёные и смелые»	Просвещения, 50	заметки
14	декабрь			викторина	4	Викторина «Италия, Турция, Бразилия»	Просвещения, 50	Нахождение и открытие мастера
15	декабрь			занятие-путешествие	2	Узбекистан	Просвещения, 50	заметки
16	декабрь			занятие-путешествие	2	ЮАР	Просвещения, 50	заметки
17	декабрь			тематическая игра	4	Тематическая игра «Восточная экзотика»	Просвещения, 50	заметки
18	январь			викторина	4	Викторина или телемост «Узбекистан, ЮАР, Индия»	Просвещения, 50	Нахождение и открытие мастера
19	январь			занятие-путешествие	2	Финляндия	Просвещения, 50	заметки
20	январь			занятие-путешествие	2	Сингапур	Просвещения, 50	заметки
21	февраль			тематическая игра	4	Тематическая игра «Детективная история»	Просвещения, 50	заметки
22	февраль			викторина	4	Викторина или телемост «Финляндия, Сингапур, Великобритания»	Просвещения, 50	Нахождение и открытие мастера
23	февраль			занятие-путешествие	2	Германия	Просвещения, 50	заметки
24	февраль			занятие-путешествие	2	Австралия	Просвещения, 50	заметки
25	март			тематическая игра	4	Тематическая игра «Экспедиция в Африку»	Просвещения, 50	заметки
26	март			викторина	4	Викторина или телемост «Германия, Австралия, Конго»	Просвещения, 50	Нахождение и открытие мастера

27	март			занятие-путешествие	2	Грузия	Просвещения, 50	заметки
28	март			занятие-путешествие	2	Гренландия	Просвещения, 50	заметки
29	апрель			тематическая игра	4	Тематическая игра «Трансильванские приключения»	Просвещения, 50	заметки
30	апрель			викторина	4	Викторина или телемост «Грузия, Гренландия, Румыния»	Просвещения, 50	Нахождение и открытие мастера
31	апрель			занятие-путешествие	2	США	Просвещения, 50	заметки
32	апрель			занятие-путешествие	2	Россия	Просвещения, 50	заметки
33	май			тематическая игра	4	Тематическая игра «Любопытные марсиане»	Просвещения, 50	заметки
34	май			викторина	4	Викторина или телемост «США, Россия, Канада»	Просвещения, 50	Нахождение и открытие мастера
35	май			квест-игра	2	Открытое мероприятие «Мультикультурный саммит»	Просвещения, 50	отчет по результатам туров

Модуль 4: «Мастерами становятся» (для 4 класса)

Главной **целью** модуля является формирование и развитие проектного творчества, развитие познавательной активности, удовлетворение познавательных потребностей учащихся через создание информационно-образовательной среды, предполагающей разнообразие видов деятельности: игровой, исследовательской, проектной, коммуникативной, творческой деятельности.

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

Образовательные:

Научить:

Технологии выполнения проекта (проблема, выбор темы – генерация идей для изобретения – проверка аналогов – эскиз – 3D модель – макет – подготовка выступления-презентация изобретения).

Использовать электронный учебник и портал для получения необходимой информации.

Развивающие:

Развивать познавательные процессы (внимание, память, мышление).

Развивать самостоятельность и творческие способности учащихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием виртуальной образовательной среды.

Формировать коммуникативные компетенции.

Развивать способности к осознанию собственных интересов, согласованию желаний всех участников совместной деятельности.

Развивать навыки организации и осуществления сотрудничества с педагогами, сверстниками, родителями, старшими детьми в совместной деятельности.

Воспитательные:

Формировать познавательную мотивацию.

Развивать позитивное отношение к базовым общественным ценностям (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура).

Мониторинг и образовательные результаты

Мониторинг образовательных результатов включает в себя самооценку в рабочих тетрадях, проведение открытых мероприятий «Тайна Небесного города» и «Фестиваль миров», педагогический мониторинг как формы комплексной оценки УУД, формирование электронного портфолио обучающегося.

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

Первый уровень

Получение элементарных представлений о стадиях развития проекта и опыта решения проблемных познавательных задач. Результат выражается в понимании детьми сути проектной деятельности, умении поэтапно решать проблемные задачи.

Второй уровень

Формирование ценностного отношения к созиданию и изобретательству, научным открытиям и достижениям, научно-техническому прогрессу в целом; 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.

Третий уровень

Результаты второго уровня являются основой для получения опыта самостоятельного социального действия, который проявляется в реализации обучающимися социальных проектов, командных и индивидуальных (по желанию) по самостоятельно выбранному направлению. Результат выражается в представлении своих авторских проектов на итоговом мероприятии «Фестиваль миров», подготовка проектного портфолио и защита перед внешними экспертами.

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.

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

Формы организации занятий

В программе предусмотрены разные формы организации занятий:

1. Занятия в лабораториях мастеров;
2. Мастер-классы от мастеров;
3. Внеклассные мероприятия (мастер-встречи);
4. Ролевые игры живого действия;
5. Самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий.

1. Занятия в лабораториях мастеров предполагают чередование различных видов деятельности: выполнение заданий на бумажном носителе (рабочая тетрадь), выполнение заданий и работу с интерактивным электронным учебником, творческую деятельность. Выполнение заданий происходит преимущественно в группах. Игровая деятельность реализуется в Программе с использованием интерактивного электронного учебника и комплекта дидактических материалов.

2. Мастер-классы от мастеров: короткие практические задачи, выполняемые в командах и связанные с сюжетом Программы.

3. Внеклассные мероприятия (мастер-встречи): кейсы для организации посещения обучающимися организаций, деятельность которых связана с изучаемыми темами. Мастер-встречи дают возможность своими глазами увидеть, пощупать, попробовать, задать вопросы, протестировать свою идею на внешних экспертах.

4. Ролевые игры живого действия: кейсы для организации игр, в которых участники получают уникальный опыт, сталкиваясь со сложной проблемой, преодолевая вызовы и проживая ситуацию на практике, обнаруживая пробелы в своих знаниях. Каждый участник игры имеет свою роль. Это касается не только детей и педагога, но и всех приглашённых гостей

— родителей, учителей, представителей администрации школы. Цель игры — не просто ярко показать результаты своей работы, но и осмыслить свои проекты с новых сторон, их значение; дать опыт коммуникации и совместного решения задач в группах.

5. Самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий.

Самостоятельная работа обучающихся заключается в создании проектного портфолио своего изобретения (изобретений) и развитии в себе определённых навыков («скиллов»), связанных с направлениями деятельности героев Программы — мастеров. Для создания проектного портфолио обучающиеся в личном проектном пространстве создают историю своих миров — командных и индивидуальных. В качестве ресурсов для разработок собственных изобретений выступают виртуальные лаборатории мастеров. Обучающиеся посещают лаборатории, свободно общаются с мастерами, изучают их технологии и архив с «готовыми» мирами (видеоролики). Для получения навыков обучающиеся выполняют поручения мастеров в течение года — «реальные» заказы от жителей Небесного города или других планет. Поручения делятся по направлениям деятельности мастеров. Обучающийся самостоятельно в соответствии со своими интересами решает, принять или не принять следующий заказ. После принятия и выполнения поручения в портфолио обучающегося отображаются соответствующие навыки.

Технологии и методы

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

- проблемного обучения;
- игровых технологий;
- технологий проектной деятельности;
- технологий активного обучения;
- технологии формирования индивидуальной образовательной траектории младшего школьника с помощью электронного портфолио и карты интересов;
- здоровьесберегающих технологий;
- информационно-коммуникативных технологий;
- технологий развития активной позиции родителя к процессу обучения и воспитания младшего школьника;
- технологий тьюторского сопровождения познавательного интереса младшего школьника.

Учебный план «Клуб Фабрика миров. Мастерами становятся»

№	Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля
		Теоретическая часть	Практическая часть	Всего часов	
1	Вводное занятие «Полёт в Небесный город»	1	1	2	Портфолио в личном кабинете (разделы цели, достижения)
2	Мироцентр: Выбор мира	1	1	2	Портфолио в личном кабинете (раздел Мои миры)
3	Дорожная карта	0	2	2	Дорожная карта
4	Как создать мир, или Секреты гравитации	1	1	2	Портфолио в личном кабинете (раздел Миры)

5	Знакомство с образовательно-игровым порталом «Мироцентр»	1	1	2	Портфолио в личном кабинете (раздел Поручения мастеров)
6	Лаборатория мастера Та Лантыча: О фантазировании	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
7	Идеальное решение	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
8	ШтурмоУм	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
9	Лучшая идея	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
10	Внеклассное мероприятие «Образовательная экспедиция №1»	0	2	2	Материалы, собранные в рамках экспедиции
11	Лаборатория мастера Он Лайныча. Что нового?	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
12	Лаборатория мастера Новатики: Бон Вояж	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
13	Скетчеры	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
14	Введение в промышленный дизайн	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
15	Эскиз-ЭКСПО	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов

					работы над проектом на портале
16	Лаборатория мастера Он Лайныча: Три измерения	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
17	Компьютерное моделирование	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
18	Внеклассное мероприятие «Образовательная экспедиция №2»	0	2	2	Материалы, собранные в рамках экспедиции
19	Лаборатория мастера Бат Рейкина: Инженерные идеи для летокрылов	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
20	Дневник инженера	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
21	Затерянный мир	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
22	Инженерный цех	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
23	Лаборатория мастера Системыча: Простой и сложный мир	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
24	Причина-следствие	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
25	Футурологи	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над

					проектом на портале
26	Генная инженерия	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
27	Изобретательский турнир «Гибкий ум»	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
28	Подведение итогов работы на портале	1	0	1	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
29	Игра живого действия «Гайна Небесного города»	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
30	Лаборатория мастера Та Лантыча: Идеи миров	1	0	1	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
31	Детали решают всё	0	1	1	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
32	Настольная игра «Инвентор»	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
33	Лаборатория мастера Новатики: Мысленный город	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
34	Городское пространство	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
35	Генплан	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над

					проектом на портале
36	Мастер-класс от мастера Новатики «Мимикрия»	0	1	1	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
37	Мастер-класс от мастера Новатики «Оптические иллюзии в архитектуре и дизайне»	0	1	1	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
38	Внеклассное мероприятие «Образовательная экспедиция №3»	0	2	2	Материалы, собранные в рамках экспедиции
39	Лаборатория мастера Бат Рейкина: Полимеры и присадки	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
40	Строительная инженерия	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
41	Бумажная архитектура	0	1	1	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
42	Скрам	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
43	Светотехника	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
44	Мастер-класс от мастера Системыча «Технология «Таймлайн» в решении жизненных задач»	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
45	Изобретательский турнир «Верное решение»	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над

					проектом на портале
46	Лаборатория мастера Озарины: Презентация как история	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
47	Интерактивные форматы выступлений	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
48	Погружение в жанры	1	1	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
49	Лаборатория мастера Электронии: Вспомнить всё	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
50	МироКарта	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
51	Космический марафон	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
52	Подведение итогов работы на портале. Настольная игра «Профессии Небесного города»	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
53	Подготовка выставки. Генеральная репетиция выступления на «Фестивале миров»	0	2	2	Мониторинг заполнения этапов работы над проектом на портале
54	Открытое мероприятие «Фестиваль миров»	0	2	2	Экспертиза готовых проектов
	ВСЕГО:	24	78	102	

Содержание модуля

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. Мирочентр: 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 «Мирочентр». Практическое знакомство с системой взаимодействия с мастерами на портале «Мирочентр» 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. Создание макета 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: Простой и сложный мир. 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. Генная инженерия. Знакомство с понятиями «симптом», «вирус», «бактерия», «ДНК», «биотехнологии». Структура ДНК. Практическая работа по строительству цепочки ДНК.

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, созданных 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. 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. Настольная игра «Инвентор». В основе игры — метод фокальных объектов. Игроки создают уникальные изобретения на основе случайного сочетания предметов и свойств, а также доказывают его нужность. Побеждает тот, кто получил наибольшее количество «патентов» в нескольких турах.

3.2. Лаборатория мастера Новатики: Мысленный город. Знакомство с темой городского планирования. Отличия архитекторов от урбанистов. Определение формы своего будущего макета мира и размещение его на секторы по технологии «ядро-центр-периферия». Знакомство с типами городского пространства в формате викторины. Городское пространство. Знакомство с городами-призракам Земли, а также с одним из «спасённых городов». Виды городской застройки, их плюсы и минусы. Классификация элементов на своих будущих макетах мира с учётом новых знаний о городских пространствах. Доработка эскиза мира. Генплан. Знакомство со способом документирования строительной разметки — «генпланом». Практическая работа по созданию плана-чертежа всех объектов мира для дальнейшего создания макета, представление его на «АРХ-просмотре» другим командам.

3.3. Мастер-класс от мастера Новатики «Мимикрия» Знакомство с понятием «мимикрия». Природа как источник изобретательских идей. Практическая работа «Мимикрирующий дизайн».

3.4. Мастер-класс от мастера Новатики «Оптические иллюзии в дизайне и архитектуре» Оптические иллюзии и их виды. Профессии, в которых важно знать и понимать принципы работы мозга, чтобы использовать оптические иллюзии для решения своих задач. Иллюзии в архитектуре и дизайне. Практическая работа «Иллюзия следящего взгляда».

3.5. Лаборатория Бат Рейкина: Полимеры и присадки. Свойства материалов. Знакомство с понятиями «полимер» и «присадка». Виды пластика, мифы о пластике. Присадки к металлам. Интерактивная игра на решение проблем изобретений с помощью нужных присадок. Строительная инженерия. Знакомство с понятиями «строительная документация» и «смета» в форме экономической игры. Расчёт количества нужных материалов и инструментов для строительства макета своего мира. Бумажная архитектура. Макет и его виды. Выбор материала для подмакетника. Практическая работа по созданию моделей зданий для макета мира. Скрам. Практическое знакомство с гибкой методикой планирования скрам (scrum), распределение работы в команде при планировании и создании макета своего мира. Сборка общей композиции мира на макете, его оформление, выполнение завершающих операций. Светотехника. Понятия «свет», «источники света», «светодиод», «электрическая цепь», «коннектор», «резистор». Практическая работа по освещению своего макета мира с помощью светодиодной ленты.

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

3.7. Мастер-класс от мастера Бат Рейкина «Технологичная мода» Практическая работа по созданию светящихся (светодиодных) шнурков.

3.8. Мастер-класс от мастера Бат Рейкина «Денежный робот» Практическая работа по созданию механического робота-копилки.

3.9. Мастер-класс от мастера Бат Рейкина «Водный мир» Практическая работа по созданию механического бассейна.

3.10. Мастер-класс от мастера Системыча «Технология «Таймлайн» в решении жизненных задач» Практическое знакомство с технологией «Таймлайн». Решение жизненных проблем с помощью анализа и построения логической цепочки событий, приводящих к нежелательным последствиям.

3.11. Изобретательский турнир «Верное решение» Командная игра. В рамках турнира учащиеся попробуют себя в решении изобретательских задач, которые не имеют единственно верных решений.

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

3.13. 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.

3.14. Лаборатория мастера Электроники: Вспомнить всё. Знакомство с понятием «мультимедиа». Командная игра в формате квеста, позволяющая вспомнить деятельность в лабораториях мастеров в течение года при помощи заданий с использованием мультимедиа технологий. МироКарта. Подведение итогов квеста «Вспомнить всё». Практическая работа с мирами команд, благодаря которой миры получают географические координаты, язык, портрет жителей и правила. Космический марафон. Этапы подготовки

идеальной презентации. Игра «Космический марафон» для подготовки выступления на «Фестивале миров».

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».

4.2. Подготовка выставки. Генеральная репетиция выступления на «Фестивале миров» Сборка общего портфолио проекта команды. Подготовка выставки макетов миров.

4.3. Открытое мероприятие «Фестиваль миров» Итоговый конкурс-презентация созданных макетов изобретений, миров, портфолио проекта, выступлений. Церемония награждения учащихся. Мероприятие проводится при участии педагогов 5 классов, родителей, внешних экспертов.

Календарный учебный график (четвёртый год обучения)

№п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь			Занятие в мироцентре	2	Вводное занятие «Полёт в Небесный город»	Просвещения, 50	Портфолио в личном кабинете (разделы цели, достижения)
2	сентябрь			Занятие в мироцентре	2	Мироцентр: Выбор мира	Просвещения, 50	Портфолио в личном кабинете (раздел Мои миры)
3	сентябрь			Занятие в мироцентре	2	Дорожная карта	Просвещения, 50	Дорожная карта
4	сентябрь			Занятие в мироцентре	2	Как создать мир, или Секреты гравитации	Просвещения, 50	Портфолио в личном кабинете (раздел Миры)
5	сентябрь			Занятие в мироцентре	2	Знакомство с образовательно-игровым порталом «Мироцентр»	Просвещения, 50	Портфолио в личном кабинете (раздел Поручения мастеров)
6	сентябрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Лаборатория мастера Та Лантыча: О фантазировании	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
7	октябрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Идеальное решение	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
8	октябрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	ШтурмоУм	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
9	октябрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Лучшая идея	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале

10	октябрь			Внеклассное мероприятие	2	Внеклассное мероприятие «Образовательная экспедиция №1»	Просвещения, 50	Материалы, собранные в рамках экспедиции
11	октябрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Лаборатория мастера Он Лайныча. Что нового?	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
12	октябрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Лаборатория мастера Новатики: Бон Вояж	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
13	ноябрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Скетчеры	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
14	ноябрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Введение в промышленный дизайн	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
15	ноябрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Эскиз-ЭКСПО	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
16	ноябрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Лаборатория мастера Он Лайныча: Три измерения	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
17	ноябрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Компьютерное моделирование	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
18	ноябрь			Внеклассное мероприятие	2	Внеклассное мероприятие «Образовательная экспедиция №2»	Просвещения, 50	Материалы, собранные в рамках экспедиции
19	декабрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Лаборатория мастера Бат Рейкина: Инженерные идеи для	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале

						летокрылов		
20	декабрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Дневник инженера	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
21	декабрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Затерянный мир	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
22	декабрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Инженерный цех	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
23	декабрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Лаборатория мастера Системыча: Простой и сложный мир	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
24	декабрь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Причина-следствие	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
25	январь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Футурологи	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
26	январь			Занятия в лабораториях мастеров	2	Генная инженерия	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
27	январь			Турнир	2	Изобретательский турнир «Гибкий ум»	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
28	январь			Занятия в лабораториях мастеров	1	Подведение итогов работы на портале	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
29	январь			Игра живого действия	2	Игра живого действия «Гайна Небесного города»	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале

30	январь			Занятия в лабораториях мастеров	1	Лаборатория мастера Та Лантыча: Идеи миров	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
31	январь			Занятия в лабораториях мастеров	1	Детали решают всё	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
32	февраль			Занятия в лабораториях мастеров	2	Настольная игра «Инвентор»	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
33	февраль			Занятия в лабораториях мастеров	2	Лаборатория мастера Новатики: Мысленный город	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
34	февраль			Занятия в лабораториях мастеров	2	Городское пространство	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
35	февраль			Занятия в лабораториях мастеров	2	Генплан	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
36	февраль			Мастер-класс от мастера	1	Мастер-класс от мастера Новатики «Мимикрия»	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
37	февраль			Мастер-класс от мастера	1	Мастер-класс от мастера Новатики «Оптические иллюзии в архитектуре и дизайне»	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
38	февраль			Внеклассное мероприятие	2	Внеклассное мероприятие «Образовательная экспедиция №3»	Просвещения, 50	Материалы, собранные в рамках экспедиции
39	март			Занятия в лабораториях	2	Лаборатория мастера Бат Рейкина:	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над

				мастеров		Полимеры и присадки		проектом на портале
40	март			Занятия в лабораториях мастеров	2	Строительная инженерия	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
41	март			Занятия в лабораториях мастеров	1	Бумажная архитектура	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
42	март			Занятия в лабораториях мастеров	2	Скрам	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
43	март			Занятия в лабораториях мастеров	2	Светотехника	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
44	март			Мастер-класс от мастера	2	Мастер-класс от мастера Системыча «Технология «Таймлайн» в решении жизненных задач»	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
45	март			Турнир	2	Изобретательский турнир «Верное решение»	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
46	март			Занятия в лабораториях мастеров	2	Лаборатория мастера Озарины: Презентация как история	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
47	апрель			Занятия в лабораториях мастеров	2	Интерактивные форматы выступлений	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
48	апрель			Занятия в лабораториях мастеров	2	Погружение в жанры	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
49	апрель			Занятия в лабораториях	2	Лаборатория мастера Электронии:	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над

				мастеров		Вспомнить всё		проектом на портале
50	апрель			Занятия в лабораториях мастеров	2	МироКарта	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
51	апрель			Занятия в лабораториях мастеров	2	Космический марафон	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
52	апрель			Занятия в лабораториях мастеров	2	Подведение итогов работы на портале. Настольная игра «Профессии Небесного города»	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
53	май			Занятия в лабораториях мастеров	2	Подготовка выставки. Генеральная репетиция выступления на «Фестивале миров»	Просвещения, 50	Мониторинг заполнение этапов работы над проектом на портале
54	май			Фестиваль	2	Открытое мероприятие «Фестиваль миров»	Просвещения, 50	Экспертиза готовых проектов

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для достижения результатов применяются следующие 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.

Материально-техническое обеспечение

Ресурсы реализации программы

Кадровые ресурсы:

- педагог дополнительного образования,
- классные руководители,
- психолог.

Информационно-методическое обеспечение программы:

1. Интерактивный электронный учебник для педагога (стартовые ролики, слайды и ролики для демонстрации, тексты для чтения, интерактивные игры).
2. План-конспекты занятий и методические рекомендации для педагога, в том числе дополнительный материал для организации проектной деятельности, экспериментов.
3. Рабочая тетрадь «Необычное в обычном».
4. Образовательно-игровой портал «Кувырком».
5. Образовательная программа «Мир моих интересов».

Оборудование:

1. Набор «Мир Левенгука» (77 опытов с микроскопическими объектами).
2. Набор «Мыльные пузыри» (77 познавательных экспериментов).
3. Набор «Механика Галилео» (60 занимательных опытов).
4. Набор «Юный физик» (120 опытов с электричеством).

Технические требования для реализации программы

Занятия на портале желательно проводить в компьютерном классе. При отсутствии данной возможности можно проводить занятия с помощью компьютера педагога, 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. Банк проектов для учащихся 1-4 классов [Электронный ресурс] // URL: <http://surl.li/ssirt>.
2. Большое путешествие. Дополнительная образовательная программа с применением электронных средств обучения и дистанционных образовательных технологий / под ред. Коновой Н. Г. — Томск: АНО ДПО «Открытый молодёжный университет», 2022. — 37 с.
3. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2018.
4. Господникова М.К., Полянина Н.Б., Самохвалова Е.И.. Проектно-исследовательская деятельность в начальной школе. — Волгоград: 2019.
5. Другой взгляд — другой мир. Дополнительная образовательная общеразвивающая программа с применением электронных средств обучения и дистанционных образовательных технологий / под ред. Коновой Н. Г. — 2022. — 37 с.
6. Мастерами становятся. Дополнительная образовательная программа с применением электронных средств обучения и дистанционных образовательных технологий / под ред. Коновой Н. Г. — 2022. — 40 с.
7. Методические советы по организации внеурочной деятельности учащихся начальных классов [Электронный ресурс] // П. В. Степанов. URL: <http://www.openclass.ru/node/221595>.
8. Необычное в обычном. Дополнительная образовательная общеразвивающая программа с применением электронных средств обучения и дистанционных образовательных технологий / под ред. Коновой Н. Г. — 2022. — 40 с.
9. Электронная стажировочная площадка Клуб «Фабрика миров» [Электронный ресурс] URL: <https://exterium.ru/academy>.

Интернет-ресурсы разработчика программы НОУ «ОМУ»:

1. Образовательно-игровой портал «Кувирком». Доступ: <http://kuvirkom.com> (дата обращения 3.05.2024)
2. Образовательно-игровой портал «Омунит». Доступ: <http://omunit.ru> (дата обращения 3.05.2024)

Список литературы для учащегося

1. Беляев Р. Как устроен мост? / Р. Беляев. — Изд. Самокат, 2020.
2. Блумфилд Л. Как всё работает. Законы физики в нашей жизни / Л. Блумфилд. — Изд. [Corpus](#), 2020.
3. Ирвинг Э. Эффект Матильды / Э. Ирвинг. — Изд. [Поляндрия](#), 2019.
4. Какие бывают мосты. — Изд. Настя и Никита, 2019.
5. Кедрова Н. Азбука эмоций / Н. Кедрова. — Изд. [Редкая птица](#), 2020.
6. Копонс Х. Музей изобретений. От колеса до смартфона / Х. Копонс. — Изд. Пешком в историю, 2018.
7. Маколи Д. Как это построено. От мостов до небоскребов. Иллюстрированная энциклопедия / Д. Маколи. — Изд. Манн, Иванов и Фербер, 2019.
8. Мур-Маллинос Д. Ты можешь всё! / Д. Мур-Маллинос. — Изд. [Фолиант](#), 2020.
9. Научные забавы. Интересные опыты, самоделки, развлечения. Научные фокусы. — Издательский дом Мещерякова, 2019.
10. Шефер Б. Пёс по имени Мани / Б. Шефер. — Изд. [Попурри](#), 2021.