

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» (миром природы и миром человека), 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, материалов для проведения внеклассных мероприятий) и образовательно-игрового портала 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.

Программа внеурочной деятельности учащихся 2 класса состоит из 33 независимых занятий, направленных на выявление связей мира природы и мира человека, и 8 крупных внеклассных мероприятий (по 4 часа каждое). Объём программы — 99 часов, из расчёта 3 часа в неделю (1 час работы в классе, 1 час самостоятельной работы дома на портале omunit.ru и с рабочей тетрадью, 1 час подготовки к проведению 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 работать в паре, группе; вести диалог, описывать свою деяте

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 познавательной активности, удовлетворение познавательных потребностей учащихся 2 классов через создание информационно-образовательной среды, предполагающей разнообразие видов деятельности: игровой, познавательной, творческой, досугово-развлекательной.

Задачи

- Повышение познавательной мотивации.
- Развитие исследовательского интереса.
- Развитие инициативности, самостоятельности и творческих способностей учащихся, в том числе с использованием виртуальной образовательной среды.
- Развитие коммуникативных навыков.
- Развитие позитивного отношения к базовым общественным ценностям (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура).
- Воспитание ценностного отношения к природе, окружающей среде (экол

Методы обучения

Основная методическая установка Программы — деятельностный характер обучения, создание условий для формирования предпосылок к исследовательской и проектной деятельности, самостоятельному социальному действию.

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, в том числе через использование 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 деятельности: 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).

При проведении занятий программы 2 класса учителем используется учебный и познавательный материал разных видов: мультипликационные ролики, озвученные слайд-

шоу, видеоролики, флэш-игры на интерактивной доске. 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).

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

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

В программе предусмотрены:

1) занятия в классе под руководством учителя, (2) самостоятельная работа дома (выполнение заданий в рабочей тетради с использованием знаний и навыков, полученных в классе, и информационных ресурсов сети Интернет; образовательные игры на портале Омунит по темам занятий; сетевая игра, проводимые с целью применения полученных знаний) и (3) внеклассные мероприятия — творческие события, проводимые один раз в месяц в форме выездной и/или невыездной деятельности учеников под руководством учителя.

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 игру на портале (один раз в неделю).

Занятие 2-го класса построено на сопоставлении информации о мире природы с информацией о мире человека, выявлении связей между этими мирами. Так формируется экологическое мышление и аналитические способности. В каждом занятии представлены 3—4 параллели об этих мирах.

Этапы занятия:

1. Организационный этап. Заключается в подготовке учащихся к работе на занятии, создании эмоционального настроения на совместную деятельность; обсуждении (презентации) творческого задания, выполненного дома, а также игры на портале «Омунит» (omunit.ru).

2. Мотивационный этап. С помощью мультипликационного ролика ученики самостоятельно формулируют тему и знакомятся с главным героем занятия. Главный герой — это персонаж (животное, птица, явление природы, предмет), глазами которого ученики смотрят на изучаемую тему. Основная цель этапа — создать условия для проявления познавательного интереса.

3. Актуализация знаний. Заключается в обращении к уже имеющемуся личностному опыту учеников в изучаемой теме. Этап обеспечивает поддержание мотивации и

включение учащихся в совместную деятельность. Проводится в форме диалога учителя с учениками и плавно переводит учеников к этапу открытия новых знаний.

4. **Открытие новых знаний** включает в себя три-четыре информационных параллели между миром природы и миром человека. Такой подход обеспечивает сохранение учебной мотивации школьников и включение их в совместную деятельность, способствует формированию аналитических общеучебных действий учащегося и экологического мышления.

5. **Самостоятельная работа.** С помощью индивидуальной работы в рабочих тетрадях, а также выполнения упражнений и практических заданий в парах и группах создаются условия для развития и формирования познавательных, регулятивных, коммуникативных УУД.

6. **Физкультурная минутка** («отдыхайка»). Проводится в форме творческо-психологических упражнений, сочетающих двигательную и творческую активности. Это превращает физкультурную минутку из простой разминки в образовательный этап занятия.

7. **Подведение итогов и рефлексия.** Проводится для формирования регулятивных УУД, создаёт взаимосвязь учебной деятельности ребёнка и его внеучебной жизни, положительный эмоциональный настрой, стимулируя тем самым к дальнейшей работе в ситуациях успешности и сотрудничества разного уровня.

8. **Сообщение о творческом (домашнем) задании.** Сообщение учителем творческого (домашнего) задания, краткий инструктаж (если требуется) по его выполнению.

Рекомендуемая структура занятия

| | | |
|----|-------------|---|
| 1. | 2—3 минуты | Организационный этап |
| 2. | 2—3 минуты | Мотивационный этап |
| 3. | 1—2 минуты | Актуализация знаний |
| 4. | 10—15 минут | Открытие новых знаний |
| 5. | 8—12 минут | Самостоятельная работа |
| 6. | 2—3 минуты | Физкультминутка |
| 7. | 3—5 минут | Подведение итогов и рефлексия |
| 8. | 1—2 минуты | Сообщение о творческом (домашнем) задании |

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, 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 по полученным материалам;
- объяснить принцип работы с порталом, в начале обучения осветив все формы деятельности ребёнка на портале;
- нацелить на работу с порталом;
- отследить прохождение учеником игры на портале;
- провести рефлексию на занятии о результатах прохождения игр и выполнения заданий в рабочей тетради.

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 — сообщение о творческом задании для самостоятельной работы дома. После каждого занятия учитель через свой личный кабинет на портале Омунит открывает игру, ученикам автоматически приходит ссылка на просмотр видеоролика по теме занятия. Выполнив дома задания в рабочей тетради и ответив на вопросы по видеоролику, ученики получают возможность разгадать код для входа в порталную игру.

В этом случае задачи учителя:

- провести занятие по полученным материалам;
- 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 заданий из рабочей тетради.

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 32 учебные игры по темам занятий.

Учитель открывает ученикам доступ к новой игре после прохождения занятия по теме игры (краткое описание учебных игр см. на стр. 14—27 настоящей Программы).

Информация, размещённая в портфолио в 1-м классе на портале «Кувирком» (kuvirkom.com), доступна ученикам 2-го класса, но ученики могут только просматривать эту информацию, ничего добавляя и не удаляя.

Личный кабинет учащегося представляет собой раздел на портале «Омунит» в виде палатки путешественника и содержит разделы: портфолио, учебные игры

(индивидуальная работа ученика), игра сетевая, галерея работ.

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

Вкладка **«Мои интересы»** содержит описание интересов ученика, которые он самостоятельно формулирует и редактирует.

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

Вкладка **«Мои достижения»** — это список достижений ученика. Ученик может самостоятельно или с помощью родителей разместить сюда материалы, подтверждающие то или иное достижение (фотографии творческих работ, созданных в классе или дома в рамках программы 2-го класса; отсканированные грамоты, благодарственные письма и т. д.)

Вкладка **«Обо мне»** представляет собой ленту сообщений между учителем и родителем. Ученик не может редактировать записи, сделанные в данном разделе.

Вкладка **«Что нового»** — это список последних событий учеников конкретной группы (класса).

Раздел **«Сетевая игра»** — это игра на смекалку, в которой нужно угадать слово по четырём картинкам. В игре четыре периода активности. В первом периоде (1 четверть) игроки накапливают ресурсы (листочки на портале). Имея в наличии достаточное количество листочков, во втором периоде (2 четверть) ученик может вступить в индивидуальные соревнования с другими учениками. После начала игры у ученика отнимается определённое количество листочков. При выигрыше ученику добавляется звезда победителя в данном периоде.

В третьем периоде (3 четверть) ученики имеют возможность играть как индивидуально, так и пробовать свои силы в парных и командных играх. Параллельно происходит накопление личного рейтинга (личных достижений), что позволит в следующем периоде игры подать заявку на вступление в более сильную команду, либо создать такую команду самому. Третий этап — это своего рода «проба» перед более серьёзным четвёртым периодом (4 четверть) — Большой игрой. Для начала Большой игры необходимо наличие команд по 4 человека в каждой. Команды соревнуются друг с другом за главный приз.

Сетевая игра является «бонусом» Программы. Задания игры связаны со знаниями, получаемыми учениками в ходе изучения Программы. Акцент сделан на развитии коммуникативных способностей (умение договариваться, учитывать разные точки зрения, приходиться к общему мнению); формировании представлений о дистанционной командной работе, нацеленной на общий результат; формировании реалистичной самооценки как субъекта командных отношений (через сравнение своих достижений с достижениями других участников, через оценку собственной деятельности в команде).

В разделе **«Учебные игры»** находится карта, отображающая доступные ученику игры, которые открыл учитель. Открытие игр происходит последовательно в соответствии с пройденным занятием в классе. Всего на карте находится 32 игры. На закрытых играх отображаются замочки.

В разделе **«Галерея»** ученики могут разместить свои творческие работы и просматривать их в личной, групповой (галерея класса) и общей галереях. Галереи представлены в виде этажей башни, где на одном этаже размещается 20 работ. Ученик может отметить любую работу, которая ему понравится, или позже снять свою отметку.

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

Разнообразие форм деятельности обеспечивает достижение результатов освоения Программы по трём уровням. Происходит последовательный переход от воспитательных результатов первого уровня (первичное понимание социальной реальности и повседневной жизни) к результатам второго уровня в различных видах внеурочной деятельности (опыт переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом), и далее к формированию предпосылок для достижения результатов третьего уровня — получения школьниками опыта самостоятельного общественного действия.

К концу учебного года предполагается развитие и формирование универсальных учебных действий у учащихся 2 класса: регулятивные (Р), познавательные (П), личностные (Л) и коммуникативные (К) (см. Приложение 1).

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

Состав учебно-методического комплекта

1. Интерактивный электронный учебник для учителя (1 штука).
2. Планы-конспекты (32 штуки) занятий в классе и внеклассных мероприятий (9 штук) для учителя.
3. Рабочая тетрадь «Другой взгляд — другой мир» для учащихся (на каждого учащегося).
4. Образовательно-игровой портал «Омунит».
5. Образовательная программа.

Тематический план

| Наименовани | Количество о часов |
|-------------|-----------------------|
|-------------|-----------------------|

| е разделов и тем | Всего | Занятия в | Самостоятельная работа в тетради, | Внеклассные мероприятия |
|---|-------|-----------|-----------------------------------|-------------------------|
| Введение в программу | 1 | 1 | | |
| <i>Раздел 1. Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению</i> | | | | |
| 1.1. Успевай-ка! | 2 | 1 | 1 | |
| 1.2. Пикник | 2 | 1 | 1 | |
| 1.3. Карта желаний | 2 | 1 | 1 | |
| 1.4. Моя семья | 2 | 1 | 1 | |
| Внеклассное мероприятие «Фотокросс» | 4 | | | 4 |
| <i>Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на земле</i> | | | | |
| 2.1. Зарождение жизни | 2 | 1 | 1 | |
| 2.2. Всюду — жизнь! | 2 | 1 | 1 | |
| 2.3. Необычные животные | 2 | 1 | 1 | |
| Внеклассное мероприятие «Животные мира. Осень» | 4 | | | 4 |
| <i>Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий</i> | | | | |
| 3.1. Праздник в доме | 2 | 1 | 1 | |
| 3.2. Подарки | 2 | 1 | 1 | |
| 3.3. Рождество | 2 | 1 | 1 | |
| 3.4. Игрушки | 2 | 1 | 1 | |
| Внеклассное мероприятие «Животные мира. Зима» | 4 | | | 4 |
| <i>Раздел 4. Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения</i> | | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4.1. Декорирование | 2 | 1 | 1 | |
| 4.2. Карвинг | 2 | 1 | 1 | |
| 4.3. Фотография | 2 | 1 | 1 | |
| 4.4. Письма и открытки | 2 | 1 | 1 | |
| Внеклассное мероприятие «Книга своими руками» | 4 | | | 4 |
| <i>Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего</i> | | | | |
| 5.1. Автомобили | 2 | 1 | 1 | |
| 5.2. Водные суда | 2 | 1 | 1 | |
| 5.3. Летательные аппараты | 2 | 1 | 1 | |
| 5.4. Роботы | 2 | 1 | 1 | |
| Внеклассное мероприятие «Я выбираю профессию» | 4 | | | 4 |
| <i>Раздел 6. «Старый» мир. История и культура, пространство и время</i> | | | | |
| 6.1. Русские полководцы | 2 | 1 | 1 | |
| 6.2. Звёзды и созвездия | 2 | 1 | 1 | |
| 6.3. Древнее оружие | 2 | 1 | 1 | |
| 6.4. Памятники культуры | 2 | 1 | 1 | |
| Внеклассное мероприятие «Исторический экскурс “Древний мир”» | 4 | | | 4 |
| <i>Раздел 7. Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений</i> | | | | |
| 7.1. Названия предметов | 2 | 1 | 1 | |
| 7.2. Басни | 2 | 1 | 1 | |
| 7.3. Названия животных | 2 | 1 | 1 | |
| 7.4. Знаки | 2 | 1 | 1 | |

| | | | | |
|---|-----------|----|----|----|
| Внеклассное мероприятие «Путешествие в мир газеты» | 4 | | | 4 |
| <i>Раздел 8. Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом</i> | | | | |
| 8.1. Необычное на столе | 2 | 1 | 1 | |
| 8.2. Русский национальный костюм | 2 | 1 | 1 | |
| Внеклассное мероприятие «Праздник национальностей» | 4 | | | 4 |
| 8.3. Деньги | 2 | 1 | 1 | |
| 8.4. Этикет | 2 | 1 | 1 | |
| 8.5. Профессии | 2 | 1 | 1 | |
| Внеклассное мероприятие «Праздник достижений» | 2 | | | 2 |
| ВСЕГО | 99 | 33 | 32 | 34 |

Описание содержания занятий и учебных игр на портале Омунит

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 «Петушиные 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 (куратник, колодец, мельница и пр.), разрушенные ураганом. Учащийся самостоятельно составляет список дел на день и определяет степень их важности. Происходит отделение важного от второстепенного, определение целей и задач деятельности. Отрабатываются наиболее эффективные способы решения задач.

1.2. «Пикник»

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

Игра-квест «Пикник» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся необходимо организовать пикник, пригласив гостей и предварительно собрав все важные для пикника предметы. Акцент определён в сторону оперативной памяти, умениям составить план и последовательность действий. Учащийся получает возможность осуществлять действия по реализации плана, прилагая усилия для преодоления трудностей, сверяясь с целью и планом, корректирует себя при необходимости, если результат не достигнут. Находит ошибки и устраняет их причины.

1.3. «Карта желаний»

Персонаж — Золотая рыбка. Соотнесение бережного отношения к золотым рыбкам и бережного отношения к собственным желаниям. Что такое желания. Разнообразие золотых рыбок — разнообразие желаний. Сказка и реальность. Самостоятельная работа в тетради: «Пузырьки», «Моё желание». Практическая работа «Карта желаний». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Золотые рыбки». Видеоролик «Волшебная палочка». Отдыхайка «Аквариум». Творческое задание «Звёздочка желаний».

Логическая игра «Карта желаний» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся последовательно по ассоциативным картинкам конструирует сюжет сказок, в которых есть предметы, исполняющие желания, тем самым проверяя свои знания о содержании русских народных сказок. Игра развивает ассоциативное мышление, память, внимание.

1.4. «Моя семья»

Персонаж — Кошка. Соотнесение бережного отношения к семейству кошачьих и бережного отношения к собственной семье. Ценность семьи и родственных связей. Значение имен для кошек и важность принадлежности имени человека к его семье. Интересные факты о семействе кошачьих. Самостоятельная работа в тетради

«Родственники кошки». Практическая работа «Семейные ценности». Флэш-игры с использованием интерактивной доски «Найди пару», «Кто это?». Отдыхайка «Уголки». Игра-викторина «Что бы это значило?». Творческое задание «Генеалогическое дерево».

Логическая игра «Моя семья» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся восстанавливает разрушенное генеалогическое дерево, сопоставляя годы рождения пяти поколений семьи Кузнецовых. Чтобы закончить игру учащемуся необходимо не только правильно выстроить дерево, но и завершить диалоги в историях знакомства некоторых из представителей семьи. Игра направлена на развитие внимания, памяти и логического мышления.

Внеклассное мероприятие «Фотокросс»

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

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

Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на Земле

2.1. «Зарождение жизни»

Персонаж — Уголёк. Теория зарождения жизни на Земле в сравнении с длительностью и сложностью формирования угля. Общность и различие в непрерывности развития живого на Земле. Альтернативные теории зарождения жизни на Земле и угля. Самостоятельная работа в тетради: «Цепочка эволюции», «Доисторический предок». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Кто на кого похож». Практическая работа «Окаменелости». Отдыхайка «Гимнастика для глаз». Творческое задание «Древнее животное».

Игра-квест «Зарождение жизни» на портале «Омунит». Игра-имитатор моделирующая процесс археологических раскопок. Содержание игры — поиск окаменелостей для выстраивания эволюционных цепочек в зависимости от сложности уровня организации жизни на Земле. Игра направлена на развитие внимания, памяти и логического мышления. Формирование научного мировоззрения учащихся.

2.2. «Всюду — жизнь!»

Персонаж — Солнечный луч. Соотнесение солнечного света и его количества в разных местах планеты (Мариинская впадина, Эверест, пещеры, Арктика, пустыня Сахара) и многообразия жизни на Земле. Самостоятельная работа в тетради:

«Соедини фонарики», синквейн «Лучик». Практическая работа «Летучая мышь». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Найди тень». Отдыхайка «Гимнастика для улучшения осанки». Творческое задание «Сделай радугу».

Логическая игра «Всюду — жизнь!» на портале «Омунит». Содержание игры — управление траекторией солнечного луча при помощи вспомогательных элементов (зеркал) с целью нахождения животных. Акцент на умении выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий, развитии логического мышления.

2.3. «Необычные животные»

Персонаж — Вода. Соотнесение физических свойств воды и необычных характеристик животных с помощью ассоциативных связей (волны и язык, водопады и хвосты, прозрачность воды и живых существ). Самостоятельная работа в тетради:

«Лиственный дракон», «Переставь палочки». Практическая работа «Животное из веточек». Отдыхайка «Крокодил». Творческое задание «Лев».

Игра-квест «Необычные животные» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся помогает зверьку добраться до дома, развивая у него свойства и способности для преодоления встречающихся препятствий. Для того чтобы помочь зверьку, необходимо определить наиболее эффективный способ достижения цели. Тренируется логическое мышление, внимание, умение составить последовательность действий.

Внеклассное мероприятие «Животные мира. Осень»

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

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

Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий

3.1. «Праздник в доме»

Персонаж — Огонь. Символическое значение огня и праздников как явлений, объединяющих людей. Самостоятельная работа в тетради «Соедини картинки праздников с их датами». Практическая работа «Пригласительная открытка на тематический праздник». Флэш-игра с использованием интерактивной доски

«Места празднования». Отдыхайка «Горит, не горит». Творческое задание «Стенгазета ко дню рождения».

Логическая игра «Праздник в доме» на портале «Омунит». Содержание игры — учащимся необходимо оформить помещение к различным праздничным событиям (новый год, день рождения, семейный вечер, детский праздник, молодёжная вечеринка). Тренируется умение чёткого следования инструкциям, наблюдательность, внимательность, пространственное мышление.

3.2. «Подарки»

Персонаж — Аист. Символическое значение дарения (подарков) и аистов как символов и источников положительных эмоций. Разнообразие видов подарков и тщательность их выбора. Традиции дарить подарки в разных странах. Правила выбора подарков. Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Непохожие аисты». Самостоятельная работа в тетради: «Выбор подарков», «Определи кому какой подарок», «Составь поздравление к подарку». Практическая работа «Аист». Отдыхайка «Аист». Творческое задание «Денежное дерево».

Игра-стратегия «Подарки» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся необходимо правильно выбрать подарки для детей, живущих в разных концах света. Предлагается карта девяти стран для выбора города, в котором живут дети, мечтающие об определённых подарках. Нужно узнать, о чём мечтает ребёнок, купить в магазине подходящий подарок, правильно распорядившись имеющейся суммой, и обрадовать ребёнка подарком. Тренируется внимательность, логическое мышление, математические способности, умение осуществлять последовательность действий.

3.3. «Рождество»

Персонаж — Олень. Соотнесение фактов из празднования Рождества с характеристиками северных оленей с помощью ассоциативных связей (семейность праздника Рождество и крепкие родственные связи у северных оленей. Олень как символ Рождества. Разнообразие видов оленей и разнообразие персонажей Рождества). История Рождества. Рождество в мире. Символы и персонажи Рождества. Рождественские традиции. Самостоятельная работа в тетради: «Разгадай название», «Найди подарки». Практическая работа «Мастерим ёлку». Отдыхайка «Тепло—холодно». Творческое задание «Снежный шар».

Логическая игра «Рождество» на портале «Омунит». Цель игры — спасти праздник Рождество, который пытаются испортить злые духи. Чтобы не погас рождественский свет, необходимо зажигать гирлянды из одинаковых лампочек и отпугивать духов. Игра развивает скорость реакции, внимание, способность концентрироваться, логическое мышление.

3.4. «Игрушки»

Персонаж — Полено. Соотнесение полена, как предмета из дерева, и применения дерева для изготовления игрушек. Возраст игрушек. Первые куклы из дерева и современные куклы мира. Самостоятельная работа в тетради: «Игрушка мечты», «Выпавшие кирпичики». Практическая работа «Зайчик-оберег». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Составь предложение». Отдыхайка «Солдат и тряпичная кукла». Творческое задание «Мышка из спичек».

Игра-стратегия «Игрушки» на портале «Омунит». Задача учащегося — организовать производство игрушек определённого типа, выстроив правильную последовательность этапов производства. Акцент на умении выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий, развитии логического мышления.

Внеклассное мероприятие «Животные мира. Зима»

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

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

Раздел 4. Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения

4.1. «Декорирование»

Персонаж — Попугай. Соотнесение фактов из жизни попугаев (ареал обитания, виды, цвет оперения) и интересных явлений «творчества» из природного и социального миров, истории возникновения таких техник творчества как «декупаж» и «скрапбукинг». Красота природы и стремление человека к красоте. Декорирование. Украшение себя. Уникальность попугаев и уникальность декупажных предметов. Самостоятельная работа в тетради: «Техники творчества», «Раскрась картинку». Практическая работа «Тарелка в технике декупаж». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Природное творчество и искусство». Отдыхайка «Попугай». Творческое задание «Поделка в технике скрапбукинг».

Логическая игра-головоломка «Декорирование» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно собрать рисунок на разных предметах

(чашке, тарелке) из нескольких частей, добившись точной копии с представленным примером. Игра развивает внимание, пространственное воображение, логику.

4.2. «Карвинг»

Персонаж — Бобр. Соотнесение деятельности бобров и техники художественной резки по дереву. Понятие «Карвинг», виды карвинга (резьба по дереву, фруктам, книгам). Мастерство бобра и мастерство человека в изящных вырезаниях. Материалы для вырезания — листья, мыло, лёд. Самостоятельная работа в тетради:

«Найди фигуру пчелы», «Закрась те области в скорлупе, которые нужно выпилить». Практическая работа «Шедевры из картофеля». Творческое задание «Лебедь из яблока».

Игра-стратегия «Карвинг» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно помочь главному герою Бобру приобрести набор для резьбы по льду. Для этого он выполняет ряд поделок из различных материалов. С помощью ответов на вопросы, связанные с пройденным в классе материалом, приобретаются нужные инструменты. Игра тренирует оперативную память, наблюдательность, внимание.

4.3. «Фотография»

Персонаж — Механическая птичка. Соотнесение истории развития фотоаппарата и фотографии и значения фразеологизма «Внимание! Сейчас вылетит птичка». Первый в мире фотоаппарат. Эксперимент «Изготовление камеры-обскуры». Как сделать хорошую фотографию. Общение через фотографию. Самостоятельная работа в тетради: «Удачные позы для фотографирования», «Фотолюбитель или профессионал?». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Фотография или живопись?». Отдыхайка «Позирование». Творческое задание «Создай собственный фоторепортаж».

Игра-симулятор «Фотография» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся учится делать разные виды фотографий: натюрморт, пейзаж, портрет, съемку движущихся объектов. Внимание к построению композиции, строению фотоаппарата. Игра развивает внимательность, скорость реакции, умение следовать инструкции.

4.4. «Письма и открытки»

Персонаж — Почтовый голубь. Соотнесение истории возникновения писем и открыток, способов их доставки с интересными фактами из жизни почтовых голубей. Многообразие видов голубей и разнообразие материалов, на которых писали древние письма. Письма из прошлого и будущего. Письма в космос. Капсулы времени. Яркое оперение голубей и яркие открытки. Посткроссинг. Самостоятельная работа в тетради «Красивый почерк». Практическая работа «Открытка своими руками». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Письмо». Отдыхайка «Почта». Творческое задание «Голубь в технике оригами».

Игра-симулятор «Письма и открытки» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно проверить правильность заполнения писем и бандеролей, найти и указать ошибки в их оформлении. Игра тренирует память, внимание, наблюдательность, умение следовать эталону выполнения деятельности.

Внеклассное мероприятие «Книга своими руками»

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

Вариант 2. Информационно-поисковое мероприятие с включением проектной деятельности в

школе. Посещение школьной библиотеки. Рассказ о книгах, их видах, структуре. Изготовление собственной книги (фотокниги) своими руками. Книжная выставка в школе, классе.

Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего

5.1. «Автомобили»

Персонаж — Жеребёнок. Значение лошадей и автомобилей в жизни человека. Ассоциативная связь «железный конь — животное-конь». Парад лошадей и парад автомобилей (спецтехники). История развития автомобилестроения, история марок и брендов некоторых ведущих автомобильных компаний. Виды лошадей и типы автомобильных кузовов. Видеоролик «Автомобильное будущее по версии Toyota». Самостоятельная работа в тетради: «Загадки», «Специальные машины», «Дорисуй логотипы». Отдыхайка «Автогонщики». Творческое задание «Съедобный автомобиль».

Игра-стратегия «Автомобили» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно помочь жеребёнку «поступить» в школу беговых коней. Для этого нужно заработать 10000 монет, развивая фирму грузоперевозок. Игра позволяет развивать умение оценивать ресурсы, стратегическое и логическое мышление, сообразительность.

5.2. «Водные суда»

Персонаж — Дельфин. Соотнесение представлений о водных судах и особенностей обитания, окраса и способов коммуникации дельфинов. «Речь» дельфинов и азбука Морзе. Значение окраски дельфинов и значение маскировки кораблей. Разные формы плавников и разные формы парусов у парусных судов. Эхолокация дельфинов и водных судов. Разновидности судов и их назначение. Как корабль держится на воде. Добыча морепродуктов. Самостоятельная работа в тетради: «Расшифровка письма», «Раскраска корабля». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Азбука Морзе». Пластилинография «Дельфин». Творческое задание «Модель корабля».

Аркадная игра «Водные суда» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно помочь дельфину спасти его подругу от пиратов, для чего нужно пройти все уровни. Игра, в которой нужно полагаться на свою реакцию и действовать быстро. Развивает скорость реакции, стратегическое мышление, внимательность.

5.3. «Летательные аппараты»

Персонаж — Орёл. Соотнесение представлений о летательных аппаратах и особенностей полёта, строения и видов орлов. Наблюдение человеком полета птиц и его мечты о небе. Древние прообразы самолёта. Машущий и планирующий полёты. Парашют и параплан. Воздушный шар и дирижабль. Полёт первого самолёта. Строение орла и строение самолёта. Виды орлов и виды самолётов. Умения пилотов. Самостоятельная работа в тетради «Перепутавшиеся буквы». Практическая работа «Модель парашют». Отдыхайка «В самолёте». Видеоролик «Стратосферный туризм». Творческое задание «Испытания самолётов».

Игра-стратегия «Самолёты» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся необходимо отвезти главного героя Орла на самолёте через океан в город Солнцевск. Происходит работа с самостоятельным созданием способов решения проблем творческого и поискового характера. Важен учёт всех особенностей и условий выполнения учебной задачи.

5.4. «Роботы»

Персонаж — Собака. Соотнесение представлений о значении роботов и собак в жизни человека. Собаки-космонавты и освоение космоса с помощью роботов. Способы общения собак и «язык» роботов. Собаки-актёры и роботы-актёры. Собаки-спасатели и роботы-спасатели. Самостоятельная работа в тетради: «Нарисуй своего робота», «Собачий алфавит», «Японский кроссворд». Практическая работа «Космический корабль из палочек». Видеоролик «Робот-птица». Отдыхайка «Танцы роботов».

Творческое задание «Собака из прищепок».

Логическая игра-головоломка «Роботы» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся должен собрать мусор на игровом поле с помощью робота. Для этого нужно составить и загрузить в программу робота список команд, после чего робот, последовательно выполняя команды из списка, собирает раскиданный мусор. Акцент на умении выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий, развитии логического мышления.

Внеклассное мероприятие «Я выбираю профессию»

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

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

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

6.1. «Русские полководцы»

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

«Дубы», «Полководцы и сражения», «Найди одинаковые мечи». Отдыхайка «Богатыри». Практическая работа «Полководцы».

Игра-викторина «Полководцы» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно помочь главному герою Дубу вспомнить великие сражения и успешно 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 картинки». Отдыхайка «Прогулка по парку». Видеоролик «Изготовление матрёшки». Практическая работа «Роспись по дереву». Творческое задание «Эскиз скульптуры любимому кино- или мульт-герою».

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

«Исторический экскурс “Древний мир”»

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

Вариант 2. Празднично-игровое мероприятие. Рассказ о геральдике, видах щита, видов мечей. Изготовление щитов и мечей. Турнир с реквизитом в спортзале.

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

7.1. «Названия предметов»

Персонаж — Янтарь. Соотнесение интересных свойств окаменелой смолы (янтаря), многообразия его названий у разных народов и этимологии как науки о происхождении слов. Отражение свойств янтаря в множестве его названий и отражения свойств предметов в их названиях. Наука этимология. Из смолы — в янтарь и исторические изменения в значении слов. Создание удивительных предметов из янтаря и словотворчество. Сохранение насекомых в янтаре в неизменном виде и сохранение древних смыслов у слов. Самостоятельная работа в тетради: «Однокоренные слова», «Прятки», «Словотворчество». Флэш-игра с использованием интерактивной доски: «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-х басен. За ограниченное время учащемуся нужно найти как можно больше пар. За счёт изначальной избыточности количества названий басен, чтобы улучшить свой результат, учащемуся нужно воспользоваться дополнительным поиском басен в книгах или интернете. Игра развивает наблюдательность, реакцию, память.

7.3. «Название животных»

Персонаж — Звезда. Соотнесение древности происхождения звёзд и древнего происхождения слов-названий животных. Названия животных по их внешним признакам на основе сказочного животного (и созвездия) единорог. Созвездия с именами животных (флэш-загадки с использованием интерактивной доски «Что за созвездие?»). Названия животных, имеющие общее происхождение (пчела—бык, комар—шмель). Самостоятельная работа в тетради: «Что за животное?», «Новое созвездие». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Тот, кто...». Практическая работа «Объёмная звезда». Отдыхайка «Кто больше знает». Творческое задание «Волшебный лес».

Игра-викторина «Названия животных» на портале «Омунит». Содержание игры

— учащийся должен ответить на ряд вопросов о названиях животных, птиц и рыб, выбрав правильную картинку. После каждого правильно выбранного изображения разворачивается окно с фотографией животного и краткой информацией. Игра расширяет знания об окружающем мире, развивает мыслительные способности, смекалку, тренирует память и внимание, обогащает словарный запас.

7.4. «Знаки»

Персонаж — Божья коровка. Соотнесение особенностей внешнего вида божьих коровок, их значения в природе и представления о знаках как способе передачи информации, их роли в жизни человека. О чём расскажет точка? Точки на спине божьей коровки и знаки препинания. Множество видов божьих коровок и разнообразие знаков, используемых человеком. Значение знаков в жизни человека и польза божьих коровок в природе. Знаки принадлежности к сообществам людей. Язык жестов. Игра. Видеоролик «Жесты. Детектор правды». Самостоятельная работа в тетради: «Дорисуй элементы к знакам», ««Знак—символ города»». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Расставь знаки препинания». Практическая работа: «Божья коровка», «Изготовление нагрудного значка». Отдыхайка «Покажи смайлик». Творческое задание «Сказка по пиктограммам».

Игра-квест «Знаки» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся помогает музею найти старинный и драгоценный артефакт — круг солнца индейцев майя. Его разделили на 10 частей и спрятали пираты в разных местах острова много лет назад. Чтобы узнать об их местонахождении, учащийся должен пообщаться с местными жителями, которые не умеют разговаривать на нашем языке, но могут общаться знаками (пиктограммами). Формирование представления о знаках как способе общения через зрительный образ. Игра направлена на развитие невербальных способов общения, воображения, логического мышления.

Внеклассное мероприятие «Путешествие в мир газеты»

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

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

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

8.1. «Необычное на столе»

Персонаж — Панда. Соотнесение условий обитания и особенностей питания панд и гастрономических пристрастиях жителей некоторых стран мира. Бамбук и блюда из бамбука. Видеоролик «Как питается панда». Панда — любитель свежего бамбука и необычные продукты, которые необходимо употреблять в свежем виде. Выдержка продуктов. Необычный внешний вид панд и необычные торты. Необычные продукты — деликатес или необходимость? Древние представления о волшебных свойствах панд и волшебные свойства еды из сказок. Пандомания. Самостоятельная работа в тетради: «Названия блюд», «Эскиз торта». Практическая работа «Панда». Отдыхайка «Кунг-фу панда». Творческое задание «Необычное блюдо».

Игра-симулятор «Необычное на столе» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно развить свой ресторан до 5 звёзд путём правильного приготовления блюд, которые заказывают посетители ресторана. Игра развивает внимательность, скорость реакции, тренирует память. За счёт имеющейся информации о продуктах при их приготовлении происходит расширение кругозора и развитие познавательного интереса.

8.2. «Русский национальный костюм»

Персонаж — Бабочка. Соотнесение особенностей раскраски крыльев бабочек и представлений о русском национальном костюме. Разноцветные и однотонные бабочки — праздничная и повседневная одежда на Руси. Свойства крыльев бабочек согревать и сохраняют тепло и виды тёплой одежды. Узоры на крыльях бабочек как защита и узоры на одежде древних славян, как охрана от болезней и бед. Самостоятельная работа в тетради: «Названия частей одежды», «Нарисуй свой узор». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Историк-эксперт». Практическая работа «Раскрась костюм». Отдыхайка «Мячики—бабочки». Творческое задание «Бабочка».

Логическая игра-раскраска «Русский национальный костюм» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно раскрасить бабочку по задаваемому образцу, подбирая трафареты и цвета. Необходимость смешивать краску для получения нужного цвета превращает обычную раскраску в логическую игру. Это позволяет развивать логическое мышление, зрительную память, побуждает к творческому мышлению.

Внеклассное мероприятие «Праздник национальностей»

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

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

8.3. «Деньги»

Персонаж — Перо. Соотнесение значения перьев для птиц и денег для людей, разнообразия видов перьев и видов денег. История возникновения денег. Структура денежной банкноты. Беседа по воспитывающему тексту «Притча о богатстве и лени». Социально-моделирующая игра «Давай обменяемся». Самостоятельная работа в тетради: «Купюра моего города», «Займёмся математикой». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Купюры России». Практическая работа

«Изготовление пера для оформления подарка». Творческое задание «Свинка- копилка».

Экономическая игра-стратегия «Деньги» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно построить дом, добывая ресурсы для его строительства, собирая их и меняя на недостающие на рынке. Параллельно учащийся отвечает на вопросы по теме «деньги», связанные с материалом занятия. Игра направлена на развитие стратегического мышления, внимания, тренировку памяти и терпения.

8.4. «Этикет»

Персонаж — Пчела. Соотнесение основных правил этикета в человеческом обществе и организации жизни в пчелином улье. Класс — рой. Правила поведения пчёл в пчелином рое — правила поведения в школьном коллективе. Язык жестов и речевой этикет. Культура общения по телефону. Разные сообщества — разные правила. Самостоятельная работа в тетради: «Азбука хороших манер», «Вежливые слова», «Кроссворд». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Угадай жест». Практическая работа «Пчёлка-пружинка». Отдыхайка «Мимика». Творческое задание «Салфетка в виде лодочки».

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

8.5. «Профессии»

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

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

учащийся узнаёт о том, что любая профессия требует определённых знаний и умений. Игра развивает логическое мышление, расширяет кругозор и багаж знаний.

9. 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.

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.

Литература

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования.
2. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2011.
3. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2010. — 223 с. — (Стандарты второго поколения).
4. Григорьев Д. В. Программы внеурочной деятельности. Художественное творчество. Социальное творчество: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, Б. В. Куприянов. — М.: Просвещение, 2011. — 80 с. — (Работаем по новым стандартам).
5. Методические советы по организации внеурочной деятельности учащихся начальных классов [Электронный ресурс] // П. В. Степанов. URL: <http://www.openclass.ru/node/221595>.
6. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Начальная школа / Сост. Е. С. Савинов. — 2-е изд., перераб. — М., 2010.
7. М. К. Господникова, Н. Б. Полянина, Е. И. Самохвалова. Проектно- исследовательская деятельность в начальной школе. — Волгоград: 2009.
8. Теория развития познавательного интереса Г. И. Щукиной [Электронный ресурс] // Плашкова О. О. URL: http://rodtm.ucoz.ru/index/teorija_razvitiija_poznavatel'nogo_interesa_g_i_shhukino_j/0-41.
9. Проект программы гуманитарного сопровождения образовательных инициатив «Мир моих интересов» [Электронный ресурс]. URL: <http://gimnazia.tomsknet.ru/>.

Интернет-ресурсы разработчика программы АНО ДПО «ОМУ»:

1. <http://vneurochka.ru/> — информационно-образовательный ресурс.
2. <http://internika.org/> — Открытое педагогическое объединение «Интерника».
3. <http://nsportal.ru/> — Социальная сеть работников образования.
4. <http://kuvirkom.com/> — Образовательно-игровой портал «Кувыркком».
5. <http://omunit.ru> — Образовательно-игровой портал «Омунит».

Приложение 1.

Перечень универсальных учебных действий (УУД) Второй год обучения

Личностные УУД (Л)

| Наименование действий | Условные обозначения |
|--|-------------------------|
| Самоопределение: — личностное, — профессиональное, — жизненное. | Л1 Л1а Л1б Л1в |
| Смыслообразование (установление связи между целью деятельности и её мотивом). | Л2 |
| Нравственно-этическая ориентация (оценивание содержания, обеспечивающее личностный моральный выбор): иметь собственную точку зрения и аргументировано ее отстаивать. | Л3 |

Регулятивные УУД (Р)

| Наименование действий | Условные обозначения |
|--|-----------------------------|
| Целеполагание (постановка задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что ещё неизвестно): — определение границ собственного знания/незнания, — осуществление запроса на недостающую информацию, — инициирование продуктивного взаимодействия со взрослым. | Р1 Р1а Р1б Р1в |
| Планирование: — осуществление простейшего планирования своей работы: определение последовательности действий для решения предметной задачи; — ориентация в окружающем пространстве (выбор цели передвижения, планирование маршрута и др.) и времени (определение времени по часам в часах и минутах, определение времени события, последовательности событий). | Р2 Р2а Р2б |
| Прогнозирование. | Р3 |
| Контроль (сличение способа действия и его результата с заданным эталоном), организация внимания и самоконтроля. | Р4 |
| Коррекция. | Р5 |
| Оценка (выделение и осознание того, что уже усвоено и что ещё нужно усвоить): определение «дефицита» в знаниях и умениях по теме на основе оценки учителя. | Р6 |
| Саморегуляция: — умение настроить себя на работу; — умение контролировать свою готовность к занятию; — понимание важности выполнения домашних заданий. | Р7 Р7а Р7б Р7в |

Познавательные УУД (П)

| Наименование действий | Условные обозначения |
|--|--|
| Общеучебные универсальные действия | ПО |
| Самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели. | ПО1 |
| Поиск, выделение и преобразование необходимой информации: <ul style="list-style-type: none"> — умение извлекать и систематизировать информацию по двум и более заданным основаниям; — применение методов информационного поиска, в т. ч. с помощью компьютерных средств; — умение извлекать и систематизировать информацию из графических и визуальных организаторов (схем, таблиц, иллюстраций, карт, диаграмм и т. п.); — умение преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять на основе текстов таблицы, схемы, алгоритмы и т. д. | ПО2 ПО2б ПО2в ПО2г ПО2д |
| Структурирование знаний: их организация и представление в виде концептуальных диаграмм, карт, линий времени, генеалогических деревьев и т. п. | ПО3 |
| Осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной и письменной форме. | ПО4 |
| Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий: <ul style="list-style-type: none"> — проведение наблюдения/эксперимента по плану в соответствии с поставленной задачей. | ПО5 ПО5б |
| Рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности: рефлексивный контроль выполнения действий, способов их выполнения и применения разных средств: <ul style="list-style-type: none"> — определение критериев для оценки результатов деятельности и произведение оценки; — определение возможных ошибок при выполнении действия конкретным способом и внесение корректив; — сопоставление своей оценки с оценкой другого человека (учителя, одноклассника, родителей); — осуществление свободного выбора продукта, предъявляемого «на оценку» учителю и классу. | ПО6 ПО6а ПО6б ПО6в ПО6г |
| Смысловое чтение как понимание цели чтения и выбор вида чтения в зависимости от цели. <ul style="list-style-type: none"> — Определение основной и второстепенной информации. — Извлечение необходимой информации из прослушанных текстов различных жанров. — Свободная ориентация и восприятие текстов разных стилей. | ПО7 ПО7а ПО7б ПО7в |
| Постановка и формулирование проблемы. Самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера с участием взрослого (учителя, родителей). | ПО8а ПО8б |
| Знаково-символические действия | ПЗС |
| Моделирование: умение работать с модельными средствами (знаковыми, графическими, словесными). | ПЗС1 |

| | |
|---|-------------------------|
| Преобразование модели с целью выявления общих законов, определяющих данную предметную область. | ПЗС2 |
| Логические универсальные действия | ПЛ |
| Анализ объектов с целью выявления признаков (существенных и несущественных). | ПЛ1 |
| Выбор оснований и критериев для аналогий, сравнения, группирования объектов. | ПЛ2 |
| Подведение под понятие, выведение следствий. | ПЛ3 |
| Установление причинно-следственных связей. | ПЛ4 |
| Построение логической цепи рассуждений. | ПЛ5 |
| Доказательство. | ПЛ6 |
| Выдвижение гипотез и их обоснование. | ПЛ7 |
| Постановка и решение проблем | ПП |
| Формулирование проблемы. | ПП1 |
| Самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера. | ПП2 |
| Коммуникативные | К |
| Планирование сотрудничества с учителем и сверстниками: — определение цели, — функций участников, — способов взаимодействия. | К1 К1а К1б К1в |
| Постановка вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации. | К2 |
| Разрешение конфликтов. | К3 |
| Управление поведением партнёра: — самостоятельное построение коммуникации в группе до 4 человек на основе заданной процедуры группового обсуждения; — организация деятельности внутри группы с распределением между собой «ролей». | К4 К4а К4б |
| Умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации: — оформление своей мысли в форме стандартных продуктов письменной коммуникации простой структуры; — построение полного (устного) ответа на вопрос учителя, аргументация согласия (несогласия) с мнениями участников диалога. | К5 К5а К5б |
| Владение диалогической формой речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами русского языка: — изложение ответа на вопрос с соблюдением норм оформления текста; — умение отвечать на вопросы и задавать вопросы в соответствии с целью и форматом диалога; — умение отвечать на вопросы, заданные на уточнение и понимание. | К6 К6а К6в К6г |
| Умение слушать и вступать в диалог: — восприятие основного содержания фактической/оценочной информации в монологе, диалоге, дискуссии (в группе); — определение основной мысли, причинно-следственных связей, отношения говорящего к событиям и действующим лицам. | К7 К7а К7б |
| Участие в коллективном обсуждении проблем: — точное изложение полученной информации; | К8 К8а |

| | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> — понимание позиции разных участников коммуникации и продолжение их логики мышления; — инициирование «умного» вопроса к взрослому и сверстнику; — формулирование вопросов с указанием на недостаточность информации или непонимание информации; — умение находить аргументы и вывод в предложенном источнике информации. | <p>К8б</p> <p>К8в</p> <p>К8г</p> <p>К8д</p> |
| <p>Построение продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми:</p> <ul style="list-style-type: none"> — умение превращать результат своей работы в продукт, предназначенный для других; — умение презентовать свои достижения; — использование специальных знаков при организации коммуникации между учащимися; — умение договариваться и приходить к общему мнению (решению) внутри малой группы, учитывать разные точки зрения внутри группы. | <p>К9</p> <p>К9а</p> <p>К9б</p> <p>К9в</p> <p>К9д</p> |

