

Автономная некоммерческая организация  
дополнительного профессионального образования  
«Открытый молодёжный университет»

УТВЕРЖДАЮ

Директор АНО ДПО

«Открытый молодёжный  
университет» \_\_\_\_\_

И. В. Дмитриев

«15» февраля 2017 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
с применением электронных средств обучения и дистанционных  
образовательных технологий

**«Большое путешествие»**

**для 3 класса,**

**68 часов**

Разработана на основе Комплексной образовательной программы  
«Мир моих интересов»  
для обучающихся 1–4 классов

Томск — 2017

Большое путешествие. Рабочая программа курса внеурочной деятельности с применением электронных средств обучения и дистанционных образовательных технологий / под ред. Н. Г. Коновой. — Томск : АНО ДПО «Открытый молодёжный университет», 2017. — 33 с.

*Составители:*

Уразбаева С. У., кандидат технических наук, директор департамента развития услуги АНО ДПО «Открытый молодёжный университет».

Шушпанова О. В., кандидат педагогических наук, заместитель директора по научно-методической работе АНО ДПО «Открытый молодёжный университет».

Коновы Н. Г., руководитель отдела детских образовательных программ АНО ДПО «Открытый молодёжный университет».

Вьюгова Т. С., заместитель директора по развитию образовательных услуг АНО ДПО «Открытый молодёжный университет».

## СОДЕРЖАНИЕ

I. Пояснительная записка.....	4
II. Цели и задачи .....	6
III. Отличительные особенности Программы.....	7
IV. Образовательные результаты .....	7
V. Тематическое планирование.....	9
VI. Содержание курса .....	11
VII. Технологии и методы .....	19
VIII. Формы организации деятельности.....	20
1. Занятия-путешествия .....	20
2. Тематические игры.....	21
3. Викторины .....	211
4. Внеклассные мероприятия (викторины) в формате региональных или общероссийских телемостов.....	22
5. Практическая самостоятельная работа с использованием дистанционных образовательных технологий .....	22
IX. Мониторинг .....	244
X. Ресурсы для реализации Программы.....	25
10.1. Кадровые ресурсы.....	25
10.2. Аппаратное обеспечение .....	25
10.3. Программное обеспечение .....	25
XI. Состав учебно-методического комплекта.....	27
XII. Список литературы для педагога .....	27
XIII. Список рекомендуемых интернет-ресурсов .....	28
Приложение 1.....	29
Приложение 2.....	33

## I. 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 («Необычное обычном», 1 класс), развития абстрактно-логического и образного мышления («Другой взгляд — другой мир», 2 класс), развития системного мышления и навыков исследовательской деятельности («Большое путешествие», 3 класс) к развитию творческого проектного мышления («Мастерами становятся», 4 класс).

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.

**Новизна.** Многолетний опыт работы по созданию мотивирующей интерактивной информационно-образовательной среды для начальной школы позволил нам создать пространство, в которое вовлечены все участники образовательного процесса: родитель, обучающийся и учитель — и для которого разработан полный комплект учебных, методических и сопроводительных материалов (интерактивный электронный учебник,

рабочие тетради, планы конспектов занятий, кейсы для проведения конкурсов, экспериментов, образовательных экспедиций). Для организации самостоятельных практических занятий используются дистанционные образовательные технологии. Программа «Большое путешествие» состоит из содержательных блоков, обеспечивающих полное погружение обучающихся в игровую атмосферу Программы и позволяющих на различном материале, доступном детям младшего школьного возраста, раскрывать их интересы, развивать мышление, формировать навыки исследовательской деятельности и навыки решения открытых творческих задач, создавать мотивацию к научно-техническому творчеству.

**Направленность программы внеурочной деятельности:** общеинтеллектуальная.

## **II. Цели и задачи**

Целью Программы является удовлетворение познавательных потребностей обучающихся, повышение учебно-познавательной мотивации, побуждение и закрепление творческого отношения к окружающей действительности, выражающегося 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.

### **III. Отличительные особенности Программы**

- Программа может быть реализована в учреждениях дополнительного образования детей и общеобразовательных учреждениях.
- 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».

**Условия реализации** Программы: занятия проводятся в разновозрастных группах с детьми в возрасте 8–9 лет. Количественный состав учебной группы не должен превышать 20–25 человек.

### **IV. 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 осмыслять 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.

В технологических картах всех форм занятий Программы указаны УУД, формируемые на этапах занятий. Перечень УУД представлен в Приложении 1.

## **V. Тематическое планирование**

Образовательная программа «Большое путешествие» для обучающихся 3 класса рассчитана на 2 часа в неделю.

<b>Наименование разделов и тем</b>	<b>Количество часов</b>
<i>Раздел I. Введение в программу</i>	
1.1. Развитие коммуникативных навыков младших школьников	1
1.2. Миссия началась	1
<i>Раздел II. Страны с пёстрой культурной мозаикой. Внимание к ценностям и традициям, истории и психологии, искусству и туризму</i>	
2.1. Китай	2
2.2. Мексика	2
2.3. Тематическая игра «Гайна храма Атона»	2
2.4. Викторина «Китай, Мексика, Египет»	2
2.5. Франция	2
2.6. Новая Зеландия	2
2.7. Тематическая игра «Искатели приключений»	2
2.8. Викторина «Франция, Новая Зеландия, Тонга»	2
2.9. Италия	2
2.10. Турция	2
2.11. Тематическая игра «Учёные и смелые»	2
2.12. Викторина «Италия, Турция, Бразилия»	2
2.13. Узбекистан	2
2.14. ЮАР	2
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	2
3.2. Сингапур	2
3.3. Тематическая игра «Детективная история»	2
3.4. Викторина или телемост «Финляндия, Сингапур, Великобритания»	2
3.5. Германия	2
3.6. Австралия	2
3.7. Тематическая игра «Экспедиция в Африку»	2
3.8. Викторина или телемост «Германия, Австралия, Конго»	2
3.9. Грузия	2
3.10. Гренландия	2
3.11. Тематическая игра «Трансильванские приключения»	2
3.12. Викторина или телемост «Грузия, Гренландия, Румыния»	2
3.13. США	2
3.14. Россия	2
3.15. Тематическая игра «Любопытные марсиане»	2
3.16. Викторина или телемост «США, Россия, Канада»	2
Мультикультурный саммит	2
<b>ВСЕГО</b>	<b>68</b>

## **VI. 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

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

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

## 2.2. Мексика

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

*Второе занятие:* 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

*Первое занятие:* 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.

*Второе занятие:* 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

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

*Второе занятие:* 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

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

*Второе занятие:* 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

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

*Второе занятие:* Каймаклы: задание «Танцующая 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

*Первое занятие:* задание «Три корзины». Ташкент: задание «Восточные сладости» (работа в группе). Самарканд: задание «Цветы Самарканда» (работа в группе). Разминка

«Тренировка канатоходцев». Бухара: задание «Бухарская керамика» (работа в паре). Самостоятельная работа — знакомство с заметками об Аральском море, ответы на вопросы.

*Второе занятие:* 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

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

*Второе занятие:* Столовая гора, г. Кейптаун, знакомство с экстремальными видами спорта. Спрингбок: задание «Правила поведения в пустыне» (работа в группе). Разминка «Лови мартышку». Претория: задание «Название нового вида спорта» (работа в группе, флеш-интерактив). 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

*Первое занятие:* 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.

*Второе занятие:* 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

*Первое занятие:* 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.

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

### 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

*Первое занятие:* 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.

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

### 3.6. Австралия

*Первое занятие:* Канберра: задания «Угадай столицу» (работа в группе), «Символ Австралии». Большой Барьерный риф: разминка «Дайверы». Мельбурн: задание «Герб

Австралии» (работа в паре). Самостоятельная работа — подготовка сообщения об австралийском животном.

*Второе занятие:* резервация аборигенов: задания «Животные» (работа в паре), «Аборигены» (работа в группе). Разминка «Танцы аборигенов». Хобарт: знакомство с точечной техникой австралийских аборигенов. 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

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

*Второе занятие:* 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

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

*Второе занятие:* Нуук: задание «Помощь при обморожении» (индивидуально). Разминка «Охота». Паамиуту: практическая групповая работа «Иглу». 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

*Первое занятие:* 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.

*Второе занятие:* 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

*Первое занятие:* 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.

*Второе занятие:* 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».

## **VII. 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.

## **VIII. 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.

Время проведения очных занятия может варьироваться от 45 до 65 минут. Проведение внеклассных мероприятий: от 2 до 4 часов в месяц.

**1. Занятия-путешествия:** 32 занятия по 16 темам продолжительностью 45 минут. Это комбинированное занятие, характеризующееся сочетанием разных видов деятельности. Обучающиеся собирают, открывают составные части основной задачи как объекта изучения для того, чтобы затем соединить все найденные элементы в систему и найти решение. Отправной смысловой точкой для поиска частей решения задачи выступают характеристики мастеров, для которых и ищутся важные и полезные знания в странах. Для стимулирования самостоятельной интеллектуальной деятельности обучающихся ключевой объект темы анализируется следующим образом:

- к чему относится и частью чего является — профиль интересов мастера, научная область;
- свойства и признаки объекта — визуализация в интерактивном электронном учебнике, соотнесение объекта со способом решения задачи;
- из каких частей состоит — подробное раскрытие в рабочей тетради и в сюжетной линии занятия;
- какую функцию выполняет, или какова роль в природе — в сюжетной линии занятия.

Занятие в классе предполагает выполнение заданий в рабочей тетради «Дневник путешественника», работу с информацией из интерактивного электронного учебника. Задания, предлагаемые обучающимся **в рабочей тетради**, разнообразны: проблемные, творческие, на развитие логического мышления, моторики, внимания, на обобщение и систематизацию знаний. Игровая деятельность в классе реализуется в Программе с использованием **интерактивного электронного учебника**, который содержит учебный и познавательный материал разного типа, вида и формы: презентации, интерактивные игры, видеоролики, ресурсы сети Интернет.

**2. Тематические игры:** 8 игр по 8 темам продолжительностью от 65 до 90 минут. Тематические игры носят соревновательный характер и предполагают деление на команды. Комплектность одной игры рассчитана на участие одновременно четырёх команд, в среднем по 6 человек. Игры строятся на вымышленном сюжете, в них используются географические, исторические и современные факты из разных стран.

Специально разработанные мультимедийные формы подсчёта баллов, контроля времени прохождения этапов, музыкальные разминки являются дополнением к привычным формам занятий.

Апробированный на обучающихся третьих классов (город Томск) метод смены капитанов команды в течение игры позволяет проявить лидерские и организаторские качества обучающихся.

Тематическая игра предполагает работу с дидактическим материалом, заранее подготовленным учителем (комплект материалов для проведения тематических игр), а также работу с информацией из интерактивного электронного учебника.

**3. Викторины:** 3 занятия продолжительностью от 45 до 65 минут. Викторина является закрепляющим этапом после изучения двух занятий и одной тематической игры и направлена на формирование у обучающихся исследовательского стиля работы.

Викторина имеет практическую направленность, соревновательный характер и предполагает деление на команды.

#### **4. Внеклассные мероприятия (викторины) в формате региональных или общероссийских телемостов:** 5 внеклассных мероприятий продолжительностью 90 минут.

Телемост — командная дистанционная онлайн-игра, которая проводится с целью применения и закрепления у обучающихся полученных знаний о странах путём организации живого общения между обучающимися разных школ и с использованием современных средств телекоммуникации.

*Региональный телемост* проводится учителем самостоятельно при организационной поддержке АНО ДПО «ОМУ». Проведение региональных телемостов является вариативной частью Программы. Материалы для его проведения учитель получает при условии проведения трёх викторин и наличии необходимой технической базы (см. п. 11.4). Если условия не соблюдены, учитель получает сценарии дополнительных пяти викторин для проведения их в классе.

*Общероссийский телемост* проводится АНО ДПО «ОМУ» среди школ-победителей региональных телемостов и содержит несколько полуфиналов и финал. По итогам финальных соревнований определяются победители (I, II, III места) и награждаются согласно Положению о проведении Общероссийского дистанционного интерактивного конкурса «Большое путешествие».

#### **5. Самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий**

Самостоятельная работа обучающегося тесно связана с сюжетом программы и организована в форме заполнения «Дневника путешественника» личными материалами, отражающими развитие познавательного интереса по различным направлениям знаний. Конечная цель данной деятельности — понимание направленности своих интересов, что поможет более осознанно выбрать проект в 4-м классе в соответствии со своими интересами.

При введении кода доступа обучающийся попадает в личную комнату и при помощи учителя/родителя может присвоить себе имя и загрузить свою фотографию.

**Личная комната обучающегося** представляет собой комнату путешественника и содержит разделы: «Портфолио», «Дневник путешественника», «Карта мира», «Поиск мастеров», «Моя коллекция», «Мои сообщения» и «Мои друзья».

В разделе **«Портфолио»** отображаются вкладки: «Моё портфолио», «Мои медали», «Мои цели», «Мои интересы», «Мои достижения», «Отзывы».

Вкладка *«Моё портфолио»* содержит информацию о добавленных собственных заметках обучающихся, разделённых по темам; информацию о количестве открытых учителем стран; дополнительную информацию (друзья, мастера, сувениры).

Вкладка *«Мои медали»* содержит список медалей, которые обучающийся может получать, выполняя необходимые действия.

Во вкладке *«Мои цели»* обучающийся может самостоятельно ставить перед собой задачи на неделю и позже отмечать, что он выполнил, а что нет. Кроме того, есть цели, добавляемые автоматически. Они выполняют функцию проводника по дистанционной образовательной среде.

Вкладка *«Мои интересы»* содержит описание интересов обучающегося, которые он самостоятельно формулирует и редактирует, отвечая на вопросы «Я умею», «Я хочу научиться», «Мне интересно».

Вкладка *«Мои достижения»* — список достижений обучающегося. Обучающийся может самостоятельно или с помощью родителей разместить сюда материалы, подтверждающие то или иное достижение (фотографии творческих работ, созданных в рамках программы 3-го класса; отсканированные грамоты, благодарственные письма и т.д.).

Вкладка *«Отзывы»* содержит отзывы от учителя или родителей на деятельность обучающегося.

Раздел **«Дневник путешественника»** делится на три вкладки: «Энциклопедия», «Все заметки», «Мои заметки».

Вкладка *«Энциклопедия»* содержит заметки о странах. Заметка — краткая запись о явлении или факте в конкретной стране. Заметки энциклопедии разделены на темы: «Здоровье и спорт», «Наука и техника»; «Искусство и культура»; «Путешествия и география»; «История и общество»; «Современные изобретения».

Вкладка *«Мои заметки»* содержит краткие записи о явлениях или фактах в конкретной стране, на которые обратил внимание обучающийся, описал и опубликовал их. Перед тем как новая заметка будет доступна для просмотра другим обучающимися, она проходит проверку сотрудниками ОМУ.

Вкладка *«Все заметки»* содержит опубликованные заметки всех обучающихся.

Раздел **«Карта мира»** содержит географическую карту мира, на которой обучающийся может просматривать местонахождение стран и открывать их.

Раздел **«Поиск мастеров»** открывается при нажатии на центральный глобус и содержит строку для ввода местоположения мастера, найденного по координатам, и информацию обо всех найденных обучающимися мастерах.

Раздел **«Моя коллекция»** содержит изображения всех собранных обучающимся сувениров.

Разделы **«Личные сообщения»** и **«Мои друзья»** содержат все диалоги обучающегося с одноклассниками или учителем и список всех друзей обучающегося.

В рамках самостоятельной деятельности обучающийся получает доступ к информации о 48 странах мира, 24 из которых доступны для изучения сразу, остальные 24 постепенно «открывает» учитель из своего личного кабинета по мере изучения их в классе. При этом обучающемуся в электронный дневник путешественника автоматически отправляется самостоятельная работа по пройденному занятию. Результат работы (фиксированный в виде текстового, фото- или видеофайла) может быть опубликован в качестве заметки к данной стране, в разделе достижений электронного портфолио.

Каждая страна — ресурс для обнаружения мастера. Задачи изучения страны:

- создание заметок о странах;
- получение одного сувенира за каждые пять заметок;
- сбор коллекции, состоящей из пяти сувениров, для каждой страны. Шестой главный сувенир даётся автоматически после сбора всей коллекции. Обучающимся доступна возможность обмена сувенирами для выстраивания стратегии коллекционирования;
- прохождение теста при обнаружении местоположения мастера и введении кодового слова. Чем больше сувениров, тем меньше вопросов в тесте.

Кодовое слово (точное место на карте) может быть получено после введения данных локатора (координат) в спутниковую онлайн-карту ([maps.yandex.ru](http://maps.yandex.ru) или [maps.google.ru](http://maps.google.ru)).

Возможность обнаружения мастера доступна и без создания заметок и сбора коллекций сувениров. Однако количество вопросов теста (созданного из заметок энциклопедии) будет максимальным (20 вопросов).

## **IX. Мониторинг**

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

## **Х. Ресурсы для реализации Программы**

### **10.1. Кадровые ресурсы:**

- Учитель начальных классов.
- Педагог-психолог.
- Тьютор.

### **10.2. 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.

### **10.3. 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.

### **11.4. Технические требования к оборудованию и ПО для участия в Телемосте.**

#### **К программному обеспечению:**

- Операционная система семейств Windows, Mac Os, Linux.
- Браузер с установленным Adobe Flash Player версии 10.3 и выше (рекомендуется 11 +).  
Java (J2RE).
- Трансляция рабочего стола поддерживается только в ОС Windows.

#### **К оборудованию:**

- IBM PC-совместимый компьютер, подключённый к сети Интернет.

- Оперативная память не меньше 1024 Мб.
- Проектор с разрешением экрана 1024×768 (подключается к компьютеру учителя).
- Монитор с разрешением 1280×1024.
- Колонки, наушники или встроенный динамик (для участия в аудиоконференции).
- Микрофон или гарнитура (для участия в аудиоконференции).
- Веб-камера (для участия в видеоконференции).
- Процессор не ниже IntelPentium 4. Для ведущего рекомендуется компьютер с процессором Intel Core 2 Duo от 2 ГГц (или аналог) и выше, от 2 Гб оперативной памяти. Для слушателя рекомендуется компьютер с процессором Intel Celeron от 2 ГГц (или аналог) и выше, 1 Гб оперативной памяти.
- Браузеры: Microsoft Internet Explorer 9, 10; Mozilla Firefox; Google Chrome (при отключенном плагине Pepper Flash).

#### **К каналам связи:**

- Рекомендуется от 128 кбит/сек исходящего потока.
- Рекомендуется от 256 кбит/сек входящего потока

#### **К портам и файрволам:**

— Для хорошего соединения требуется, чтобы на компьютере для исходящих соединений был открыт порт 1935. Если порт окажется закрытым, то виртуальная комната будет работать, но будет туннелировать трафик через порты 443, 8080 и 80 по протоколу RTMPT (RTMP, обернутый в HTTP). В этом случае могут возникать задержки в видео и аудиотрансляциях, а иногда и прерывания связи. Кроме того, файрвол может не пропускать такой HTTP-трафик. Чтобы этого избежать рекомендуется обратиться к Вашему системному администратору с просьбой открыть порт 1935 и протокол RTMP для исходящих соединений для следующих ip-адресов:

- 83.222.97.138, 83.222.97.139
- 83.222.96.122, 83.222.96.123
- 188.127.242.89, 188.127.242.90
- 188.127.248.17, 188.127.248.18
- 188.127.245.153, 188.127.245.154
- 95.213.135.194, 95.213.135.195
- 95.213.135.196, 95.213.135.197

— Если у Вас в сети используется NAT или прокси-сервер, то при определенных настройках через некоторые, примерно одинаковые, периоды времени (1-2 минуты) после подключения могут происходить самопроизвольные разрывы связи. В этом случае следует обратиться к администраторам вашей сети с просьбой настроить NAT (требуется снять ограничение на количество пакетов, приходящих в единицу времени с вышеуказанных ip; разрешить keeralive-соединения).

— Для трансляции рабочего стола необходимо, чтобы политики безопасности на вашем компьютере разрешали установку соединений для java.

### **Рекомендации:**

Для достижения максимального качества работы виртуальной комнаты рекомендуется во время работы в ней не загружать компьютер другими процессами, желательно закрыть все неиспользуемые программы.

## **XI. Состав учебно-методического комплекта**

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

- Интерактивный электронный учебник для учителя.
- Технологические карты 16 занятий.
- Рабочая тетрадь для каждого обучающегося «Дневник путешественника».
- Технологические карты 8 тематических игр-занятий.
- Комплект материалов для проведения тематических игр-занятий (1 комплект на команду из 4–6 обучающихся).
- Технологические карты 3 (или 8) викторин.
- Сценарии 5 внеклассных мероприятий (региональных телемостов).
- Образовательная программа «Большое путешествие».

В состав комплекта дополнительных образовательных ресурсов входит образовательно-игровой портал «Омурия» (omuria.ru).

## **XII. Список литературы для педагога**

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования.
2. Григорьев Д. В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М. : Просвещение, 2011.

3. Григорьев Д. В. 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. Господникова М. К. Проектно-исследовательская деятельность в начальной школе / М. К. Господникова, Н. Б. Полянина, Е. И. Самохвалова. — Волгоград : 2009.
8. Теория развития познавательного интереса Г. И. Щукиной [Электронный ресурс] // Плашкова О. О. URL: [http://rodtm.ucoz.ru/index/teorija\\_razvitija\\_poznavatelnoego\\_interesa\\_g\\_i\\_shhukinoj/0-41](http://rodtm.ucoz.ru/index/teorija_razvitija_poznavatelnoego_interesa_g_i_shhukinoj/0-41).
9. Проект программы гуманитарного сопровождения образовательных инициатив «Мир моих интересов» [Электронный ресурс]. URL: <http://gimnazia.tomsknet.ru/>.

### **ХIII. Список рекомендуемых интернет-ресурсов**

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://omuria.ru/> — образовательно-игровой портал «Омурия».

Перечень универсальных учебных действий (УУД)

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, обеспечивающего личностный моральный выбор): иметь собственную точку зрения и аргументировано её 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 настроиться на работу;	Р7 Р7а

— умение контролировать свою готовность к занятию;	<b>Р7б</b>
— понимание важности выполнения домашних заданий	<b>Р7в</b>

### Познавательные УУД (П)

Наименование действий	Условные обозначения
<b>Общеучебные универсальные действия</b>	<b>ПО</b>
Самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели	<b>ПО1</b>
Поиск, выделение и преобразование необходимой информации: — 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.	<b>ПО2</b> <b>ПО2а</b> <b>ПО2б</b> <b>ПО2в</b> <b>ПО2г</b>
Структурирование знаний: их организация и представление в виде концептуальных диаграмм, карт, линий времени, генеалогических деревьев и т.п.	<b>ПО3</b>
Осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной и письменной форме	<b>ПО4</b>
Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий: — проведение наблюдения/эксперимента по плану в соответствии с поставленной задачей	<b>ПО5</b> <b>ПО5а</b>
Рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности; рефлексивный контроль выполнения действий, способов их выполнения и применения разных средств: — 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, одноклассников, родителей); — осуществление свободного выбора продукта, предъявляемого «на оценку» учителю и классу	<b>ПО6</b> <b>ПО6а</b> <b>ПО6б</b> <b>ПО6в</b> <b>ПО6г</b>
Смысловое чтение как понимание цели чтения и выбор вида чтения в зависимости от цели: — определение основной и второстепенной информации;	<b>ПО7</b> <b>ПО7а</b>

— извлечение необходимой информации из прослушанных текстов различных жанров;	<b>ПО7б</b>
— свободная ориентация и восприятие текстов разных стилей	<b>ПО7в</b>
Постановка и формулирование проблемы. Самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера с участием взрослого (учителя, родителей)	<b>ПО8а</b> <b>ПО8б</b>
<b>Знаково-символические действия</b>	<b>ПЗС</b>
Моделирование: умение работать с модельными средствами (знаковыми, графическими, словесными)	<b>ПЗС1</b>
Преобразование модели с целью выявления общих законов, определяющих данную предметную область	<b>ПЗС2</b>
<b>Логические универсальные действия</b>	<b>ПЛ</b>
Анализ объектов с целью выявления признаков (существенных и несущественных)	<b>ПЛ1</b>
Выбор оснований и критериев для аналогий, сравнения, группирования объектов	<b>ПЛ2</b>
Подведение под понятие, выведение следствий	<b>ПЛ3</b>
Установление причинно-следственных связей	<b>ПЛ4</b>
Построение логической цепи рассуждений	<b>ПЛ5</b>
Доказательство	<b>ПЛ6</b>
Выдвижение гипотез и их обоснование	<b>ПЛ7</b>
<b>Постановка и решение проблем</b>	<b>ПП</b>
Формулирование проблемы	<b>ПП1</b>
Самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера	<b>ПП2</b>
<b>Коммуникативные</b>	<b>К</b>
Планирование сотрудничества с учителем и сверстниками: — определение цели; — функций участников; — способов взаимодействия	<b>К1</b> <b>К1а</b> <b>К1б</b> <b>К1в</b>
Постановка вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации	<b>К2</b>
Разрешение конфликтов	<b>К3</b>
Управление поведением партнёра: — самостоятельное построение коммуникации в группе до четырёх человек на основе заданной процедуры группового обсуждения; — организация деятельности внутри группы с распределением между собой «ролей»	<b>К4</b> <b>К4а</b> <b>К4б</b>

<p>Умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— оформление своей мысли в форме стандартных продуктов письменной коммуникации простой структуры;</li> <li>— построение полного (устного) ответа на вопрос учителя, аргументация согласия (несогласия) с мнениями участников диалога</li> </ul>	<p><b>К5</b></p> <p><b>К5а</b></p> <p><b>К5б</b></p>
<p>Владение диалогической формой речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами русского языка:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— изложение ответа на вопрос с соблюдением норм оформления текста;</li> <li>— умение отвечать на вопросы и задавать вопросы в соответствии с целью и форматом диалога;</li> <li>— умение отвечать на вопросы, заданные на уточнение и понимание</li> </ul>	<p><b>К6</b></p> <p><b>К6а</b></p> <p><b>К6б</b></p> <p><b>К6в</b></p>
<p>Умение слушать и вступать в диалог:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— восприятие основного содержания фактической/оценочной информации в монологе, диалоге, дискуссии (в группе);</li> <li>— определение основной мысли, причинно-следственных связей, отношения говорящего к событиям и действующим лицам</li> </ul>	<p><b>К7</b></p> <p><b>К7а</b></p> <p><b>К7б</b></p>
<p>Участие в коллективном обсуждении проблем:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— точное изложение полученной информации;</li> <li>— понимание позиций разных участников коммуникации и продолжение их логики мышления;</li> <li>— инициирование «умного» вопроса к взрослому и сверстнику;</li> <li>— формулирование вопросов с указанием на недостаточность информации или непонимание информации;</li> <li>— умение находить аргументы и вывод в предложенном источнике информации</li> </ul>	<p><b>К8</b></p> <p><b>К8а</b></p> <p><b>К8б</b></p> <p><b>К8в</b></p> <p><b>К8г</b></p> <p><b>К8д</b></p>
<p>Построение продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— умение превращать результат своей работы в продукт, предназначенный для других;</li> <li>— умение преподносить другим свои достижения;</li> <li>— использование специальных знаков при организации коммуникации между обучающимися;</li> <li>— умение договариваться и приходить к общему мнению (решению) внутри малой группы, учитывать разные точки зрения внутри группы</li> </ul>	<p><b>К9</b></p> <p><b>К9а</b></p> <p><b>К9б</b></p> <p><b>К9в</b></p> <p><b>К9г</b></p>

### Термины, используемые в Программе

**Небесный город** — главный город на небесном теле, находящемся на другом конце Земной орбиты за Солнцем.

**Миронит** — правитель Небесного города, верховный магистр наук, технологий и волшебства.

**Мастера** — помощники Миронита, каждый из которых эксперт в своей области знаний. В экспедиции участвовали восемь мастеров: Ведыч, Та Лантыч, Новатика, Электрония, Системыч, Бат Рейкин, Он Лайныч, Озарина.

**Анабиозная камера** — индивидуальная камера мастера, где тот погружается в сон во время долгого полёта. Каждая анабиозная камера имеет маяк, который распространяет сигнал о её месторасположении. Сигнал содержит 16 цифр-координат: 8 цифр широты и 8 цифр долготы.

**Локатор** — устройство, принимающее сигнал маяка и отражающее на дисплее текущие координаты анабиозной камеры. У каждой камеры свой локатор. При аварии локаторы рассыпались на части. Чтобы найти мастера, нужно сначала найти все части локатора, собрать его и получить координаты камеры.

**Координаты** — 8 цифр широты и 8 цифр долготы. Вводятся в поисковую строку спутниковой онлайн-карты.

**Волшебный глобус** — устройство, подаренное Миронитом, для быстрого перемещения по планете Земля.

**Хранитель** — устройство (интеллектуальная система), которое находилось в космическом корабле мастеров и должно было разбудить их в конце полёта. Хранитель остался цел после катастрофы и был передан ребятам в помощь. Хранитель умеет сканировать поверхность Земли и показывать места с наиболее высокой энергетической активностью. С его помощью ребята узнают, в каких странах и городах следует искать мастеров.