

Негосударственное образовательное учреждение  
«Открытый молодёжный университет»

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
Негосударственного  
образовательного учреждения  
«Открытый молодёжный  
университет»

\_\_\_\_\_ И. В. Дмитриев  
« \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2013 г.

КОМПЛЕКСНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

**Мир моих интересов.  
Другой взгляд — другой мир**

Для учащихся 2 класса

99 академических часов

Уразбаева С. У.,

кандидат технических наук,

заместитель директора по развитию услуги

Томск — 2013

Уразбаева С. У. Мир моих интересов. Другой взгляд — другой мир : Комплексная образовательная программа. / под ред. А. В. Котовой, С. Г. Комагиной. — Томск: НОУ «Открытый молодёжный университет», 2013. — 22 с.

Комплексная образовательная программа «Мир моих интересов. Другой взгляд — другой мир» (далее Программа) направлена на развитие познавательного интереса учащихся 2 класса через создание информационно-образовательной среды, предполагающей практико-ориентированный подход. Программа может быть использована педагогами образовательных учреждений (начальных классов, информатики) в помощь организации внеурочной деятельности и дополнительного образования учащихся 2 класса средствами очно-дистанционных технологий.

Программа содержит пояснительную записку, в которой указываются место в образовательном процессе, конкретные цели и задачи, формы обучения, излагаются планируемые результаты обучения, затем приводятся тематическое планирование и основное содержание занятий.

Программа обеспечена учебным комплексом, который состоит из интерактивного электронного учебника для учителя, образовательно-игрового портала «Омунит» (omunit.ru), рабочей тетради и рекомендаций для проведения занятий.

Комплексная образовательная программа рассмотрена и рекомендована к изданию на методическом семинаре Негосударственного образовательного учреждения «Открытый молодёжный университет» и Образовательного центра «Школьный университет» 01 сентября 2013 года.

© Негосударственное образовательное учреждение  
«Открытый молодёжный университет», 2013  
© С. У. Уразбаева, 2013  
© А. В. Котова, 2013  
© С. Г. Комагина, 2013

## Пояснительная записка

### Место в образовательном процессе

На современном этапе школьного образования актуальными становятся не только предметные знания, умения и навыки, но и развитие деятельностных компетенций, позволяющих расширить рамки образовательной программы. Неотъемлемой частью образовательной программы в школе на сегодня становится внеурочная деятельность, задача которой, в соответствии с ФГОС, организовать образовательный процесс с учётом целей, интересов и потребностей современных детей и родителей. Таким образом, нами видится проблема формирования модели внеурочной деятельности, которая поможет учащемуся встроиться в современное информационное, коммуникационное и социальное пространство.

Решить эту непростую задачу позволит образовательная программа «Мир моих интересов. Другой взгляд — другой мир» (далее Программа), которая направлена на развитие познавательного интереса учащихся 2 класса через создание связей между разными «мирами», с помощью информационно-образовательной среды, на основе практико-ориентированного подхода. Под информационно-образовательной средой мы понимаем пространство, организуемое всеми участниками образовательного процесса, в которое вовлечены родитель, обучающийся и учитель, с использованием полного комплекта учебных, методических и сопроводительных материалов (интерактивного электронного учебника, рабочей тетради, плана конспекта занятий, кейсов для проведения мероприятий) и образовательно-игрового портала [omunit.ru](http://omunit.ru). Предполагаемый образовательный результат учащегося — формирование универсальных учебных действий. Поэтому особое внимание уделяется заданиям, развивающим аналитическое мышление, внимание, умение сопоставлять, сравнивать и систематизировать информацию.

Образовательная программа «Мир моих интересов. Другой взгляд — другой мир» Открытого молодёжного университета разработана для учителей (начальных классов, информатики) в помощь организации внеурочной деятельности учащихся 2 класса средствами очно-дистанционных технологий. Программа внеурочной деятельности учащихся 2 класса состоит из 33 независимых занятий и 8 внеклассных мероприятий (по 4 часа каждое), направленных на выявление связей мира природы и мира человека. Объём программы — 99 часов, из расчёта 3 часа в неделю (1 час работы в классе, 1 час самостоятельной работы дома на портале [omunit.ru](http://omunit.ru) и с рабочей тетрадью, 1 час подготовки к проведению внеклассного мероприятия в классе по теме занятия). Время проведения занятия в классе может варьироваться от 35 до 50 минут. Время проведения внеклассных мероприятий: от 2 до 6 часов в месяц.

Использование полного комплекта учебных, методических и сопроводительных материалов, готовых медиапродуктов на занятии позволяет учителю сформировать внутреннюю мотивацию учащихся к познавательной деятельности, положительно повлиять на развитие функциональной грамотности, способствовать развитию рефлексивных способностей, информационно-коммуникативной компетенции. При этом обретение навыков работы на ПК в рамках программы становится не целью, а средством достижения образовательных результатов.

Кроме развития познавательной сферы ребёнка, на занятиях формируются также исследовательские, проектные умения и когнитивные способности, такие как:

1. умение видеть проблемы;
2. умение выдвигать гипотезы;
3. умение наблюдать, сравнивать;
4. умение формулировать вопросы;
5. умения и навыки проведения экспериментов (мысленных и практических);
6. умение добывать необходимую информацию различными методами (работа с дополнительной литературой, Интернетом);
7. умение работать в паре, группе; вести диалог, описывать свою деятельность.

Актуальность Программы основывается на интересах, потребностях учащихся и их родителей. В Программе удачно сочетаются взаимодействие школы с семьёй, творчество и развитие, эмоциональное благополучие детей и взрослых.

### **Цель**

Развитие познавательного интереса учащихся 2 класса через создание информационно-образовательной среды, предполагающей практико-ориентированный подход.

### **Задачи**

- Повышение учебно-познавательной мотивации.
- Углубление знаний по предмету и, как следствие, повышение информационной культуры.
- Улучшение динамики освоения функциональной грамотности (темпа чтения, развития речи, умения использовать логические операции).
- Формирование у учащихся младшего школьного возраста умений и навыков исследовательского поиска.
- Приобретение коммуникативных навыков (работа в инициативных группах в рамках общей темы).

### **Методы обучения**

Основная методическая установка Программы — деятельностный характер обучения, создание условий для приобретения опыта исследовательской и проектной деятельности, постановки и достижения цели в индивидуальной и групповой работе.

Использование разных форм организации работы (фронтальная, индивидуальная, парная, групповая) позволяет сохранить активность детей. При системном использовании парной и групповой работы приобретаются навыки совместной деятельности и учебного сотрудничества.

Таким образом, реализуя программу «Мир моих интересов. Другой взгляд — другой мир» на ступени начального общего образования, образовательное учреждение решает следующие задачи:

- развитие личности школьника, становление его мировоззрения;
- развитие самостоятельности и творческих способностей учащихся через включение их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием виртуальной образовательной среды;
- духовно-нравственное развитие и воспитание учащихся, предусматривающее принятие ими моральных норм, нравственных установок, национальных ценностей.

### **Формы организации учебных занятий**

Образовательное занятие в классе — комбинированное, характеризующееся сочетанием различных целей и видов учебной работы: активизация познавательного интереса, работа по осмыслению и усвоению нового материала, работа по закреплению изложенного материала; работа по применению знаний на практике и формированию умений и навыков, а также организация выполнения самостоятельной работы учащегося в компьютерном классе или дома с родителями с помощью образовательно-игрового портала «Омунит» ([omunit.ru](http://omunit.ru)).

При проведении занятий программы 2 класса учителем используется учебный и познавательный материал разных видов: мультипликационные ролики, озвученные слайд-шоу, комиксы, диафильмы, 3D-модели, интерактивные карты и ролики, видеоролики. Для актуализации познавательного интереса обучающегося каждое занятие начинается со вступительного ролика с участием главного героя занятия, обозначающего тему занятия и задающего положительный эмоциональный настрой детей.

Система подачи информации во 2 классе основана на сравнении двух миров: мира природы и мира человека. Поэтому особое внимание уделяется заданиям, развивающим аналитическое мышление, внимание, умение сопоставлять, сравнивать и систематизировать информацию.

Задания, предлагаемые учащимся в рабочей тетради, делятся на занятия в классе и упражнения дома. Разнообразие проблемных, творческих, поисковых заданий способствует формированию всех типов универсальных учебных действий (УУД). При выполнении домашнего задания в тетради учащийся получает код для доступа к portalной части: учебной игре по теме занятия.

Возможность реализовать полученные знания на практике даётся как дома, вместе с родителями, так и в классе, под руководством учителя. Также предусмотрен вариант самостоятельной работы ученика с использованием подробных инструкций, написанных в соответствии с особенностями восприятия младшего школьника, посредством лабораторной работы (опыта, эксперимента), выполнения виртуальных и реальных творческих работ, что способствует формированию информационной грамотности учащегося младшего школьного возраста.

Для развития регулятивной сферы деятельности учащихся предусмотрены классные и домашние занятия как в тетради, так и на образовательно-игровом портале «Омунит» ([omunit.ru](http://omunit.ru)).

Для развития УУД предлагается возможность использовать разнообразные формы организации деятельности: индивидуальная, парная и групповая формы.

В программе предусмотрены два вида деятельности: (1) образовательная и (2) игровая.

Образовательная деятельность состоит из (1) образовательного занятия в классе под руководством учителя, (2) образовательной самостоятельной деятельности дома (выполнение заданий в рабочей тетради с использованием полученных знаний и навыков, а также информационных ресурсов в сети Интернет) и (3) образовательного внеклассного мероприятия — творческого события, проводимого один раз в месяц в форме выездной и невыездной деятельности учеников под руководством учителя.

Игровая деятельность проводится на портале и состоит из (1) учебной игры, проводимой один раз в неделю после классного занятия, и (2) сетевой игры-арены.

### **Этапы занятий**

Главный принцип, позволяющий сохранять познавательный интерес детей, основан на чередовании деятельности детей. Так, в течение классного занятия детям предлагается выполнять практические, творческие задания, упражнения в рабочей тетради, а также в интерактивном электронном учебнике. Дома ребёнка ожидает увлекательное разгадывание кода, позволяющего открыть учебную игру (один раз в неделю).

Занятие 2 класса построено на сопоставлении информации о мире природы с информацией о мире человека, выявлении связей между этими мирами. Так формируется экологическое мышление и аналитические учебные действия. Всего проводится 4–5 параллелей об этих мирах. Поэтому занятие состоит из 4–7 этапов, каждый из которых включает одну информационную параллель.

- 1. Организационный этап:** с помощью мультипликационного ролика, заявляющего тему занятия. Не более двух минут, основная цель этапа — организовать познавательный интерес.
- 2. Этапы информационных параллелей** (4–5 этапов): между миром природы и миром человека. Начинаются с актуализации субъектного опыта обучающегося, позволяющей плавно перейти к изучению нового материала. Такой подход обеспечивает сохранение учебной мотивации школьников и включение их в совместную деятельность, способствует формированию аналитических общеучебных действий учащегося и экологического мышления.
- 3. Закрепление знаний** — этап для самостоятельной работы по материалу: умение соотносить между собой факты, понятия, правила и идеи; воспроизводить основные идеи нового материала, выделять существенные признаки ведущих понятий, конкретизировать их и применять на практике.
- 4. Физкультурная минутка.** Проводится в форме творческо-психологических упражнений, осуществляемых через объединение двигательной и творческой активности. Это превращает физкультурную минутку из простой разминки в образовательный этап занятия.
- 5. Подведение итогов и рефлексия.** Проводится для формирования регулятивных УУД, создаёт ситуацию взаимосвязи учебной деятельности ребёнка и его

внеучебной жизни, создавая, таким образом, положительный эмоциональный настрой, стимулируя к дальнейшей работе в ситуации успешности и сотрудничества разного уровня.

**Табл. 1. Рекомендуемая структура занятия**

1	1–2 минуты	Организационный этап
2	10–20 минут	Этапы информационных параллелей
3	15–20 минут	Творческие, практические задания
4	7–8 мин	Работа учащихся в рабочей тетради (2–3 задания за 1 занятие)
5	1–2 минуты	Физминутка
6	1–2 минуты	Объяснение домашнего задания
7	5 минут	Подведение итогов и рефлексия

Структуру занятия можно адаптировать в зависимости от особенностей учащихся. Используя *дополнительные материалы* для работы в классе, можно организовать вариативную часть занятия, самостоятельную, экспериментальную деятельность младших школьников («Это интересно», рукоделие, задания для проведения эксперимента), а также внеклассное мероприятие в виде экскурсии, конкурса, выставки и т.д.

Интеграция основной и вариативной части программы позволит обеспечить достижение метапредметных образовательных результатов — развитие универсальных учебных действий по четырём направлениям: регулятивные, познавательные, личностные и коммуникативные.

### **Модели организаций занятий**

Исходя из интернет-ресурсов школы, учитель может организовать обучение по Программе и распределить недельную нагрузку следующим образом:

I. В школе есть бесперебойный доступ к Интернету.

Один час в неделю учитель проводит занятие в классе по полученным материалам интерактивного электронного учебника, медиа- и дидактическим материалам, рабочей тетради для учащихся. Дополнительно, 1 час в неделю в классе учитель уделяет внимание отработке полученных знаний и умений с использованием образовательно-игрового портала «Омунит» (omunit.ru) и рабочей тетради.

В этом случае задачи учителя:

- провести занятие с использованием интерактивного электронного учебника и рабочей тетради;
- дать задание для самостоятельной работы дома в рабочей тетради
- объяснить принцип работы с порталом, в начале обучения осветив все формы деятельности ребёнка на портале;
- провести занятие с использованием портала;
- отследить прохождение учеником игры на портале;

- провести рефлексию на занятии о результатах прохождения игр и выполнения самостоятельной работы дома (что было делать интересно, что сложно?).

## II. В школе проблемы с Интернетом.

Один час в неделю учитель проводит занятие по полученным материалам интерактивного электронного учебника, медиа- и дидактическим материалам, рабочей тетради для учащихся. В конце занятия — задание детям для самостоятельной работы дома: рабочая тетрадь и игры на портале.

В этом случае задачи учителя:

- провести занятие по полученным материалам;
- дать задание для самостоятельной работы дома в рабочей тетради
- нацелить на работу с порталом, осветив все формы деятельности ребёнка на портале;
- объяснить принцип работы с порталом в начале обучения;
- провести рефлексию на занятии о результатах прохождения игр и выполнения самостоятельной работы дома (что было делать интересно, что сложно?).

### Самостоятельная деятельность учащихся на портале «Омунит» (omunit.ru)

Организация самостоятельной деятельности учащегося осуществляется с использованием образовательно-игрового портала «Омунит», организованного как игровой контент в форме путешествия по волшебной стране.

При введении кода доступа учащийся попадает в личный кабинет и при помощи учителя/родителя может присвоить себе имя и загрузить свою фотографию. Далее участник начинает своё путешествие по волшебной стране, изображённой на карте, содержащей 33 игры-занятия.

Учитель открывает доступ к новой игре после прохождения занятия по теме игры группе учеников (классу).

**Личный кабинет учащегося** представляет собой раздел на портале «Омунит» в виде палатки путешественника и содержит разделы: портфолио, игры учебные (индивидуальная работа ученика), игра сетевая (арена для парных игр — сервис не доступен при апробации), галерея работ (сервис не доступен при апробации).

В разделе «**Портфолио**» отображаются вкладки: «Мои интересы», «Мои достижения», «Обо мне», «Мои цели», «Что нового».

Во вкладке «**Мои интересы**» ученик может самостоятельно сформулировать свои интересы и увлечения.

Во вкладке «**Мои достижения**» ученик может разместить материалы (фотографии, отсканированные грамоты, творческие работы, созданные в ходе занятий по КОП ММИ и т.д.).

Во вкладке «**Обо мне**» учитель и/или родитель могут отмечать достижения ученика, хвалить, комментировать успехи, либо писать замечания или критику.



Ученик может только просматривать эти сообщения, сам редактировать записи он не может.

Во вкладке «**Мои цели**» ученик может ставить перед собой задачи на неделю и позже отмечать, что он выполнил, а что нет.

Во вкладке «**Что нового**» ученик может просматривать список последних событий учеников своей группы обучения.

Раздел «**Учебные игры**» открывается при нажатии на кнопку «Отправиться в путешествие». Ученику открывается карта с доступными играми, в соответствии с открытыми учителем играми.

Открытие игр происходит последовательно. На закрытых играх отображаются замочки. Всего на карте находится 32 игры.

При нажатии на локацию открывается игра. При прохождении игры локация помечается как пройденная и засчитывается в прогресс ученику.

После прохождения каждого занятия на портале (в классе/дома) необходимо провести рефлексию о результатах выполнения заданий (что было интересно, что сложно?).

### **Гигиенические требования**

Использование ИКТ в образовательном процессе требует неукоснительного соблюдения санитарных правил и норм (СанПиН 2.4.2.2821-10), что позволит снизить риски и обеспечить сохранение здоровья младших школьников. Необходимо помнить следующее:

— средняя непрерывная продолжительность различных видов учебной деятельности младших школьников 1–4 классов (чтение с бумажного носителя, письмо, слушание, опрос и т.п.) не должна превышать 7–10 минут, в то же время непрерывная работа с изображением на индивидуальном мониторе компьютера и с клавиатурой не должна превышать в 1–4 классах 15 минут;

— просмотр статических изображений на учебных досках и экранах отражённого света в 1–2 классах — 10 минут, в 3–4 классах — 15 минут;

— просмотр динамических изображений на учебных досках и экранах отражённого света в 1–2 классах — 15 минут, в 3–4 классах — 20 минут.

### **Планируемые результаты**

К концу учебного года предполагается развитие и формирование универсальных учебных действий у учащихся 2 класса: регулятивные (Р), познавательные (П), личностные (Л) и коммуникативные (К).

Этап занятия	Универсальные учебные действия
--------------	--------------------------------

<p><b>Организация начала занятия</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– личностное, профессиональное, жизненное самоопределение (Л);</li> <li>– смыслообразование (установление связи между учебной деятельностью и её мотивом) (Л);</li> <li>– целеполагание (определение и формулирование цели деятельности с помощью учителя) (Р);</li> <li>– планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками (К)</li> </ul>
<p><b>Актуализация субъектного опыта учащихся</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– ориентирование в своей системе знаний, отличие нового от уже известного с помощью учителя (П);</li> <li>– анализ (выделение признаков), синтез (составление целого из частей), сравнение, обобщение (П);</li> <li>– проведение аналогий, выявление закономерностей, выводы (в том числе по результатам работы в паре, группе) (П);</li> <li>– установление причинно-следственных связей (П);</li> <li>– поиск и выделение информации (П);</li> <li>– использование знаково-символических средств (умение оперировать различными условными обозначениями — знаками, символами, схемами, графиками и т.д., перевод визуальных систем в вербальную и обратно) (П);</li> <li>– подведение под понятие (П);</li> <li>– планирование (Р);</li> <li>– прогнозирование (Р);</li> <li>– умение слушать и вступать в диалог (К);</li> <li>– выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К);</li> <li>– аргументация своего мнения и позиции в коммуникации (К);</li> <li>– умение воспринимать разные позиции и мнения (К);</li> <li>– умение задавать вопросы (К)</li> </ul>
<p><b>Усвоение новых знаний и способов деятельности</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– анализ (выделение признаков), синтез (составление целого из частей), сравнение, обобщение (П);</li> <li>– проведение аналогий, выявление закономерностей, выводы (в том числе по результатам работы в паре, группе) (П);</li> <li>– установление причинно-следственных связей (П);</li> <li>– поиск и выделение информации (П);</li> <li>– подведение под понятие (П);</li> <li>– определение основной и второстепенной информации (П);</li> <li>– самостоятельная постановка цели, формулирование проблемы и создание алгоритма деятельности (П);</li> <li>– умение слушать и вступать в диалог (К);</li> <li>– выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К);</li> <li>– аргументация своего мнения и позиции в коммуникации (К);</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– умение воспринимать разные позиции и мнения (К);</li> <li>– умение задавать вопросы (К);</li> <li>– умение договариваться (кооперация) и умение использовать ресурсы другого (согласованность) (К)</li> </ul>
<b>Закрепление знаний</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– анализ (выделение признаков), синтез (составление целого из частей), сравнение, обобщение (П);</li> <li>– проведение аналогий, выявление закономерностей, выводы (в том числе по результатам работы в паре, группе) (П);</li> <li>– установление причинно-следственных связей (П);</li> <li>– использование знаково-символических средств (умение оперировать различными условными обозначениями — знаками, символами, схемами, графиками и т.д., перевод визуальных систем в вербальную и обратно) (П);</li> <li>– подведение под понятие (П);</li> <li>– выполнение действий по алгоритму (Р);</li> <li>– умение слушать и вступать в диалог (К);</li> <li>– выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К);</li> <li>– аргументация своего мнения и позиции в коммуникации (К);</li> <li>– умение воспринимать разные позиции и мнения (К);</li> <li>– умение задавать вопросы (К);</li> <li>– умение договариваться (кооперация) и умение использовать ресурсы другого (согласованность) (К), осознание ответственности за общее дело (Л)</li> </ul>
<b>Интерактивная игра по теме занятия</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– анализ (выделение признаков), синтез (составление целого из частей), сравнение, обобщение (П);</li> <li>– проведение аналогий, выявление закономерностей, выводы (в том числе по результатам работы в паре, группе) (П);</li> <li>– установление причинно-следственных связей (П);</li> <li>– использование знаково-символических средств (умение оперировать различными условными обозначениями — знаками, символами, схемами, графиками и т.д., перевод визуальных систем в вербальную и обратно) (П);</li> <li>– подведение под понятие (П);</li> <li>– выполнение действий по алгоритму (Р);</li> <li>– контроль (Р);</li> <li>– коррекция (Р);</li> <li>– оценка (Р)</li> </ul>
<b>Подведение итогов занятия. Рефлексия</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– рефлексия способов и условий действия (П);</li> <li>– (само-)контроль и (само-)оценка процесса и результатов деятельности (Р);</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К);</li> <li>– аргументация своего мнения и позиции в коммуникации (К);</li> <li>– умение воспринимать разные позиции и мнения (К);</li> <li>– нравственно-этическая ориентация (выделение нравственного аспекта поведения, соотнесение поступков и событий с этическими принципами) (Л)</li> </ul>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Мониторинг образовательных результатов включает в себя формирование электронного портфолио как формы комплексной оценки УУД.

#### **Состав учебно-методического комплекта**

1. Интерактивный электронный практикум для учителя (1 штука).
2. Планы-конспекты (33 штуки) занятий в классе и дополнительных ежемесячных мероприятий (8 штук) для учителя.
3. Рабочая тетрадь «Другой взгляд — другой мир» для учащихся (на каждого учащегося).
4. Образовательно-игровой портал «Омунит».
5. Образовательная программа.

## **Технические требования для реализации программы**

Занятия на портале желательно проводить в компьютерном классе. При отсутствии данной возможности можно проводить занятия с помощью компьютера учителя, демонстрируя иллюстративный материал по теме занятия через проектор или электронную доску.

### *Аппаратное обеспечение:*

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

### *Программное обеспечение:*

- Операционная система: Windows (XP или выше), Linux. Запуск электронного учебника возможен на Mac OS X с использованием виртуальной машины Windows.
- Требуется установка электронного учебника с правами администратора компьютера.
- Для работы с порталом «Омунит» необходим любой браузер версии не ниже:

Internet Explorer 9.0;

Mozilla Firefox 23.0;

Google Chrome 29.0;

Opera 17.0;

iOS Safari 3.2.

*Скорость Интернета для работы на портале «Омунит»:* не ниже 512 Кбит/с.

## **Тематический план**

Наименование разделов и тем	Количество часов			
	Всего	Занятия в классе	Самостоятельная работа в тетради и на портале «Омунит»	Внеклассные мероприятия
Введение	1	1		
Успевай-ка!	2	1	1	
Древнее оружие	2	1	1	
Пикник	2	1	1	
Исторический экскурс «Древний мир»	4			4
Всюду — жизнь!	2	1	1	
Фотография	2	1	1	
Названия предметов	2	1	1	
Необычные животные	2	1	1	
Животные мира. Осень	4			4
Зарождение жизни	2	1	1	
Национальный костюм	2	1	1	
Праздник в доме	2	1	1	
Письма и открытки	2	1	1	
Праздник национальностей	4			4
Моя семья	2	1	1	
Памятники культуры	2	1	1	
Необычное на столе	2	1	1	

## Содержание занятий

### «Успевай-ка!»

Персонаж — Петух. Жизненный цикл и времена года. Гребень и расписание на неделю. Голос и сутки. Графический диктант. О расстановке приоритетов. Практическая работа «Петушинные дела». «Пинарик». Технологии в хозяйстве. Полезные советы от Пети.

### «Древнее оружие»

Персонаж — Паук. Оружие ближнего боя. Метательное и стрелковое оружие. Защитное вооружение — хитиновый панцирь. Практическое оригами «Паучок из фольги». Боевая раскраска. Необычные латы для животных. Кейс «Паучок на нитке».

### «Пикник»

Персонаж — Улитка. Необычные улитки. Как живут улитки. Родственники улиток. «Профессии» улиток. Планирование пикника. Укрытие. Практическая работа «Материалы для палатки». Как собирать палатку. Продукты для пикника. Практическая работа «Сервировка стола». Как едят улитки. Правила обращения с огнём на пикнике. Чистота и забота об окружающей среде.

### Внеклассное мероприятие «Исторический экскурс «Древний мир»»

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

Вариант 2. Празднично-игровое мероприятие. Турнир. Рассказ о геральдике и видах щита; изготовление щитов. Рассказ о мечах; изготовление мечей. Турнир с реквизитом в спортзале. Битва бутылками или мешками.

### «Всюду — жизнь!»

Персонаж — Солнечный луч. Спектр солнечного света. Жизнь в самой глубокой точке океана и на самой высокой точке земной поверхности. Скорость света. Формы жизни в космосе и внутри планеты. Тепловые свойства солнечного света. Жизнь в самых холодных и жарких температурах. Освещение. Тени. Формы жизни в полной темноте и на максимальной освещённости. Солнечный свет как энергетический ресурс. Животные с экстремальными периодами отсутствия энергетических ресурсов и с постоянным питанием.



## **«Названия предметов»**

Персонаж — Янтарь. Отражение свойств предмета в его названии. Наука этимология. Исторические изменения в значении слов. Примеры словотворчества. Игра «Словотворчество». Практическая работа «Придумай слово с указанным окончанием». Древние смыслы слов. Легенды о словах. Практическая работа «Кроссворд». Странствия слов. Исчезновение слов.

## **«Необычные животные»**

Персонаж — Вода. Маскировка. Практическая работа «Исчезновение стекла». Практическая работа «Животное из веточек». Защита от холода. Водопады и хвосты. Волны и язык. Ни дня без воды.

## **Внеклассное мероприятие «Животные мира. Осень»**

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

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

## **«Зарождение жизни»**

Персонаж — Уголёк. Теория появления угля. Теория появления жизни на земле. Долгий путь от простого к сложному: от каменного угля к алмазу, от простейших организмов к сложным формам жизни. Способы производства древесного угля. Способ зародить жизнь в искусственных условиях. Альтернативная теория появления жизни на земле. Определение возраста угля по отпечаткам древних растений на его поверхности. Определение возраста простейших организмов и растений путём изучения окаменелостей.

## **«Праздник в доме»**

Персонаж — Огонь. История появления огня. Истории о праздниках. Место для празднования. Практическая работа «Места празднования». Огонь на празднике. Планирование праздника. Практическая работа «Пригласительная открытка на тематический праздник». Из искры — в пламя! Стенгазета ко дню рождения.

## **«Письма и открытки»**

Персонаж — почтовый голубь. Многообразие видов голубей. Изобретение письма. Способы передачи писем. Почтовые голуби и их ноша. Материалы, на которых писали письма. Письма из глубины веков. Современные письма. Письма в космос.

Капсулы времени. Места обитания голубей и почтовые марки разных стран. Практическая работа «Стили писем в разное время». Правила написания писем. Групповая работа «Пишем письмо». Яркое оперение голубей и яркие открытки. Кардмейкинг и посткроссинг.

### **Внеклассное мероприятие «Праздник национальностей»**

Вариант 1. Мультипроектное мероприятие в школе. Разделение на группы, выдача заданий группам: поиск информации о народах, приветствиях, традициях, национальных блюдах. Подготовка костюмов в группах, репетиция танцев, приветствия-визитки. Проведение мероприятия (приветствие на языке народа, встреча гостей, угощение национальным блюдом, игры для каждой национальности). Выставка созданных костюмов. Фотоотчёт о мероприятии.

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

#### **«Необычное на столе»**

Персонаж — Панда. Гурманы. Как питается панда. Необычные продукты. Свежесть продуктов. Внешний вид. Деликатесы как необходимость.

#### **«Рождество»**

Персонаж — Олень. Легенда о рождестве. Олени — символ рождества. Рога оленей и дерево жизни. Украшение деревьев на рождество. Практическая работа «Мастерим ёлку». Рождество — какое оно? Святки. Колядки. Гадания. Многообразие видов оленей и многообразие рождественских персонажей. Как отмечают рождество в разных странах. Рождественские подарки и атрибуты.

### **Внеклассное мероприятие «Снежный фестиваль»**

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

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

#### **«Подарки»**

Персонаж — Аист. Приятные эмоции. Традиции делать сюрпризы. Практическая работа «Аист». Такие непохожие аисты. Как общаются аисты. Разнообразие видов подарков. Традиции дарить подарки в разных странах. Правила выбора подарков. Наследование. Практическая работа «Как поздравить маму».

### **«Автомобили»**

Персонаж — Жеребёнок. Лошади в жизни человека. Автомобиль. Семейный альбом автомобилей. Устройство автомобиля. Парад автомобилей. Парад спец. техники. Парад лошадей. Кейс «История автомобилей Джеймса Бонда». Словарь автолюбителя.

### **Внеклассное мероприятие «Книга своими руками»**

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

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

### **Внеклассное мероприятие «Фотокросс»**

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

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

### **«Творчество. Карвинг»**

Персонаж — Бобр. Резьба по дереву. Резьба по фруктам. Карвинг. Практическая работа «Шедевры из картофеля». Резьба по книжкам. Мастерство бобра и мастерство человека в изящных вырезаниях. Материалы для вырезания — листья, мыло, лёд.

### **«Самолёты»**

Персонаж — Орёл. Мечты о небе. Небесные фонарики. Планирующий полёт орла. Архит Тарентский и «деревянный голубь». Древние прообразы самолёта. Практическая работа «Парашют своими руками». Воздушный шар. Дирижабль. Полёт первого самолёта. Строение самолёта. Профессия «лётчик». Качества, необходимые лётчикам.

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

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

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

### **«Водные суда»**

Персонаж — Дельфин. «Речь» дельфинов и азбука Морзе. Пассажирские судна. Промысловые судна. Эхолокация. Питание дельфинов. Эхолот у кораблей. Плавающий пузырь. Как корабль держится на воде. Военные корабли. Маскировка. Название судна.

### **«Профессии»**

Персонаж — Енот. Умение енота царапать и «царапающие» профессии. Гравёр. Умение енота лазить по вертикальной поверхности. Промышленный альпинизм. Умение енота мыть предметы. Старатель. «Носим маски». Профессии с масками. Зачем нужны маски. Умение енота подавать сигналы. Инспектор ГИБДД.

### **«Игрушки»**

Персонаж — Полено. Возраст игрушек. Игрушки из дерева — материалы для игрушек. Обучающие игрушки. Игрушки и искусство. Экологичность.

### **Внеклассное мероприятие «Я выбираю профессию»**

Вариант 1. Информационно-игровое мероприятие. Праздник в классе по типу города мастеров. Игровая программа о профессиях со стихами, ребусами, загадками, подвижными играми. Фотографии с мероприятия выкладываются в презентацию портфолио.

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

