

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 8 города Белово»

Утверждаю:
Директор  С.В. Меньщикова
Приказ № 234 от 31.08.2018




ПРИЛОЖЕНИЕ
к основной образовательной программе начального общего образования
муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения
«Средняя общеобразовательная школа № 8 города Белово»

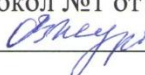
Рабочая программа курса внеурочной деятельности
по общеинтеллектуальному направлению
«Мир моих интересов»
1-4 -е классы

Составитель:
О.А.Зуйкова

Рассмотрено на заседании МО
классных руководителей
«28» августа 2018 г. протокол №1

Руководитель МО:
 И.В.Шергина

Согласовано на МС
Председатель МС:

протокол №1 от 28.08.2018 г.
 Журбич О.В.

Белово 2018

Содержание

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности.....	3
2. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.....	6
3. Тематическое планирование.....	21

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

- 1) формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;
- 2) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- 3) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
- 4) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- 5) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- 6) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 7) формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- 8) развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- 9) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- 10) формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- 11) овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- 12) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

- 13) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- 14) формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- 15) освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- 16) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 17) активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- 18) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- 19) овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;
- 20) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

- 21) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- 22) определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- 23) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;
- 24) овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;
- 25) овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- 26) умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

Содержание курса внеурочной деятельности

1 класс

Содержание	Формы организации и виды деятельности
Введение в программу. Знакомство с содержанием курса, интерактивный электронный учебник. Рабочая тетрадь. Игровой образовательный портал «Кувырком».	Беседа, игровая деятельность
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».	Обучение реализуется через игровые приемы работы. Организация самостоятельной деятельности учащихся осуществляется с использованием образовательно-игровых портала «Кувырком» (Kuvirkom.com). 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.
Раздел 2. Гуманитарная сфера 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». 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 3. 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».

2 класс

Содержание	Формы организации и виды деятельности
Раздел 1. Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению Персонаж — петух Петя. Соотнесение жизненного цикла петуха и человека. Персонаж — Улитка. Соотнесение визуального образа улитки с	Самостоятельная работа с календарём, расстановка приоритетов. Технологии в хозяйстве. Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Графический диктант». Самостоятельная работа

<p>жизнедеятельностью человека. Необычные улитки, родственники улиток, «профессии» улиток. Планирование пикника. Чистота и забота об окружающей среде. 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. Персонаж — Кошка. Соотнесение бережного отношения к семейству кошачьих и бережного отношения к собственной семье. Ценность семьи и родственных связей. Значение имён для кошек и важность принадлежности имени человека к его семье. Интересные факты о семействе кошачьих.</p>	<p>Практическая работа «Создание календаря класса». Творческое задание «Пинарик». Творческое задание «Стаканчик». Творческое задание «Звёздочка желаний». Практическая работа «Семейные ценности». Флеш-игры с использованием интерактивной доски «Найди пару», «Кто это?». Отдыхай-ка «Уголки». Игра-викторина «Что бы это значило?». Творческое задание «Генеалогическое дерево». Внеклассное мероприятие «Фотокросс». Выполнение заданий маршрутных листов. Распечатка фотографий. Фотовыставка.</p>
<p>Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на Земле 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. 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. 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).</p>	<p>Самостоятельная работа в тетради: «Цепочка эволюции», «Доисторический предок». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Кто на кого похож». Практическая работа «Окаменелости». Отдыхай-ка «Гимнастика для глаз». Творческое задание «Древнее животное». Практическая работа «Летучая мышь». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Найди тень». Отдыхай-ка «Гимнастика для улучшения осанки». Творческое задание «Сделай радугу». Внеклассное мероприятие «Животные мира. Осень» Экскурсия. Знакомство с животным. Знакомство с природными зонами. Проектное мероприятие по созданию выставки необычных животных.</p>
<p>Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий Персонаж — Огонь. Символическое значение огня и праздников как явлений, объединяющих людей. 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</p>	<p>Самостоятельная работа в тетради «Соедини картинку праздников с их датами». Практическая работа «Пригласительная открытка на тематический праздник». Флеш-игра с использованием интерактивной доски. Творческое задание «Стенгазета ко дню рождения». Практическая работа «Мастерим ёлку». Отдыхай-ка «Тепло-холодно». Творческое задание «Снежный шар». Внеклассное мероприятие «Животные мира. Зима. Создание эскиза, макета скульптуры</p>

<p>подарков. 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. Персонаж — Полено. Соотнесение полена как предмета из дерева и применения дерева для изготовления игрушек. Возраст игрушек. Первые куклы из дерева и современные куклы мира.</p>	<p>фантастического животного или поиск фото из Интернета. Лепка фигур в классе. Конкурс «Рассказ о своём животном». Выставка фотографий.</p>
<p>Раздел 4. Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения 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. 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. 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. 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.</p>	<p>Самостоятельная работа в тетради: «Техники творчества», «Раскрась картинку». Практическая работа «Тарелка в технике декупаж». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Природное творчество и искусство». Отдыхай-ка «Попугай». Творческое задание «Поделка в технике скрапбукинг». Практическая работа «Шедевры из картофеля». Творческое задание «Лебедь из яблока». Творческое задание «Создай собственный фоторепортаж». Посткроссинг. Творческое задание «Голубь в технике оригами». Внеклассное мероприятие «Книга своими руками» Изготовление собственной книги (фотокниги) своими руками. Книжная выставка в школе, классе.</p>

<p>Капсулы времени. Яркое оперение голубей и яркие открытки.</p>	
<p>Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего 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». 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. Персонаж — Орёл. Соотнесение представлений о летательных аппаратах и особенностей полёта, строения и видов орлов. Наблюдение человеком полёта птиц и его мечты о небе. Древние прообразы самолёта. Машущий и планирующий полёты. Парашют и парашют. Воздушный шар и дирижабль. Полёт первого самолёта. Строение орла и строение самолёта. Виды орлов и виды самолётов. Умения пилотов. 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.</p>	<p>Самостоятельная работа в тетради: «Загадки», «Специальные машины», «Дорисуй логотипы». Отдыхай-ка «Автогонщики». Творческое задание «Съедобный автомобиль». Творческое задание «Модель корабля». Творческое задание «Испытания самолётов». Творческое задание «Собака из прищепок». Внеклассное мероприятие «Я выбираю профессию». Сбор информации от специалистов, классификация в таблицу, презентация или статья для стенной газеты.</p>
<p>Раздел 6. Старый мир. История и культура, пространство и время 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.</p>	<p>Самостоятельная работа в тетради: «Пройди по радуге», «Дубы», «Полководцы и сражения», «Найди одинаковые мечи». Отдыхай-ка «Богатыри». Практическая работа «Полководцы». Творческое задание «Звёздное небо». Творческое задание «Самурайский шлем».</p>

Народная память и благодарность. Природные памятники и культурно-исторические памятники. Народная память и благодарность потомков. Персонаж — спутник «Хаббл». Соотнесение свойств звёзд (температуры, размера, цвета, возраста) и характеристик искусственных спутников Земли (их многообразие, виды, назначение) на примере спутника «Хаббл». Разнообразии звёзд и спутников. Размер и масса. Звёздные скопления и созвездия. 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. 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.

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

Персонаж — Янтарь. Соотнесение интересных свойств окаменелой смолы (янтаря), многообразия его названий у разных народов и этимологии как науки о происхождении слов. Отражение свойств янтаря во множестве его названий и отражение свойств предметов 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. Персонаж — Обезьяна. Соотнесение представления об обезьянах как

Творческое задание «Эскиз скульптуры любимому кино- или мультгерою». Исторический экскурс «Древний мир» Празднично-игровое мероприятие. Изготовление щитов и мечей. Турнир с реквизитом в спортзале.

Самостоятельная работа в тетради: «Однокоренные слова», «Прятки», «Словотворчество». Флеш-игра с использованием интерактивной доски: «Шпаргалка», «Дети говорят». Отдыхай-ка «Красный — красивый». Творческое задание «Пчёлка». Творческое задание «Путаница». Творческое задание «Волшебный лес». Практическая работа: «Божья коровка», «Изготовление нагрудного значка». Отдыхай-ка «Покажи смайлик».

<p>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». Персонаж — Звезда. Соотнесение древности происхождения звёзд и древнего происхождения слов-названий животных. Названия животных по их внешним признакам на основе сказочного животного (и созвездия) единорог. Созвездия с именами животных (флеш-загадки с использованием интерактивной доски «Что за созвездие?»). Названия животных, имеющие общее происхождение (пчела-бык, комар-шмель). 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».</p>	<p>Творческое задание «Сказка по пиктограммам». Внеклассное мероприятие «Путешествие в мир газеты». Создание стенгазеты с разными жанрами статей.</p>
<p>Раздел 8. Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом 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. Персонаж — Бабочка. Соотнесение особенностей раскраски крыльев бабочек</p>	<p>Самостоятельная работа в тетради «Названия блюд», «Эскиз торта». Практическая работа «Панда». Отдыхай-ка «Кунг-фу панда». Творческое задание «Необычное блюдо». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Историк-эксперт». Практическая работа «Раскрась костюм». Отдыхай-ка «Мячики-бабочки». Творческое задание «Бабочка». Внеклассное мероприятие «Праздник национальностей». Занятие-знакомство с программой 3 класса «Большое путешествие». Проводится с активным участием родителей. Знакомство с некоторыми элементами УМК (интерактивный электронный учебник, карточки), направлениями и формами деятельности в программе (фрагмент занятия-путешествия в классе, фрагмент</p>

и представлений о русском национальном костюме. Разноцветные и однотонные бабочки — праздничная и повседневная одежда на Руси. Свойства крыльев бабочек согревать и сохранять тепло и виды тёплой одежды. Узоры на крыльях бабочек как защита и узоры на одежде древних славян как охрана от болезней и бед. Открытое занятие «Большое путешествие: начало пути» (по программе «Большое путешествие», 3 класс) 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». 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. 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». Итоговое мероприятие Программы. В зависимости от количества обучающихся проходит либо в классе, либо в актовом зале. Сценарий включает: подготовку и проведение выставки творческих работ обучающихся, выполненных в течение учебного года на классных занятиях и дома; выполнение «испытаний» от волшебника Миронита (работа в группах по шести направлениям); презентацию результатов групповой работы; разгадывание тематики Программы третьего класса (собираение

тематической настольной игры), знакомство с частью игрового сюжета программы. Практическая работа «Изготовление пера для оформления подарка». Творческое задание «Свинка-копилка». Творческое задание «Салфетка в виде лодочки». Творческое задание «Коллаж на выбранную тему». Внеклассное мероприятие «Праздник достижений»

пазла с символом Программы третьего класса — «Большое путешествие»); вручение сертификатов обучающимся.	
---	--

3 класс

Содержание	Формы организации и виды деятельности
<p>Раздел I. Введение в Программу Развитие коммуникативных навыков младших школьников Упражнение «Нетрадиционное приветствие». Памятка «Правила общения в нашем классе». Упражнения на групповое взаимодействие и сплочение: «Интервью в парах», «Льдина». 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».</p>	<p>Обучение реализуется через игровые приемы работы. Организация самостоятельной деятельности учащихся осуществляется с использованием образовательно-игровых портала «Омурия» (omuria.com). 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 Анкетирование. Практическая работа «Координаты» (индивидуально). Самостоятельная работа — задание «Образы мастеров» (продолжение работы в тетради).</p>
<p>Раздел II. Страны с пёстрой культурной мозаикой. Внимание к ценностям и традициям, истории и психологии, искусству и туризму 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. 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). Тематическая игра «Тайна храма Атона» (Египет) Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: помощь жителям египетской деревни Тель-Эль-Амарна в</p>	<p>Обучение реализуется через игровые приемы работы. Организация самостоятельной деятельности учащихся осуществляется с использованием образовательно-игровых портала «Омурия» (omuria.com). 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 Самостоятельная работа — создание чайнворда. 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». Самостоятельная работа — определение особенностей характера своих друзей с помощью календаря майя. Групповая практическая работа «Сомбреро». Задание «Символы Мексики», знакомство с некоторыми символами современной Мексики. Разминка</p>

поисках причин неурожая в поселении. Работа в командах: задания «Расшифровщики», «Боги Египта», «Разбитая мозаика», «Правда или ложь». Викторина «Китай, Мексика, Египет» (экспедиция) 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». Канны: 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). Новая Зеландия задание «Полёт в Новую Зеландию» (индивидуально). Веллингтон: задание «Обычаи» (групповая работа с дополнительным материалом). Разминка «Апельсины и лимоны». Окленд: задание «Найди общее» (работа в группе). Тематическая игра «Искатели приключений» (Тонга) 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. 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). Второе занятие: Венеция: практическая работа «Макраме» (индивидуально). Разминка «Стеклодувы». Практическая работа «Мои выходные с семьёй» (индивидуально). 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

«Пиньята» (флеш-интерактив). Мехико: групповая практическая работа «Дружные помощники». Постановка цели: в рамках научной экспедиции познакомиться с культурой одной из стран. Работа в командах: игра-викторина «Старт экспедиции»; задания: «Дневник экспедиции», «Форум». Разминка. Поиск информации для сценария фильма о Франции в соответствии с выбранной тематикой. Самостоятельная работа — «Мой фильм». Изготовление птички киви. 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. 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. Самостоятельная работа — «Моя пицца». Самостоятельная работа — создание фотоотчёта по итогам проведения выходных с семьёй. Самостоятельная работа — подготовка информации для экскурсии. Самостоятельная работа — рисунок в технике эбру. Самостоятельная работа — знакомство с заметками об Аральском море, ответы на вопросы. 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. Самостоятельная работа — проведение мини-исследования «Спорт, который развивает желаемые физические качества». Самостоятельная работа — описание нового вида спорта, придуманного в классе. Работа в командах.

<p>воздушном шаре». Деринкую: задание «Подземный путь» (работа в паре). Второе занятие: Каймаклы: задание «Танцующая картинка». Измир: задание «Как обратиться?». Разминка «Миниатюрк Экспресс». Практическая работа «Экскурсия». Тематическая игра «Учёные и смелые» (Бразилия) Викторина «Италия, Турция, Бразилия» («Репортаж в прямом эфире») 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). знакомство с проблемой Аральского моря. 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). 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). Тематическая игра «Восточная экзотика» (Индия) Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: помочь мальчику Чико вспомнить, как живут люди в Индии.</p>	
<p>Раздел III. Высокотехнологичные страны. Внимание к научно-техническому творчеству и развитию ИКТ Финляндия. Первое занятие: Оулу: задание «Необычное применение» (работа в группе). Лахти: разминка «Выступление оркестра». Второе занятие: Турку. Разминка «Диктант-эстафета». Презентация идей игрового оборудования для детей. Сингапур Первое занятие: задание «Вертушка», знакомство с главным символом Сингапура. Марина Бэй: задание «Квадратная загадка».</p>	<p>Самостоятельная работа — предположить, что изображено на картинках, по части изображения, и придумать способы применения предмета. практическая групповая работа «Страна детства». Самостоятельная работа — изготовление макета детского игрового оборудования из картона. Работа в командах: игра-викторина «IT-новости» Самостоятельная работа — создание образа устройства (мультикоптер, 3D-принтер, очки дополненной реальности), каким оно будет через 100 лет, в виде</p>

Разминка «Цветные ладошки». Задание «Всё по-новому» (работа в группе). Самостоятельная работа — продолжение работы с необычными идеями, которые возникли при выполнении последнего задания в классе. Второе занятие: Наньянский Технологический университет: задание «Алгоритм для 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. 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. 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. Германия Первое занятие: задание «Город мастеров». Мюнхен: задание «Школьная мастерская» (работа в группе). Штутгарт: разминка «Полетаем, поплаваем». Задание «Машина будущего» (работа в группе). 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). 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. Тематическая игра «Экспедиция

рисунка. Самостоятельная работа — написать оригинальные названия и способы использования необычных предложенных предметов. Самостоятельная работа — технические изобретения, подсказанные природой. Самостоятельная работа — создание коллажа по теме США. Самостоятельная работа — подготовиться к игре «Идеи для использования льда». Тематическая игра «Трансильванские приключения» (Румыния) Работа в командах: задания «Переводчики», «Спасательная операция», «Магические предметы», «Правда или ложь». Самостоятельная работа — знакомство с грузинским алфавитом, написание слова на грузинском языке. Самостоятельная работа — создание рисунка в точечной технике австралийских аборигенов. Самостоятельная работа — составление карты ассоциаций. Самостоятельная работа — создание модели бытовой или электронной техники. Практическая работа «Маска шамана». Самостоятельная работа — описание образа технического устройства, каким оно будет через 100 лет.

в Африку» (Конго) Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: найти древние сокровища. Работа в командах: задания «Переводчики», «Международная ярмарка», «Правда или ложь». Разминка. Викторина или телемост «Германия, Австралия, Конго» Постановка цели викторины: предложить вариант решения заданных социальных задач. Работа в командах: задания «Природа», «Человек», «Общество». Разминка. 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). Второе занятие: Боржомское ущелье: задание «Боржоми» (работа в паре). Задание «Карта знаний». Курорт Гудаури: разминка «Лыжники». Тбилиси: задание «Карта знаний», продолжение. 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». Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: помочь жителям Трансильвании победить злодея Дракулу. Разминка. Викторина или телемост «Грузия, Гренландия, Румыния» Постановка цели викторины: знакомство с природными и географическими особенностями данных стран. Работа в командах: задания «Теоретики», «Знатоки», «Эрудиты». США Первое занятие: флеш-интерактив «США». Кембридж: задание «Ключи от лаборатории» (работе в группе). Разминка «Пишем код». Майами: задание «Поиск бабочки» (работа в группе). Второе занятие: Даллас: практическая работа «Корпус микросхемы» (работа в группе). Разминка «Точность и внимательность». Вашингтон: задание «Облако бабочки» (индивидуально). Россия Первое занятие: Нижний Новгород:

<p>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». Второе занятие: Москва: знакомство с понятием «дополненная реальность». Вулкан Малый Семячик: разминка «Воображариум». Задания «Разработчики идей», «Выставка идей» (работа в группе). Занятие «Любопытные марсиане» (Канада)</p> <p>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. Викторина или телемост «США, Россия, Канада» Постановка цели викторины: предложить идею нового компьютерного приложения/игры.; задания «Разработчики», «Хакатон». Разминка. Подведение итогов Занятие «Мультикультурный саммит»</p>	
--	--

4 класс

Содержание	Формы организации и виды деятельности
<p>Раздел 1 . Введение Вводное занятие «Полёт в Небесный город» 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. Знакомство с Мировцентром 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.</p>	<p>Игра на актуализацию знаний о сюжете программы. Настольная игра «Планирование маршрута по лабораториям мастеров».</p>
<p>Раздел II. Проектирование решения Лаборатория мастера Та Лантыча Понятие о фантазировании. Легко ли придумывать? Что мешает придумывать?</p>	<p>Интеллектуально-творческая разминка на развитие воображение. Поиск оригинального решения для своей темы при помощи приёмов «мозгового штурма». Игра «Вход в</p>

<p>Метод научного прогнозирования Жюль Верна. Понятия «инерция» и «инерция мышления».</p> <p>Лаборатория мастера Новатики</p> <p>Понятия свойств и функций объектов. Игра «Лиловая груша прямоугольной формы».</p> <p>Поиск нужных свойств для своего решения.</p> <p>Лаборатория мастера Он Лайныча</p> <p>Знакомство с понятием «аналоги» и инструментами поиска в сети Интернет.</p> <p>Знакомство с профессией «аналитик», анализ аналогов своих решений из мультфильмов, фильмов, книг. Уточнение требований к своему решению.</p> <p>Лаборатория мастера Новатики</p> <p>Знакомство с понятием «эскиз», «эскиз 2D, 3D». Составные части и масштаб объекта.</p> <p>Внеклассное мероприятие</p> <p>Образовательная экспедиция в организацию, использующую методы генерации идей в своей деятельности (кейс).</p> <p>Лаборатория мастера Он Лайныча</p> <p>Знакомство с понятиями «моделирование» и «компьютерное моделирование». Изучение инструментов компьютерного моделирования с помощью программы по 3D-лепке (практическая работа). Построение алгоритма работы своего решения.</p> <p>Лаборатория мастера Бат Рейкина</p> <p>Понятия «ресурсы», «материалы».</p> <p>Знакомство с разными видами современных инновационных материалов.</p> <p>Внеклассное мероприятие. Игра «живого действия»</p> <p>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.</p> <p>Занятие в формате акселератора.</p>	<p>экспертный совет». Оценка идей, понятие «критерии оценки», выбор лучшего решения.</p> <p>Игра «Нано-, мото-, робо-». Упражнение «Хорошо-плохо». Оформление концепции своего решения. Практическая работа по поиску в сети Интернет. Практическая работа по созданию эскиза своего устройства исходя из разработанной ранее концепции и анализа аналогов. Практическая работа по созданию реальной модели (макета) своего решения с помощью разных ресурсов. Практические упражнения «Моя команда», «Моя роль в команде». Сборка и оформление общего портфолио проекта команды на материале индивидуальных карточек проекта портала.</p>
<p>Раздел III. Проектирование «мира»</p> <p>Лаборатории мастера Системыча</p> <p>Знакомство с профессией «футуролог», прогнозирование перемен в окружающем мире, исследование последствий созданных решений. Приём «Системный оператор», рассмотрение объектов во времени и пространстве</p> <p>Лаборатория мастера Та</p>	<p>Практическая работа «Локации мира», выбор локации с наибольшими прогнозируемыми изменениями. Упражнение «Элементы локации». Практическая работа по усовершенствованию элементов выбранной ранее локации мира. Изготовление чертежа «мира». Практическое упражнение «Навыки презентации». Практическая работа по</p>

<p>Лантыча Приём фантазирования «Метод фокальных объектов». Игра «Невпопад». Лаборатория мастера Новатики Практическая работа по созданию эскиза всех элементов будущей локации «мира», анализ и подбор необходимых ресурсов для создания макета. 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». Внеклассное мероприятие Образовательная экспедиция в организацию, использующую 3D-принтинг при производстве различных объектов (кейс). Лаборатория мастера Озарины Знакомство с видами представления проекта. Нестандартные форматы презентаций. Знакомство с приёмами борьбы со страхом при публичных выступлениях. Выбор формата представления своего «мира», анализ и подбор нужных ресурсов. Лаборатория мастера Электронии Знакомство с видами мультимедиа-презентаций. Инструменты создания мультимедиа-презентаций. Подведение итогов полугодия Занятие в формате акселератора. Практические упражнения «Моя команда», «Моя роль в команде».</p>	<p>созданию мультимедиа-презентации для представления своего «мира». Сборка и оформление общего портфолио проекта команды на материале индивидуальных карточек проекта портала.</p>
<p>Раздел IV. Подведение итогов Внеклассное мероприятие «Фестиваль миров» Итоговое открытое мероприятие. Игра живого действия «Тайна Небесного города» Переводное мероприятие. 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.</p>	<p>Конкурс-презентация созданных «миров» Командная игра на осмысление результатов работы в течение года и её значение.</p>

Тематическое планирование

1 класс

Наименование разделов и тем	Количество час
Введение в программу.	1
Природа и естествознание	9
Гуманитарная сфера	17
Художественно-изобразительное	7
Итого	34

2 класс

Наименование раздела	Количество часов
Введение в программу	1
Раздел 1. Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению	4
Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на земле	3
Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий	4
Раздел 4. Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения	4
Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего	4
Раздел 6. «Старый» мир. История и культура, пространство и время	4
Раздел 7. Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений	3
Раздел 8. Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом	8
Итого	35

3 класс

Наименование раздела	Количество часов
Раздел I. Введение в программу	2
Раздел II. Страны с пёстрой культурной мозаикой. Внимание к ценностям и традициям, истории и психологии, искусству и туризму	33
Итого	35

4 класс

Наименование раздела	Количество часов
Раздел I. Введение	2
Раздел II. Проектирование «мира»	12
Раздел III. Создание собственного «мира»	12
Раздел IV. Подведение итогов	9
Итого	35