

Автономная некоммерческая организация  
дополнительного профессионального образования  
«Открытый молодёжный университет»

УТВЕРЖДАЮ

Директор АНО ДПО



«Открытый молодёжный университет»

Митриев

КОМПЛЕКСНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

**«Мир моих интересов»**

Для обучающихся 1-4 классов

429 академических часов

Комплексная образовательная программа «Мир моих интересов» предназначена для организации внеурочной деятельности и дополнительного образования по направлению общеинтеллектуального развития учащихся 1-4 классов средствами очнодистанционных технологий и может быть реализована педагогами образовательных учреждений.

Программа обеспечена учебно-методическим комплексом (УМК), который состоит из технологических карт занятий, интерактивного электронного учебника, рабочей тетради, методических рекомендаций, и системой сопровождения всех участников образовательного процесса.

### **Планируемые результаты освоения курса**

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

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

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

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

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

В заключительной части программы – 4 класс - основное внимание уделяется развитию творческого проектного мышления и проектной деятельности детей. Творческое проектное мышление сочетает способность рассматривать любую проблемную ситуацию как задачу и умение осуществлять поиск наиболее оптимального решения, создавая принципиально новые идеи, обходя стандарты и шаблоны. Если творческое мышление отличает поисковое начало, способность создавать новые идеи, воспринимать действительность в необычных сочетаниях, с необычной стороны, то проектное мышление методологично, что означает знание способов,

приёмов и методов преобразования действительности, рефлексивность, способность абстрагироваться от наблюдаемых процессов и явлений.

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

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

## **Содержание курса**

### *Раздел I. Введение*

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

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

#### 1.2. Знакомство с Мироцентром

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

### *Раздел II. Проектирование решения*

#### 2.1. Лаборатория мастера Та Лантыча

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

#### 2.2. Лаборатория мастера Новатики

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

### 2.3. Лаборатория мастера Он Лайныча

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

### 2.4. Лаборатория мастера Новатики

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

### 2.5. Внеклассное мероприятие

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

### 2.6. Лаборатория мастера Он Лайныча

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

### 2.7. Лаборатория мастера Бат Рейкина

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

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

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

### 2.9. Подведение итогов полугодия

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

## *Раздел III. Проектирование «мира»*

### 3.1. Лаборатории мастера Системыча

Знакомство с профессией «футуролог», прогнозирование перемен в окружающем мире, исследование последствий созданных решений. Приём «Системный оператор», рассмотрение

объектов во времени и пространстве. Практическая работа «Локации мира», выбор локации с наибольшими прогнозируемыми изменениями. Упражнение «Элементы локации».

### 3.2. Лаборатория мастера Та Лантыча

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

### 3.3. Лаборатория мастера Новатики

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

### 3.4. Лаборатория Бат Рейкина

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

### 3.5. Внеклассное мероприятие

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

### 3.6. Лаборатория мастера Озарины

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

### 3.7. Лаборатория мастера Электронии

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

### 3.8. Подведение итогов полугодия

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

## *Раздел IV. Подведение итогов*

### 4.1. Внеклассное мероприятие «Фестиваль миров»

Итоговое открытое мероприятие. Конкурс-презентация созданных «миров» при участии педагогов 5 классов, родителей, внешних экспертов. 4.2. Игра живого действия «Тайна Небесного города»

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

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

- в классе:
- занятия-исследования, занятия-путешествия, тематические (настольные) игры, викторины;
- в школе, за пределами школы: внеклассные мероприятия, в том числе в формате посвящений, праздников, региональных телемостов; образовательные экспедиции.
- дома: самостоятельная деятельность на портале.

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

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

### **Занятия в классе**

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

На основе предоставляемых к занятиям дополнительных материалов можно организовать проектную и творческую деятельность в классе, либо вместе с родителями провести домашние эксперименты или подготовиться к творческому мероприятию в классе.

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

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

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

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

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

### Тематический план

Тема	Кол-во часов	По плану	По факту
Вводное занятие «Полёт в Небесный город»	3	07.09 07.09 14.09	
Знакомство с Мирцентром.	3	14.09 21.09 21.09	
Лаборатория мастера Та Лантыча	3	28.09 28.09 05.10	
Лаборатория мастера Новатики	3	05.10 12.10 12.10	
Лаборатория мастера Он Лайныча	3	19.10 19.10 26.10	
Лаборатория мастера Новатики	3	26.10 02.11 02.11	
Внеклассное мероприятие	3	16.11 16.11 23.11	

Лаборатория мастера Он Лайныча	3	23.11 30.11 07.12	
Лаборатория мастера Бат Рейкина	3	07.12 14.12	
		14.12	
Внеклассное мероприятие	4	21.12 21.12 18.01 18.01	
Подведение итогов полугодия	3	25.01 25.01 01.02	
Лаборатория мастера Системыча	3	01.02 08.02 08.02	
Лаборатория мастера Та Лантыча	3	15.02 15.02 22.02	
Лаборатория мастера Новатики	3	22.02 01.03 01.03	
Лаборатория мастера Бат Рейкина	3	15.03 15.03 22.03	
Внеклассное мероприятие	3	05.04 05.04 12.04	
Лаборатория мастера Озарины	4	12.04 19.04 19.04 26.04	
Лаборатория мастера Электронии	4	26.04 03.05 03.05 10.05	
Подведение итогов полугодия	4	10.05 17.05 17.05 24.05	
Фестиваль миров	3	24.05	



Игра живого действия «Тайна Небесного города»	4	2	
--	---	---	--