

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.

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

Содержание курса

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

1.1. «Успевай-ка!»

Персонаж — петух «Петя». Соотнесение жизненного цикла петуха и человека. Самостоятельная работа с календарём, расстановка приоритетов. Технологии в хозяйстве. Полезные советы от Пети. Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Графический диктант». Самостоятельная работа «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.

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.

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.

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.

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.

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

6.1. «Русские полководцы»

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

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

6.2. «Звёзды и созвездия»

Персонаж — Спутник Хаббл. Соотнесение свойств звёзд (температуры, размера, цвета, возраста) и характеристик искусственных спутников Земли (их

многообразия, видами, назначением) на примере спутника Хаббл. Разнообразие звёзд и спутников. Размер и масса. Звёздные скопления и созвездия. Самостоятельная работа в тетради «Урок в школе». Практическая работа «Зодиакальные созвездия». Отдыхайка «Космический полёт». Творческое задание «Звёздное небо».

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

6.3. «Древнее оружие»

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

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

6.4. «Памятники культуры»

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

погост. Матрёшка-великан и самая высокая скульптура в мире — «Родина-мать зовёт!». Современные дизайнерские матрёшки и современная городская скульптура. Самостоятельная работа в тетради: «Слова-матрёшки», «Соедини картинку». Отдыхайка «Прогулка по парку». Видеоролик «Изготовление матрёшки». Практическая работа «Роспись по дереву». Творческое задание «Эскиз скульптуры любимому кино- или мультгерою».

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

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

7.1. «Названия предметов»

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

Логическая игра «Названия предметов» на портале «Омунит». Игра представляет собой игровой обучающий тренажёр по русскому языку с учётом индивидуальных возможностей обучающихся (предлагается выбор уровня

сложности). Среди заданий — исключи лишнее слово, найди однокоренные слова, найди корень слов. Развивает мышление, познавательный интерес, внимательность.

7.2. «Басни»

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

Образовательная игра «Басни» на портале «Омунит». Содержание игры — на поле со множеством картинок скрываются пары, образующие название 33 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.

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 развивать 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.

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 «Свинкакопилка».

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». Енотполоскун 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». Флэшигра с использованием интерактивной доски «Енот-полоскун». Творческое задание «Коллаж на выбранную тему».

Игра-стратегия «Профессии» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся должен запустить ракету в космос. Для этого ему нужно наладить работу в обеспечивающих этот процесс зданиях, запустив туда работников (енотов). У потенциальных работников есть предпочтения к получаемой профессии. Учитывая их учащийся добавляет работникам нужные знания (гуманитарные и/или

технические) максимально эффективным способом. Происходит постановка целей и задач, отрабатываются наиболее эффективные способы решения задач. В процессе игры учащийся узнаёт о том, что любая профессия требует определённых знаний и умений. Игра развивает логическое мышление, расширяет кругозор и багаж знаний.

Внеклассное мероприятие «Праздник достижений»

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

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 второго года обучения — 45 минут.

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, в парах и группах. С целью профилактики утомления, нарушения осанки и зрения предусмотрены физкультминутки.

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

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

Самостоятельная деятельность учащихся на портале

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

2 класс — «Омунит» (Omunit.ru).

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-х классов учащиеся имеют свой личный кабинет (2 класс — палатка исследователя), 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.

Тематическое планирование

Наименование разделов и тем	Виды деятельности		По плану	По факту
	Занятия в классе	Самостоятельная работа в тетради, на портале «Омунит»		
Введение в программу	1		04.09	
1.1. Успевай-ка!	1	1	11.09	
1.2. Пикник	1	1	18.09	
1.3. Карта желаний	1	1	25.09	
1.4. Моя семья	1	1	02.10	

2.1. Зарождение жизни	1	1	09.10	
2.2. Всюду — жизнь!	1	1	16.10	
2.3. Необычные животные	1	1	23.10	
3.1. Праздник в доме	1	1	30.10	
3.2. Подарки	1	1	13.11	
3.3. Рождество	1	1	20.11	
3.4. Игрушки	1	1	27.11	
4.1. Декорирование	1	1	04.12	
4.2. Карвинг	1	1	11.12	
4.3. Фотография	1	1	18.12	

4.4. Письма и открытки	1	1	25.12	
5.1. Автомобили	1	1	15.01	
5.2. Водные суда	1	1	22.01	

5.3. Летательные аппараты	1	1	29.01	
5.4. Роботы	1	1	05.02	

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

6.1. Русские полководцы	1	1	12.02	
6.2. Звёзды и созвездия	1	1	19.02	
6.3. Древнее оружие	1	1	26.02	
6.4. Памятники культуры	1	1	05.03	

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

7.1. Названия предметов	1	1	12.03	
7.2. Басни	1	1	19.03	
7.3. Названия животных	1	1	02.04	
7.4. Знаки	1	1	09.04	

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

8.1. Необычное на столе	1	1	16.04	
8.2. Русский национальный костюм	1	1	23.04	
8.3. Деньги	1	1	30.04	

8.4. Этикет	1	1	07.05	
8.5. Профессии	1	1	14.05	
Внеклассное мероприятие «Праздник достижений»	1		21.05	
ВСЕГО	34	32		