

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ИРКУТСКОГО РАЙОННОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ХОМУТОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1»



**Дополнительная общеразвивающая программа  
Естественно-научной направленности  
Детского объединения «Мир моих интересов. Большое путешествие»**

**для учащихся 3 классов  
срок реализации – 1 год  
на 2024- 2025 учебный год**

Учитель: Курикалова Ирина Александровна  
(высшая квалификационная категория)

ХОМУТОВО  
2024 г.

## Пояснительная записка

Возрастающие требования к инновационной составляющей современного технико-технологического развития России делают актуальными формирование мотивации детей и молодёжи к интеллектуальному развитию и научно-техническому творчеству, поддержку их исследовательской деятельности, реализацию собственных идей и задумок обучающихся, формирование проектного и технического мышления.

Комплексная программа «Мир моих интересов» является начальным этапом комплексной образовательной программы интеллектуального развития обучающихся в 5–11 классах и базисом для последовательного развития проектного и технического мышления, начиная от стимулирования исследовательского интереса, развития понятийного мышления и когнитивных способностей, развития системного мышления и навыков исследовательской деятельности.

Эффективным инструментом достижения поставленной цели представляется создание мотивирующей интерактивной информационно-образовательной среды, сочетающей разные виды деятельности: игровую, исследовательскую, проектную, творческую — и способствующей вовлечению детей в мир научных открытий и творчества, свободному выбору направления развития и удовлетворению своих познавательных потребностей в содержательном досуге.

Задача 3-го года обучения — развитие системного мышления, исследовательских и коммуникативных навыков обучающихся. Основная тема, которая проходит через весь курс, — путешествие по странам мира, знакомство с культурно-историческим обликом стран, выраженным в их достопримечательностях, достижениях науки и техники, традициях. В этом курсе обучающихся погружены в игровой сюжет и преследуют одну глобальную игровую цель (миссию), последовательно подходя к её решению. Разные формы занятий основаны на технологиях: квеста (занятия-путешествия), настольных игр (тематических игр), викторин и ролевых игр, телемостов.

Под системным мышлением мы понимаем такой взгляд на ситуацию (проблемную ситуацию), когда при решении сводятся в общую картину все актуальные влияющие на неё факторы: близкое и дальнее окружение, прошлое и будущее — что даёт возможность увидеть перспективу её дальнейшего развития.

В младшем школьном возрасте системное мышление формируется за счёт приобретения умений:

- рассматривать объекты и явления как системы, развивающиеся во времени;
- устанавливать причинно-следственные связи ситуаций;
- интегрировать информацию, делать выводы, позволяющие предвидеть последствия;
- определять функции предметов с учётом того, что любой предмет многофункционален.

Умение понимать системы, взаимосвязи элементов напрямую связано с развитием навыков исследовательской деятельности — способности собирать нужную информацию, проводить эксперименты как мысленные, так и практические, видеть проблемы, формулировать задачи, выдвигать гипотезы, наблюдать, сравнивать, описывать свою деятельность.

Развитие навыков исследовательской деятельности особенно актуально для обучающихся начальной школы. ФГОС нового поколения определяют эти навыки как одно из условий реализации основной образовательной программы начального общего образования. Навыки осуществления исследовательской деятельности пригодятся в будущем как основа для проектной и научно-исследовательской деятельности в старших классах и вузе.

Не менее востребованными являются и коммуникативные навыки: умение работать в паре, группе, слушать и понимать собеседника, вести диалог,

осознавать и аргументировать своё мнение.

Актуальность Программы обусловлена общественной необходимостью в поддержке в ребёнке любопытства и тяги к созиданию, творческого отношения к окружающей действительности, интереса к экспериментаторству и изобретательству, которые в будущем станут реальной профессией инноватора и приведут к формированию поколения инновационно-ориентированной молодёжи как базового ресурса развития страны.

### **Цели и задачи**

Целью Программы является удовлетворение познавательных потребностей обучающихся, повышение учебно-познавательной мотивации, побуждение и закрепление творческого отношения к окружающей действительности, выражающееся в активной исследовательской деятельности.

Задачи:

1. Расширение и углубление представлений обучающихся о культурных, социальных, природных и технологических особенностях разных стран.
2. Развитие умения осмысливать получаемую информацию, выделять главное, фиксировать выводы в словесной, изобразительной, схематичной, модельной формах, вырабатывать собственное отношение к окружающему миру.
3. Развитие умения видеть и решать проблемные познавательные задачи, видеть их в системе взаимосвязей с разными факторами.
4. Развитие продуктивного воображения обучающихся путём включения их в игровую и исследовательскую деятельность.
5. Развитие умения работать совместно с другими, действовать самостоятельно, активно и ответственно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий.
6. Воспитание ценностного отношения к национальным традициям, техническим и общечеловеческим достижениям; воспитание уважения и творческого отношения к разным видам трудовой деятельности, продуктам труда; воспитание чувств взаимопомощи и взаимоподдержки.

### **Отличительные особенности Программы**

- Занятия проводятся в разнообразных формах, в которых новые знания детей возникают в результате совместной творческой деятельности обучающихся и педагога.
- В основе программы — единый игровой сюжет, погружению в атмосферу которого способствует «общение» с озвученными персонажами, а также оригинальная графика интерактивного электронного учебника. Погружение задаёт иной стиль общения, и правильно организованное занятие может стать событием в жизни обучающихся, шансом для многих проявить свои таланты и способности, не находящие выход в рамках обычного урока. Поэтому важно, чтобы в игру включились все — и дети, и учитель, и родители. По сюжету обучающиеся выполняют важную миссию: помогают волшебнику Мирониту из космического Небесного города отыскать восьмерых его лучших помощников — мастеров в самых разных областях знаний, с которыми пропала связь на планете Земля. Обучающиеся отправляются в «Большое путешествие» вокруг света, погружаются в культуру разных стран, собирают коллекцию лучших достижений земных жителей, чтобы построить космический портал между Землёй и Небесным городом и отправить мастеров домой.
- Программа имеет связь с учебными предметами, такими как «Окружающий мир», «Труд», «Изобразительное искусство», «Математика».

## Образовательные результаты

Разнообразие форм деятельности обеспечивает достижение результатов освоения Программы на трёх уровнях. Происходит последовательный переход от воспитательных результатов первого уровня (первичное понимание социальной реальности и повседневной жизни) к результатам второго уровня (формирование 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 социального действия.

### Первый уровень

Получение элементарных представлений о стране и опыта решения проблемных познавательных задач. Результат выражается в понимании детьми сути исследовательской деятельности, умении поэтапно решать проблемные задачи.

### Второй уровень

Формирование ценностного отношения к культурно-историческому облику разных стран, выраженному в их достопримечательностях, достижениях науки и техники, традициях; формирование позитивного отношения к базовым ценностям общества, в частности, к образованию и самообразованию. Результат выражается в наличии интеллектуальной инициативы — продолжении познавательной деятельности по собственному желанию, в самостоятельном выборе интересующих тем, поиске, систематизации и оформлении информации.

### Третий уровень

Результаты второго уровня являются основой для получения опыта самостоятельного социального действия, который может проявляться в реализации обучающимися социальных проектов по самостоятельно выбранному направлению (по желанию). Возможными результатами («выходами») на проекты могут быть следующие продукты познавательной деятельности:

- сценарий (занятие «Франция»);
- план (занятие «Италия»);
- экскурсия (занятие «Турция»);
- мультфильм (занятие «Узбекистан»);
- проект детской площадки (занятие «Финляндия»);
- проект современного сада (занятие «Сингапур»);
- ментальная карта (занятие «Грузия»);
- новый вид спорта (занятие «ЮАР»);
- сказка (занятие «Австралия»);
- памятка туристу (занятие «Новая Зеландия»).

Итоги реализации Программы могут быть представлены через презентации данных проектов (является развитием Программы).

К концу учебного года у обучающихся 3 класса предполагается формирование и развитие следующих универсальных учебных действий (УУД).

Личностные: установление личностного смысла (значения для себя) обучения на основе формирования мотивации к познавательной деятельности; формирование лидерских качеств, ценностного отношения к окружающему миру.

Регулятивные: формирование умения формулировать цель деятельности, понимание границ «незнания» и стремление к преодолению разрыва, в том числе в самостоятельной деятельности; формирование умений удерживать правила, инструкции во времени, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей, выполнять инструкции, следовать простейшим алгоритмам, прогнозировать возможные варианты ответа.

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

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

#### V. Тематическое планирование

Образовательная программа «Большое путешествие» для обучающихся 3 класса рассчитана на 119 часов.

Наименование разделов и тем	Количество часов
<i>Раздел I. Введение в программу</i>	
1.1. Развитие коммуникативных навыков младших школьников	2
1.2. Миссия началась	4
<i>Раздел II. Страны с пёстрой культурной мозаикой. Внимание к ценностям традициям, истории и психологии, искусству и туризму</i>	
2.1. Китай	5
2.2. Мексика	5
2.3. Тематическая игра «Тайна храма Атона»	2
2.4. Викторина «Китай, Мексика, Египет»	2
2.5. Франция	5
2.6. Новая Зеландия	5
2.7. Тематическая игра «Искатели приключений»	2
2.8. Викторина «Франция, Новая Зеландия, Тонга»	2
2.9. Италия	5
2.10. Турция	5
2.11. Тематическая игра «Учёные и смелые»	3
2.12. Викторина «Италия, Турция, Бразилия»	2
2.13. Узбекистан	5
2.14. ЮАР	5
2.15. Тематическая игра «Восточная экзотика»	2
2.16. Викторина или телемост «Узбекистан, ЮАР, Индия»	2
<i>Раздел III. Высокотехнологичные страны. Внимание к научно-техническому творчеству и развитию ИКТ</i>	
3.1. Финляндия	5

3.2. Сингапур	5
3.3. Тематическая игра «Детективная история»	2
3.4. Викторина или телемост «Финляндия, Сингапур, Великобритания»	3
3.5. Германия	4
3.6. Австралия	4
3.7. Тематическая игра «Экспедиция в Африку»	2
3.8. Викторина или телемост «Германия, Австралия, Конго»	2
3.9. Грузия	4
3.10. Гренландия	4
3.11. Тематическая игра «Трансильванские приключения»	2
3.12. Викторина или телемост «Грузия, Гренландия, Румыния»	2
3.13. США	3
3.14. Россия	6
3.15. Тематическая игра «Любопытные марсиане»	2
3.16. Викторина или телемост «США, Россия, Канада»	2
Мультикультурный саммит	2
3.17 Нескучная лаборатория	2
<b>ВСЕГО</b>	<b>119</b>

## Содержание курса

### *Раздел I. Введение в Программу*

#### 1.1. Развитие коммуникативных навыков младших школьников

Упражнение «Нетрадиционное приветствие». Памятка «Правила общения в нашем классе». Упражнения на групповое взаимодействие и сплочение: «Интервью в парах», «Льдина». Анкетирование.

#### 1.2. Миссия началась

Постановка проблемной ситуации, просмотр ролика с легендой курса. Знакомство с персонажами курса — Хранителем и мастерами. Задание «Образы мастеров» (работа в группе). Разминка «Дружная команда». Практическая работа «Координаты» (индивидуально). Самостоятельная работа — задание «Образы мастеров» (продолжение работы в тетради).

*Раздел II. Страны с пёстрой культурной мозаикой. Внимание к ценностям и традициям, истории и психологии, искусству и туризму*

## 2.1. Китай

Задание «Небесные фонарики», знакомство с китайскими изобретениями. Пекин: задание «Иероглиф мастера» (работа в паре), знакомство с искусством каллиграфии. Разминка «Принцесса, воин и дракон». Хуанлунси: задание «Загадка свитка» (групповая работа по ролям), знакомство с археологией. Самостоятельная работа — создание чайнворда.

Задание «Поиск музея» (флеш-интерактив). Ухань: практическая групповая работа по ролям «Трос для всячего моста». Разминка «Рюкзак». Река Янцзы: задание «Камни истины» (флеш-интерактив), знакомство с китайскими пословицами. Ханчжоу: знакомство с чайной церемонией, просмотр видеоролика. Самостоятельная работа «Мой музей».

## 2.2. Мексика

Чичен-Ица: знакомство с элементами мексиканской культуры древним народом майя. Задание «Тайный код» (флеш-интерактив), знакомство с календарём майя. Задание «Код личности», определение особенностей характера по дате рождения. Разминка «Шум дождя». Оахака: задание «Краски природы» (групповая работа с дополнительным материалом). В течение занятия заполнение «копилки знаний» (индивидуально). Самостоятельная работа — определение особенностей характера своих друзей с помощью календаря майя.

Масатлан: групповая практическая работа «Сомбреро». Задание «Символы Мексики», знакомство с некоторыми символами современной Мексики. Разминка «Пиньята» (флеш-интерактив). Мехико: групповая практическая работа «Дружные помощники». В течение занятия заполнение «копилки знаний» (индивидуально). Самостоятельная работа — написание заметок о Мексике для электронного дневника путешественника.

## 2.3. Тематическая игра «Тайна храма Атона» (Египет)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: помощь жителям египетской деревни Тель-Эль-Амарна в поисках причин неурожая в поселении. Работа в командах: задания «Расшифровщики», «Боги Египта», «Разбитая мозаика», «Правда или ложь». Разминка.

## 2.4. Викторина «Китай, Мексика, Египет» (экспедиция)

Постановка цели: в рамках научной экспедиции познакомиться с культурой одной из стран. Работа в командах: игра-викторина «Старт экспедиции»; задания: «Дневник экспедиции», «Форум». Разминка.

## 2.5. Франция

Игра «Ассоциации». Париж: фильм «Прибытие поезда». Задание «Кадр первый. Изобретения французов» (флеш-интерактив). Задание «Кадр второй. Музыка и танцы». Разминка «Мини-диско». Задание «Кадр третий. Интересные места и мода» (групповая работа с дополнительным материалом). Марн-ля-Вале: задание «Кадр четвёртый. Мультипликация». Самостоятельная работа — поиск информации для сценария фильма о Франции в соответствии с выбранной тематикой.

Канны: задание «Кадр пятый. Герой моего кино», рисуем героя.

«Кадр шестой. Жанры кино», просмотр видеороликов. «Кадр седьмой. Сюжет». Разминка «Актёры». «Кадр восьмой. Рабочий процесс». «Кадр девятый. Фестиваль» (презентация работы групп). Самостоятельная работа — «Мой фильм».

## 2.6. Новая Зеландия

Задание «Полёт в Новую Зеландию» (индивидуально). Веллингтон: задание «Обычай» (групповая работа с дополнительным материалом). Разминка «Апельсины и лимоны». Окленд: задание «Найди общее» (работа в группе). Самостоятельная работа — изготовление птички киви.

Роторуа: практическая групповая работа «Поселение маори». Разминка «Пои». Продолжение практической групповой работы «Поселение маори». Подведение итогов

«Житель Новой Зеландии». Игра «Приятно вспомнить» (коллективно). Самостоятельная работа — создание памятки для туристов, путешествующих по Новой Зеландии.

#### 2.7. Тематическая игра «Искатели приключений» (Тонга)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: выпутаться из временной ловушки. Работа в командах: задания «Картографы», «Надёжный тайник», «Правда или ложь». Практическая работа «Вяжем узлы». Разминка.

#### 2.8. Викторина «Франция, Новая Зеландия, Тонга» («Палитра интересов»)

Постановка цели: подготовить проект фестиваля и получить спонсорскую поддержку для его организации. Работа в командах: игра-викторина «Яркая коллекция»; задания: «Проект фестиваля», «Встреча со спонсорами». Разминка.

#### 2.9. Италия

Знакомство с понятием «искусство», его видами. Флоренция: задания «Литература» (работа в паре) и «Скульптура» (индивидуально). Разминка «Пиццерия». Рим: задания «Живопись» (в паре) и «Музыка» (коллективно). Самостоятельная работа — «Моя пицца».

Венеция: практическая работа «Макраме» (индивидуально). Разминка «Стеклодувы». Практическая работа «Мои выходные с семьёй» (индивидуально). Самостоятельная работа — создание фотоотчёта по итогам проведения выходных с семьёй.

#### 2.10. Турция

Задание «Найди пару» (флеш-интерактив). Задание «Дворец султана» (работа в группе). Стамбул: задания «Шкатулка с секретом», «Купить газету» (работа в паре). Разминка «Полёт на воздушном шаре». Деринкую: задание «Подземный путь» (работа в паре). Самостоятельная работа — подготовка информации для экскурсии.

Каймаклы: задание «Ганцующая картинка». Измир: задание «Как обратиться?». Разминка «Миниатюрк Экспресс». Практическая работа «Экскурсия». Самостоятельная работа — рисунок в технике эбру.

#### 2.11. Тематическая игра «Учёные и смелые» (Бразилия)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: восстановить облик неизвестного науке динозавра. Работа в командах: задания «Безопасный ночлег», «Съедобное — несъедобное», «Научная классификация», «Правда или ложь». Разминка.

#### 2.12. Викторина «Италия, Турция, Бразилия» («Репортаж в прямом эфире»)

Постановка цели: подготовить и представить в прямом эфире тематический репортаж. Работа в командах: игра-викторина «Верю — не верю»; задания: «Репортаж», «Мы в прямом эфире». Разминка.

#### 2.13. Узбекистан

Задание «Три корзины». Ташкент: задание «Восточные сладости» (работа в группе). Самарканд: задание «Цветы Самарканда» (работа в группе). Разминка «Тренировка канатоходцев». Бухара: задание «Бухарская керамика» (работа в паре). Самостоятельная работа — знакомство с заметками об Аральском море, ответы на вопросы. Знакомство с проблемой Аральского моря. Задание «Логическая цепочка» (работа в группе). Разминка «Шарик с водой». Практическая работа «Сценарий мультфильма» (работа в группе). Самостоятельная работа — съёмка мультфильма совместно с родителями.

#### 2.14. ЮАР

Задание «Африканский чемоданчик», знакомство с понятием «сафари». Парк «Великое Лимпопо», знакомство с великой пятёркой. Задание «Спортивный мяч» (работа в группе, флеш-интерактив). Дурбан и Йоханнесбург: знакомство со спортивными сооружениями ЮАР. Разминка «Весёлый спорт». Квазулу- Натал: задание «Умный спорт» (работа в группе). Самостоятельная работа — проведение мини-исследования «Спорт, который развивает желаемые физические качества».

Столовая гора, г. Кейптаун, знакомство с экстремальными видами спорта. Спрингбок:

задание «Правила поведения в пустыне» (работа в группе). Разминка «Лови мартышку». Претория: задание «Название нового вида спорта» (работа в группе, флеш-интерактив). Самостоятельная работа — описание нового вида спорта, придуманного в классе.

#### 2.15. Тематическая игра «Восточная экзотика» (Индия)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: помочь мальчику Чико вспомнить, как живут люди в Индии. Работа в командах: задания «Переводчики», «Тикка масала», «Индийские боги», «Правда или ложь». Разминка.

#### 2.16. Викторина или телемост «Узбекистан, ЮАР, Индия»

Постановка цели викторины: разработать концепцию художественной выставки и выступить на её открытии. Работа в командах: игра-викторина «Знаете ли вы?»; задания: «Всё начинается с идеи», «Открытие выставки». Разминка.

### *Раздел III. Высокотехнологичные страны. Внимание к научно-техническому творчеству и развитию ИКТ*

#### 3.1. Финляндия

Оулу: задание «Необычное применение» (работа в группе). Лахти: разминка «Выступление оркестра». Самостоятельная работа — предположить, что изображено на картинках, по части изображения, и придумать способы применения предмета.

Турку: практическая групповая работа «Страна детства». Разминка «Диктант-эстафета». Презентация идей игрового оборудования для детей. Самостоятельная работа — изготовление макета детского игрового оборудования из картона.

#### 3.2. Сингапур

задание «Вертушка», знакомство с главным символом Сингапура. Марина Бэй: задание «Квадратная загадка». Разминка «Цветные ладошки». Задание «Всё по-новому» (работа в группе). Самостоятельная работа — продолжение работы с необычными идеями, которые возникли при выполнении последнего задания в классе.

Технологический университет: задание «Алгоритм для робота-садовника» (работа в группе или паре). Разминка «Строим остров». Задание «Идея современного сада» (работа в группах). Самостоятельная работа — создание модели современного сада для территории школы.

#### 3.3. Тематическая игра «Детективная история» (Великобритания)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: расследование преступления, произошедшего в Букингемском дворце. Работа в командах: задания «По горячим следам», «Тайный свидетель», «Валлийские пословицы», «Правда или ложь». Разминка.

#### 3.4. Викторина или телемост «Финляндия, Сингапур, Великобритания»

Постановка цели: предложить вариант решения конкретной экологической задачи. Работа в командах: задания: «Новости в мире науки», «Учёный совет», «Научная конференция». Разминка.

#### 3.5. Германия

Задание «Город мастеров». Мюнхен: задание «Школьная мастерская» (работа в группе). Штутгарт: разминка «Полетаем, поплаваем». Задание «Машина будущего» (работа в группе). Самостоятельная работа — описание образа технического устройства, каким оно будет через 100 лет.

Берлин: групповая практическая работа «Лента Мёбиуса». Эрланген: задание «Основа современных электрических приборов». Разминка «Мы не скажем, а покажем». Ганновер: задание «Новые решения» (работа в группе). Самостоятельная работа — создание модели бытовой или электронной техники.

#### 3.6. Австралия

Канберра: задания «Угадай столицу» (работа в группе), «Символ Австралии». Большой

Барьерный риф: разминка «Дайверы». Мельбурн: задание «Герб Австралии» (работа в паре). Самостоятельная работа — подготовка сообщения об австралийском животном.

Резервация аборигенов: задания «Животные» (работа в паре), «Аборигены» (работа в группе). Разминка «Танцы аборигенов». Хобарт: знакомство точечной техникой австралийских аборигенов. Самостоятельная работа — создание рисунка в точечной технике австралийских аборигенов.

### 3.7. Тематическая игра «Экспедиция в Африку» (Конго)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: найти древние сокровища. Работа в командах: задания «Переводчики», «Международная ярмарка», «Правда или ложь». Практическая работа «Маска шамана». Разминка.

### 3.8. Викторина или телемост «Германия, Австралия, Конго»

Постановка цели викторины: предложить вариант решения заданных социальных задач. Работа в командах: задания «Природа», «Человек», «Общество». Разминка.

### 3.9. Грузия

Знакомство с понятием «естественные науки». Задание «Карта знаний» (индивидуально). Гора Сатаплиа: задание «Пещеры заповедника Сатаплиа» (работа в паре). Разминка «Тихо — громче». Село Ушгули: задание «Секреты долголетия» (работа в паре). Самостоятельная работа — составление карты ассоциаций.

Боржомское ущелье: задание «Боржоми» (работа в паре). Задание «Карта знаний». Курорт Гудаури: разминка «Лыжники». Тбилиси: задание «Карта знаний», продолжение. Самостоятельная работа — знакомство с грузинским алфавитом, написание слова на грузинском языке.

### 3.10. Гренландия

Илулиссат: задание «Поиск айсберга» (работа в паре). Разминка «Волна». Сисимиут: просмотр видеоролика «Акамалик». Задания «Сортировка креветок» (индивидуально) и «Ледовый патруль» (коллективно). Самостоятельная работа — определение значения предмета жителей Гренландии по картинке.

Нуук: задание «Помощь при обморожении» (индивидуально). Разминка «Охота». Паамиуту: практическая групповая работа «Иглу». Самостоятельная работа — подготовиться к игре «Идеи для использования льда».

### 3.11. Тематическая игра «Трансильванские приключения» (Румыния)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: помочь жителям Трансильвании победить злодея Дракулу. Работа в командах: задания «Переводчики», «Спасательная операция», «Магические предметы», «Правда или ложь». Разминка.

### 3.12. Викторина или телемост «Грузия, Гренландия, Румыния»

Постановка цели викторины: знакомство с природными и географическими особенностями данных стран. Работа в командах: задания «Теоретики», «Знатоки», «Эрудиты». Разминка.

### 3.13. США

Флеш-интерактив «США». Кембридж: задание «Ключи от лаборатории» (работе в группе). Разминка «Пишем код». Майами: задание «Поиск бабочки» (работа в группе). Самостоятельная работа — технические изобретения, подсказанные природой.

Даллас: практическая работа «Корпус микросхемы» (работа в группе). Разминка «Точность и внимательность». Вашингтон: задание «Облако бабочки» (индивидуально). Самостоятельная работа — создание коллажа по теме США.

### 3.14. Россия

Нижний Новгород: знакомство с понятием «информация». Ростов-на-Дону: задание «Применение беспилотника» (работа в группе). Разминка «Квадро-, гексо-». Томск: задания «Винт для квадрокоптера» (работа в паре), «Информация для нижегородских школьников». Самостоятельная работа — написать оригинальные названия и способы использования

необычных предложенных предметов.

Москва: знакомство с понятием «дополненная реальность». Вулкан Малый Семячик: разминка «Воображариум». Задания «Разработчики идей», «Выставка идей» (работа в группе). Самостоятельная работа — создание образа устройства (мультикоптер, 3D-принтер, очки дополненной реальности), каким оно будет через 100 лет, в виде рисунка.

### 3.15. Занятие «Любопытные марсиане» (Канада)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: узнать больше о культуре и природе Канады, представив себя на месте марсиан, которые в результате поломки космического корабля попали на территорию этой страны. Работа в командах: задания «Расшифровщики», «Экскурсия по Канаде», «Маршрутная карта», «Правда или ложь».

Разминка.

### 3.16. Викторина или телемост «США, Россия, Канада»

Постановка цели викторины: предложить идею нового компьютерного приложения/игры. Работа в командах: игра-викторина «IT-новости»; задания «Разработчики», «Хакатон». Разминка.

#### *Подведение итогов*

Занятие «Мультикультурный саммит»

I тур. Деление на группы: «Верите ли вы...» (индивидуально).

II тур. Поиск решения проблем из областей: «Мир природы», «Мир здоровья и спорта», «Мир дружбы», «Мир науки и техники» (работа в группах с использованием дополнительного материала). Разминка «Приветствие глав государств».

III тур. «Стол переговоров»: презентация работы групп, подписание «Протокола саммита».

## **Технологии и методы**

Основным объектом изучения являются страны и народы мира. Предметом изучения в Программе является культурно-исторический облик страны, выраженный в её достопримечательностях, достижениях науки и техники, традициях.

Представление о системе, её составляющих и взаимосвязях достигается через использование инновационных педагогических технологий:

- проблемного обучения;
- игровых технологий;
- технологий проектной деятельности;
- технологий активного обучения;
- технологии формирования индивидуальной образовательной траектории младшего школьника с помощью электронного портфолио и карты интересов;
- здоровьесберегающих технологий;
- информационно-коммуникативных технологий;
- технологий развития активной позиции родителя к процессу обучения и воспитания младшего школьника;
- технологий тьюторского сопровождения познавательного интереса младшего школьника.

В программе используются следующие **методы активного обучения**:

- методы, ориентированные на развитие системного мышления («Собери предмет», «Найди целое по его части», «Найди общее», «Тема в виде проблемного вопроса», «Проблемная ситуация», «Группировка», «Составь целое из частей», «Круглый стол», «Решение проблем», «Динамика системы», «Прогнозирование»);

- методы, ориентированные на развитие творческого мышления («Мозговой штурм», «Метод фокальных объектов», «Создание творческих работ», «Необычное использование предметов», «Ролевая игра», «Неоконченные предложения»);
- методы, ориентированные на развитие критического мышления («Дебаты», «Рефлексия», «Рассмотрение предметов и явлений с разных точек зрения»);
- методы, ориентированные на развитие логического мышления («Вопросы с ключевыми словами», «Выведение алгоритма», «Самое существенное»);
- методы развития коммуникативных навыков («Броуновское движение», «Энерджайзеры», «Дискуссия», «Презентация идей», «Ролевая игра», «Учебный диалог»).

В программе сделан акцент на такой активный метод обучения, как проблемно-поисковый. Он заключается в постановке задачи, которую в ходе занятия школьники самостоятельно решают. Очень важно решить проблемную задачу до конца, ведь только в этом случае в памяти школьников остаётся алгоритм успешного выхода из проблемной ситуации, который они потом смогут применять к решению других, аналогичных, задач.

### **Формы организации деятельности**

В Программе используются разные формы организации деятельности:

1. занятия-путешествия;
2. тематические игры;
3. викторины;
4. внеклассные мероприятия в формате телемостов;
5. самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий.

### **Мониторинг**

Мониторинг образовательных результатов включает в себя самооценку в рабочих тетрадях, проведение открытого мероприятия «Мультикультурный саммит», педагогический мониторинг как формы комплексной оценки УУД. Также рекомендуется формирование электронного портфолио обучающегося.

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

Учебно-методический комплект (УМК) Программы состоит из основных и дополнительных образовательных ресурсов. В состав основного комплекта входит:

- Интерактивный электронный учебник.
- Технологические карты занятий, в том числе дополнительный материал для организации проектной деятельности, экспериментов.
- Рабочие тетради для каждого обучающегося.
- Образовательная программа «Большое путешествие».

### **Ресурсы для реализации Программы**

#### **Кадровые ресурсы:**

— Учитель начальных классов.

#### **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, Mac.  
Установка программного обеспечения не требуется.
- Для работы с порталами 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 порталах не ниже 512 Кбит/с

