

НЕФТЕЮГАНСКОЕ РАЙОННОЕ МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СЕНТЯБРЬСКАЯ СРЕДНЯЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

Принята на заседании  
педагогического совета  
НРМОБУ «Сентябрьская СОШ»  
Протокол №1 от 30.08.2023

Утверждаю  
Приказ №335-О от 31.08.2023

Директор НРМОБУ  
«Сентябрьская СОШ»

Сидорова Т.А.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**с применением электронных средств обучения и дистанционных  
образовательных технологий  
«Другой взгляд – другой мир»**

**НАПРАВЛЕННОСТЬ: СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНАЯ**

Уровень: базовый

Возраст обучающихся: 8-9 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель (разработчик):

Ватолина И.В.,

педагог дополнительного образования

п. Сентябрьский

2023 год

## СОДЕРЖАНИЕ

I. Пояснительная записка.....	2
II. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	3
III. Цели, задачи, планируемые результаты .....	4
IV. Учебный план .....	6
V. Календарный учебный график .....	15
VI. Технологии и методы.....	16
VII. Мониторинг образовательных результатов .....	18
VIII. Состав учебно-методического комплекта .....	21
IX. Ресурсы для реализации программы .....	21
9.1. Кадровые ресурсы: .....	21
9.2. Аппаратное обеспечение .....	21
9.3. Программное обеспечение.....	21
X. Нормативные документы.....	22
XI. Список литературы для педагога.....	22
XII. Список рекомендуемых интернет-ресурсов .....	22
Приложение 1. Содержание очных занятий программы .....	23
Приложение 2. Планирование самостоятельной работы с использованием дистанционных образовательных технологий на портале «Омунит».....	30
Приложение 3. Содержание заданий для самостоятельной работы с использованием дистанционных образовательных технологий на портале «Омунит».....	32

## I. Пояснительная записка

Сфера дополнительного образования детей является одним из приоритетов инновационного развития страны. В Концепции Федеральной целевой программы развития образования определены важность и значение системы дополнительного образования детей, способствующей удовлетворению их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, развитию способностей и интересов социального и профессионального самоопределения.

На уровне государственной образовательной политики перед системой дополнительного образования детей поставлены следующие задачи:

- реализация нового поколения программ дополнительного образования и развития детей;
- создание новой системы мотивации детей;
- обеспечение свободного выбора ребёнком и родителем организации дополнительного образования независимо от её формы собственности;
- участие крупных промышленных предприятий в определении профиля опорных ресурсных центров в регионах;
- выявление и поддержка одарённых детей.

Учитывая данные задачи, АНО ДПО «Открытый молодёжный университет» (г. Томск) была разработана Комплексная программа «Детский научный клуб открытий и изобретательства „Фабрика миров“» (далее — ДНК «Фабрика миров») для детей 7–11 лет, которая основана на развитии навыков самостоятельного исследовательского мышления, самомотивации обучающегося, новых педагогических технологиях при минимуме репродуктивных технологий, возможности самостоятельного выведения нового знания в соответствии со своими интересами и предпочтениями.

Программа ДНК «Фабрика миров» включает четыре ступени, начиная от стимулирования исследовательского интереса, развития понятийного мышления и когнитивных способностей («Необычное в обычном», 7–8 лет), развития образного, ассоциативного мышления («Другой взгляд — другой мир», 8–9 лет), развития коммуникативных навыков и навыков исследовательской деятельности («Большое путешествие», 9–10 лет), к развитию творческого проектного мышления («Мастерами становятся», 10–11 лет).

В программе «Другой взгляд — другой мир» основное внимание уделяется развитию образного и ассоциативного мышления — исследованию и выявлению связей

между миром природы и миром человека, развитию умения смотреть на разные предметы и явления «разными глазами» — глазами героев программы: животных, растений, природных стихий, предметов — и замечать удивительные вещи.

**Очная часть** программы осуществляется педагогом в классе при использовании электронных средств обучения (интерактивный электронный учебник) и рабочих тетрадей. Важным является эмоциональный отклик ребёнка, живой интерес и личное вовлечение в исследовательскую, игровую, творческую деятельность. Этому способствует *игровой сюжет программы*, погружению в атмосферу которого способствует «общение» с озвученными персонажами, а также оригинальная графика интерактивного электронного учебника.

**Самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий** осуществляется на портале «Омунит» дома с участием родителей и при сопровождении специалистов АНО ДПО «Открытый молодёжный университет».

## **II. Организационно-педагогические условия реализации программы**

**Направленность программы:** социально-гуманитарная.

**Возраст обучающихся:** занятия проводятся в разновозрастных группах с детьми в возрасте 8–9 лет.

**Категория обучающихся:** без ОВЗ.

**Рекомендуемое количество обучающихся в группе:** до 25 человек.

**Срок обучения:** 9 месяцев.

**Общее количество часов:** 68. Из них очно — 34 часа, дистанционно — 34 часа.

**Режим работы:** 1 час в неделю — очная часть в классе, 1 час в неделю — самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий.

**Продолжительность очного занятия:** 40 минут. Продолжительность непрерывного использования интерактивной доски составляет не более 20 минут.

**Формы деятельности на занятиях:** фронтальная, индивидуальная, парная, групповая.

**Виды деятельности:** самостоятельная творческая (практическая) деятельность; совместная деятельность с педагогом; командная работа; исследовательская деятельность; игровая деятельность.

### **III. Цели, задачи, планируемые результаты**

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

#### **Задачи:**

1. Способствовать расширению и углублению представлений обучающихся о себе и окружающем мире через выявление образных, ассоциативных взаимосвязей (признаки, свойства, характеристики, цвет, звук и так далее) между элементами мира человека и мира природы.

2. Способствовать развитию абстрактно-логического и ассоциативно-образного мышления, исследовательских навыков (наблюдение, сравнение, обобщение, классификация, умение формулировать свой авторский вопрос, выделять те задачи, которые важно или интересно решить самому обучающемуся, оценивать события занятия); развитию коммуникативных навыков (работа в инициативных группах в рамках общей темы); развитию самостоятельности и творческих способностей обучающихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность; развитию аккуратности, умения читать и выполнять инструкции, доводить дело до конца.

3. Способствовать воспитанию ценностного отношения к себе и своему ближайшему окружению (здоровье, желания, время, семья); к близким через организацию событий; к животному миру и жизни на Земле; к творчеству и искусству; к традициям и истории; к техническому прогрессу; к труду и его результатам.

4. Способствовать удовлетворению важных потребностей обучающихся — в уважении, признании, общественном одобрении, возможности реализовать свои способности, сохранении и повышении самооценки, в активной деятельности, в том числе через количественные выражения (награды, победы, места и пр.).

#### **Планируемые результаты**

##### *Образовательные*

Результатом занятий будет расширение кругозора, углубление представлений обучающихся о себе и окружающем мире.

### *Развивающие*

Самостоятельное (или с некоторой поддержкой учителя) выполнение простых практических заданий, творческих проектов (планирование предстоящих действий, самоконтроль, чтение инструкций и следование им, работа с разным материалом, доведение до результата). Умение видеть и формулировать ассоциативные и образные связи между разными предметами, явлениями, живыми существами.

### *Воспитательные*

Наличие интеллектуальной инициативы — продолжение познавательной деятельности по собственному желанию, проявление стремления к самостоятельной работе, созданию творческих продуктов, выполнению заданий с использованием дистанционных образовательных технологий, участие в мероприятиях программы, выбор темы исследовательских или творческих проектов, связанных с темами занятий.

## IV. Учебный план

Программа представляет собой совокупность независимых друг от друга тем, связанных по восьми направлениям (разделам).

Учебный план очных занятий (планирование самостоятельной работы с использованием дистанционных образовательных технологий на портале «Омунит» см. в Приложении 2):

№ п/п	Название раздела/ темы	Количество часов			Кол-во часов (дистант)	Всего часов (очно и дистант)	Формы организации занятий	Формы контроля
		Всего	Теория	Практика				
<b>Раздел 1. Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению</b>								
1.1	Успевай-ка!	1	0,5	0,5	1	2	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
1.2	Пикник	0,5	0,5	0	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
1.3	Карта желаний	0,5	0,5	0	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
1.4	Моя семья	1	0,5	0,5	1	2	Групповая, практическое занятие	Практическая работа

							с использованием мультимедиа	
1.5	Внеклассное мероприятие «Фотокросс»	1	0	1	0	1	Групповая, практическое занятие	Выставка
<b>Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на Земле</b>								
2.1	Зарождение жизни	0,5	0,5	0	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
2.2	Всюду — жизнь!	0,5	0,5	0	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
2.3	Необычные животные	1	0,5	0,5	1	2	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
2.4	Внеклассное мероприятие «Животные мира. Осень»	1	0	1	0	1	Групповая, практическое занятие	Праздник



Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий								
3.1	Праздник в доме	0,5	0,5	0	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
3.2	Подарки	0,5	0,5	0	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
3.3	Рождество	0,5	0,5	0	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
3.4	Игрушки	0,5	0	0,5	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
3.5	Внеклассное мероприятие «Животные мира. Зима»	1	0	1	0	1	Групповая, практическое занятие	Фестиваль

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

4.1	Декорирование	0,5	0,5	0	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
4.2	Карвинг	0,5	0	0,5	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
4.3	Фотография	0,5	0,5	0	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
4.4	Письма и открытки	0,5	0	0,5	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
4.5	Внеклассное мероприятие «Книга своими руками»	1	0	1	0	1	Экскурсия. Групповая, практическое занятие	Выставка

4.6	Правила участия в сетевой игре «Арена четырёх» на портале «Омунит». Деление на команды	1	1	0	0	1	Инструктаж	
<b>Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего</b>								
5.1	Автомобили	0,5	0,5	0	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
5.2	Водные суда	0,5	0	0,5	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
5.3	Летательные аппараты	0,5	0,5	0	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
5.4	Роботы	0,5	0	0,5	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа

5.5	Внеклассное мероприятие «Я выбираю профессию»	1	0	1	1	2	Групповая, практическое занятие, «кругосветка»	Творческое событие
<b>Раздел 6. Старый» мир. История и культура, пространство и время</b>								
6.1	Русские полководцы	1	0,5	0,5	1	2	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
6.2	Звёзды и созвездия	1	0,5	0,5	1	2	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
6.3	Древнее оружие	1	0,5	0,5	1	2	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
6.4	Памятники культуры	1	0,5	0,5	1	2	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа

6.5	Внеклассное мероприятие «Древний мир»	1	0	1	0	1	Групповая, практическое занятие	Творческое событие (акция/ турнир)
<b>Раздел 7. Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений</b>								
7.1	Названия предметов	1	0,5	0,5	1	2	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
7.2	Басни	1	0,5	0,5	1	2	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
7.3	Названия животных	1	0,5	0,5	1	2	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
7.4	Знаки	1	0,5	0,5	1	2	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
7.5	Внеклассное мероприятие	1	0	1	1	2	Групповая, практическое	Практическая работа

	«Путешествие в мир газеты»						занятие. Экскурсия	
<b>Раздел 8. Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом</b>								
8.1	Необычное на столе	1	0,5	0,5	1	2	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
8.2	Русский национальный костюм	1	0,5	0,5	1	2	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
8.3	Внеклассное мероприятие «Праздник национальностей»	1	0	1	0	1	Групповая, практическое занятие. Экскурсия	Творческое событие (праздник)
8.4	Открытое занятие «Большое путешествие: начало пути» (по программе «Большое путешествие», 3 класс)	1	0	1	0	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	
8.5	Деньги	0,5	0,5	0	1	1,5	Групповая,	Практическая

							практическое занятие с использованием мультимедиа	работа
8.6	Этикет	0,5	0	0,5	1	1,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
8.7	Профессии	1	0,5	0,5	1	2	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
8.8	Подведение итогов. Внеклассное мероприятие «Праздник достижений»	1	0	1	0	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
<b>Итого:</b>		<b>34</b>			<b>34</b>	<b>68</b>		

## V. Календарный учебный график

<b>Дата начала занятий</b>	<b>Дата окончания занятий</b>	<b>Количество учебных недель</b>	<b>Количество учебных дней</b>	<b>Количество учебных часов</b>	<b>Режим занятий</b>
01.09.2023 г.	25.05.2024 г.	34	34	68 ч. Из них очно — 34 часов, дистанционно — 34 часа	2 часа в неделю по 40 минут. Из них 1 час в неделю — очная часть в классе, 1 час в неделю — самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий.



## VI. Технологии и методы

Реализация цели и задач программы 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.

**Очные занятия** предполагают чередование различных видов деятельности: выполнение заданий на бумажном носителе (рабочая тетрадь), выполнение заданий и работу с интерактивным электронным учебником, творческую практическую деятельность. С целью профилактики утомления, нарушения осанки и зрения предусмотрены физкультминутки.

Задания в *рабочей тетради* делятся на задания для выполнения в классе (одна страница в каждой теме) и упражнения для самостоятельной практической работы дома (одна страница в каждой теме).

Игровая деятельность реализуется с использованием *интерактивного электронного учебника*, который содержит разнообразный познавательный материал: презентации, интерактивные игры, мультипликационные ролики, видеоролики, озвученные слайд-шоу. Для актуализации познавательного интереса обучающихся каждое занятие начинается со вступительного ролика с участием главного героя занятия, обозначающего тему и задающего положительный эмоциональный настрой.

Система подачи информации в программе основана на сравнении двух миров: мира природы и мира человека. Поэтому особое внимание уделяется заданиям, развивающим ассоциативное и образное мышление, внимание, умение сопоставлять, сравнивать и систематизировать информацию.

**Самостоятельную работу обучающихся** рекомендуется проводить с использованием дистанционных образовательных технологий на портале «Омунит». Самостоятельная работа обучающихся организована в форме путешествия по волшебной стране, где в качестве личного кабинета выступает палатка путешественника. Для самостоятельной работы обучающемуся доступны разделы: портфолио, образовательные игры, сетевая игра, галерея творческих работ. На первом занятии учитель передаёт обучающимся код доступа в личный кабинет. Для этого учитель заранее в своём личном кабинете вносит имена и фамилии в список обучающихся, где коды доступа в личный кабинет обучающихся генерируются автоматически. При введении кода доступа обучающийся попадает в свой личный кабинет, и при помощи учителя/родителя может присвоить себе имя и загрузить свою фотографию.

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

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

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

Вкладка **«Мои достижения»** — это список достижений обучающегося. Он 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; отсканированные грамоты, благодарственные письма и т.д.).

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

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

Раздел **«Сетевая игра» («Арена четырёх»)** — это игра на смекалку, в которой нужно угадать слово по четырём картинкам. В игре четыре периода активности. В первом периоде игроки накапливают ресурсы (листочки). Имея в наличии достаточное количество ресурсов, во втором периоде обучающийся может вступить в индивидуальные соревнования с другими обучающимися. После начала игры у обучающегося отнимается определённое количество листочков. При выигрыше обучающемуся добавляется звезда победителя в данном периоде. В третьем периоде обучающиеся 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 — Большой игрой. Для начала Большой игры необходимо наличие команд по четыре человека в каждой. Команды соревнуются друг с другом за главный приз.

Сетевая игра является дополнительным элементом программы. Задания игры связаны со знаниями, получаемыми обучающимися в ходе изучения программы. Акцент сделан на развитии коммуникативных способностей (умение договариваться, учитывать разные точки зрения, приходить 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 «**Образовательные игры**» находится карта, отображающая доступные обучающемуся игры, которые открыл учитель. Открытие игр происходит последовательно в соответствии с пройденным очным занятием. Всего на карте находится 32 игры. На закрытых играх отображаются замочки. Краткое содержание игр см. в Приложении 2. После прохождения каждого самостоятельного занятия (в классе/дома) необходимо провести рефлексию о ходе и результатах выполнения заданий (что было интересно, что сложно?).

В разделе «**Галерея**» обучающиеся 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. Обучающийся может отметить любую работу, которая ему понравится, или позже снять свою отметку.

В организации самостоятельной практической работы обучающимся важна помощь родителей. Их активное включение в образовательный процесс является одной из целей программы.

## **VII. Мониторинг образовательных результатов**

В программе заложено две формы мониторинга: текущий (карта наблюдений педагога, анализ рабочей тетради обучающегося, анализ творческих продуктов деятельности обучающегося, работа на портале «Омунит», устные опросы) и итоговый (мероприятие «Праздник достижений» в конце учебного года).

Система оценки качества реализации программы:

Качественные показатели	Критерии	Методы мониторинга
Умение находить ассоциативные и образные связи между разными предметами, явлениями, живыми существами	Может назвать некоторые ассоциативные и образные связи между, например, такими предметами, явлениями и живыми существами, как «птица—самолёт», «звезда—названия животных», «огонь—праздники», «улитка—пикник», «жеребёнок—автомобиль» и т.д.	Устный опрос
Наличие интереса к какой-либо теме и/или предпочтения в каком-либо типе деятельности (творческие практические работы; игровая деятельность на портале; разгадывание «тайн» — темы занятия по ролику, кода доступа к играм, групповая работа)	Может назвать тему (тип деятельности) и/или одного или нескольких героев программы, которые оказались наиболее интересны	Анализ рабочей тетради, стр. 68–69. Период проведения: два раза в год, по итогам каждого полугодия.  Устный опрос
Эмоциональная включённость в занятие	Эмоционально включён, проявляет активность / равнодушен к происходящему	Карта наблюдения педагога
Общая удовлетворённость от занятия и своей работы на нём	Полностью удовлетворён / совсем не удовлетворён	Карта наблюдения педагога
Творческая практическая деятельность	Степень самостоятельности выполнения действия (планирование предстоящих действий, самоконтроль, чтение инструкций и следование им, работа с разным материалом, доведение до результата): действие выполняет самостоятельно или с небольшой помощью педагога (родителя), требуется	Карта наблюдения педагога. Анализ творческих продуктов деятельности

	непосредственная поддержка педагога (родителя), действие не выполняется даже после непосредственной поддержки педагога (родителя)	
Активность на портале «Омунит», работа с электронным портфолио	Наполненность электронного портфолио. Разделы «Мои интересы», «Мои цели», «Мои достижения» (сертифицированные и несертифицированные формы активности), «Что нового»	Анализ наполненности и содержания разделов электронного портфолио
Наличие интеллектуальной инициативы	Продолжение познавательной деятельности по собственному желанию	В зачёт принимается наличие творческого или исследовательского проекта, выбранного по собственной инициативе после той или иной темы программы, участие в конкурсах, научно-практических конференциях и иных профильных мероприятиях с данным проектом

Активность учащихся на портале «Омунит» включает в себя также *количественные показатели*, демонстрирующие уровень активности в программе (высокий, средний, низкий) по количеству пройденных игр: 25 и выше, 11–24, до 10, а также количество полученных наград.

**По итогам промежуточного и итогового мониторинга оценивается освоение программы обучающимся:**

Зачтено — обучающийся проявляет заинтересованность и стремление к познанию, вовлечён эмоционально и деятельностно, демонстрирует умение применять полученные знания на практике на итоговом мероприятии «Праздник достижений».

Не зачтено — обучающийся не посещал занятия / обучающийся не проявил заинтересованность и стремление к деятельности на занятиях, эмоционально и деятельностно не вовлечён, не продемонстрировал умение применять полученные знания на практике на итоговом мероприятии «Праздник достижений».

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

В состав учебно-методического комплекта (УМК) программы входит:

- интерактивный электронный учебник;
- сценарии занятий, в том числе материалы для организации внеклассных мероприятий в электронном виде;
- рабочие тетради «Другой взгляд — другой мир» для каждого обучающегося в печатном виде;
- образовательная программа «Другой взгляд — другой мир» в электронном виде;
- портал «Омунит» (omunit.ru).

Электронные материалы доступны для скачивания в личном кабинете учителя (<https://lk.omu.ru>).

## **IX. Ресурсы для реализации программы**

### **9.1. Кадровые ресурсы:**

— Учитель начальных классов.

### **9.2. 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.

### **9.3. 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.

## **Х. Нормативные документы**

1. ФЗ «Об образовании в РФ» от 29.12.12 № 273-ФЗ, ст. 15, 16, 28 и др.
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённая распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р.
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 N 1642 (ред. от 25.01.2023) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие образования"».
5. Метод. рекомендации Минобрнауки РФ по проектированию дополнительных образовательных общеразвивающих программ от 18.11.15.
6. СанПиН 1.2.3685-21 (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 28.01.2021 №2).
7. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

## **XI. Список литературы для педагога**

1. Асмолов А. Дополнительное образование в эпоху перемен: сотрудничество, сотворчество, самотворение / А. Асмолов. — Образовательная политика № 2(64), 2014.
2. Господникова М. К. Проектно-исследовательская деятельность в начальной школе / М. К. Господникова, Н. Б. Полянина, Е. И. Самохвалова. — Волгоград : 2009.
3. Теория развития познавательного интереса Г. И. Щукиной [Электронный ресурс]. — URL : [http://rodtm.ucoz.ru/index/teorija\\_razvitiya\\_poznavatel'nogo\\_interesa\\_g\\_i\\_shhukinoj/0-41](http://rodtm.ucoz.ru/index/teorija_razvitiya_poznavatel'nogo_interesa_g_i_shhukinoj/0-41)

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

1. <http://omunit.ru> — портал «Омунит».

## Приложение 1. Содержание очных занятий программы

*Раздел 1. Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению, 12 часов*

### **1.1. Успевай-ка!**

Персонаж — Петух. Соотнесение жизненного цикла петуха и человека. Работа с календарём, расстановка приоритетов. Графический диктант. Практическая работа «Создание календаря класса».

### **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. Практическая работа: «Материалы для палатки», «Сервировка стола», «Стаканчик».

### **1.3. Карта желаний**

Персонаж — Золотая рыбка. Соотнесение бережного отношения к золотым рыбкам и бережного отношения к собственным желаниям. Практическая работа «Карта желаний». Творческое задание «Звёздочка желаний».

### **1.4. Моя семья**

Персонаж — Кошка. Соотнесение бережного отношения к семейству кошачьих и бережного отношения к собственной семье. Ценность семьи и родственных связей. Практическая работа «Семейные ценности». Творческое задание «Генеалогическое древо».

### **1.5. 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, 10 часов*

### **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». Практическая работа «Окаменелости». Творческое задание «Древнее животное».

### **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». Творческое задание «Сделай радугу».



### **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). Практическая работа «Животное из веточек». Творческое задание «Лев».

### **2.4. 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 по созданию выставки необычных животных.

*Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий, 12 часов*

### **3.1. Праздник в доме**

Персонаж — Огонь. Символическое значение огня и праздников как явлений, объединяющих людей. Практическая работа «Пригласительная открытка на тематический праздник». Творческое задание «Стенгазета ко дню рождения».

### **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. Практическая работа «Аист». Творческое задание «Денежное дерево».

### **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. Практическая работа «Мастерим ёлку». Творческое задание «Снежный шар».

### **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. Практическая работа «Зайчик-оберег». Творческое задание «Мышка из спичек».

### **3.5. 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, 12 часов*

### **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». Практическая работа «Тарелка в технике декупаж». Творческое задание «Поделка в технике скрапбукинг».

### **4.2. Карвинг**

Персонаж — Бобр. Соотнесение деятельности бобров и техники художественной резки по дереву. Понятие «карвинг», виды карвинга (резьба по дереву, фруктам, книгам). Практическая работа «Шедевры из картофеля». Творческое задание «Лебедь из яблока».

### **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. Творческое задание «Создай собственный фоторепортаж».

### **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. Посткроссинг. Практическая работа «Открытка своими руками». Творческое задание «Голубь в технике оригами».

### **4.5. 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, 12 часов*

### **5.1. Автомобили**

Персонаж — Жеребёнок. Значение лошадей и автомобилей в жизни человека. Ассоциативная связь «железный конь — животное-конь». История развития автомобилестроения, история марок и брендов некоторых ведущих автомобильных компаний. Творческое задание «Съедобный автомобиль».

### **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. Пластилинография «Дельфин». Творческое задание «Модель корабля».

### **5.3. Летательные аппараты**

Персонаж — Орёл. Соотнесение представлений о летательных аппаратах и особенностей полёта, строения и видов орлов. Наблюдение человека за полётом птиц и его мечты о небе. Древние прообразы самолёта. Машущий и планирующий полёты. Парашют и парашютант. Воздушный шар и дирижабль. Полёт первого самолёта. Строение орла и строение самолёта. Виды орлов и виды самолётов. Умения пилотов. Практическая работа «Модель парашюта». Творческое задание «Испытания самолётов».

### **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. Практическая работа «Космический корабль из палочек». Творческое задание «Собака из прищепок».

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

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

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, 12 часов*

### **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. Природные памятники и культурно-исторические памятники. Народная память и благодарность потомков. Практическая работа «Полководцы».

### **6.2. Звёзды и созвездия**

Персонаж — спутник «Хаббл». Соотнесение свойств звёзд (температуры, размера, цвета, возраста) и характеристик искусственных спутников Земли (их многообразии, виды, назначение) на примере спутника «Хаббл». Разнообразие звёзд и спутников. Размер и масса. Звёздные скопления и созвездия. Практическая работа «Зодиакальные созвездия». Творческое задание «Звёздное небо».

### **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. Практическая работа «Паучок из фольги». Творческое задание «Самурайский шлем».

### **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. Практическая работа «Роспись по дереву». Творческое задание «Эскиз скульптуры любимому кино- или мультгерою».

### **6.5. 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 щитов, видов мечей. Изготовление щитов и мечей. Турнир с реквизитом в спортзале.

*Раздел. 7. Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений, 12 часов*

### **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 во множестве его названий и отражение свойств предметов в их названиях. Наука этимология. Из смолы — в янтарь и исторические изменения в значении слов. Создание удивительных предметов из янтаря и словотворчество. Сохранение насекомых в янтаре в неизменном виде и сохранение древних смыслов у слов. Творческое задание «Пчёлка».

### **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». Творческое задание «Путаница».

### **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. Названия животных, имеющие общее происхождение (пчела-бык, комар-шмель). Практическая работа «Объёмная звезда». Творческое задание «Волшебный лес».

### **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. Практическая работа: «Божья коровка», «Изготовление нагрудного значка». Творческое задание «Сказка по пиктограммам».

## **7.5. 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 «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, 14 часов*

### **8.1. Необычное на столе**

Персонаж — Панда. Соотнесение условий обитания и особенностей питания панд и гастрономических пристрастий жителей некоторых стран мира. Бамбук и блюда из бамбука. Необычные продукты — деликатес или необходимость? Практическая работа «Панда». Творческое задание «Необычное блюдо».

### **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 сохранять тепло и виды тёплой одежды. Узоры на крыльях бабочек как защита и узоры на одежде древних славян как охрана от болезней и бед. Практическая работа «Раскрась костюм». Отдыхай-ка «Мячики-бабочки». Творческое задание «Бабочка».

### **8.3. 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 обучающимися школ других городов (групповая деятельность). Фотоотчёт в виде выставки (групповая или индивидуальная реализация).

*Открытое занятие «Большое путешествие: начало пути» (по программе «Большое путешествие»), 1 час*

Занятие-знакомство с программой «Большое путешествие». Проводится с активным участием родителей. Знакомство с некоторыми элементами УМК (интерактивный электронный учебник, карточки), направлениями и формами деятельности в программе (фрагмент занятия-путешествия в классе, фрагмент тематической настольной игры), знакомство с частью игрового сюжета программы.

### **8.5. 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». Ролевая моделирующая игра «Давай обменяемся». Практическая работа «Изготовление пера для оформления подарка». Творческое задание «Свинка-копилка».

### **8.6. 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. Практическая работа «Пчёлка-пружинка». Творческое задание «Салфетка в виде лодочки».

### **8.7. «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». Практическая работа «Енот в технике процарапывания». Творческое задание «Коллаж на выбранную тему».

#### *Подведение итогов. Внеклассное мероприятие «Праздник достижений»*

Итоговое мероприятие программы. В зависимости от количества обучающихся проходит либо в классе, либо в актовом зале. Сценарий включает: подготовку и проведение выставки творческих работ обучающихся, выполненных в течение учебного года на классных занятиях и дома; выполнение «испытаний» от волшебника Миронита (работа в группах по шести направлениям); презентацию результатов групповой работы; разгадывание тематики программы третьего класса (собираание пазла с символом программы «Большое путешествие»); вручение сертификатов обучающимся.

**Приложение 2. Планирование самостоятельной работы с использованием дистанционных образовательных технологий на портале «Омунит»**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема</b>	<b>Количество часов (практика)</b>	<b>Формы организации занятий</b>	<b>Формы контроля</b>
1.	Успевай-ка!	1	Игра-стратегия	Прохождение игры
2.	Пикник	1	Игра-квест	Прохождение игры
3.	Карта желаний	1	Логическая игра	Прохождение игры
4.	Моя семья	1	Логическая игра	Прохождение игры
5.	Зарождение жизни	1	Игра-квест	Прохождение игры
6.	Всюду — жизнь!	1	Логическая игра	Прохождение игры
7.	Необычные животные	1	Игра-квест	Прохождение игры
8.	Праздник в доме	1	Логическая игра	Прохождение игры
9.	Подарки	1	Игра-стратегия	Прохождение игры
10.	Рождество	1	Логическая игра	Прохождение игры
11.	Игрушки	1	Игра-стратегия	Прохождение игры
12.	Декорирование	1	Логическая игра- головоломка	Прохождение игры
13.	Карвинг	1	Игра-стратегия	Прохождение игры
14.	Фотография	1	Игра-симулятор	Прохождение игры
15.	Письма и открытки	1	Игра-симулятор	Прохождение игры
16.	Автомобили	1	Игра-стратегия	Прохождение игры
17.	Водные суда	1	Аркадная игра	Прохождение игры
18.	Самолёты	1	Игра-стратегия	Прохождение игры
19.	Роботы	1	Логическая игра- головоломка	Прохождение игры
20.	Русские полководцы	1	Игра-викторина	Прохождение игры
21.	Звёзды и созвездия	1	Логическая игра	Прохождение игры

22.	Древнее оружие	1	Игра-стратегия	Прохождение игры
23.	Памятники культуры	1	Игра-викторина	Прохождение игры
24.	Названия предметов	1	Логическая игра	Прохождение игры
25.	Басни	1	Образовательная игра	Прохождение игры
26.	Названия животных	1	Игра-викторина	Прохождение игры
27.	Знаки	1	Игра-квест	Прохождение игры
28.	Необычное на столе	1	Игра-симулятор	Прохождение игры
29.	Русский национальный костюм	1	Логическая игра-раскраска	Прохождение игры
30.	Деньги	1	Экономическая игра-стратегия	Прохождение игры
31.	Этикет	1	Аркадная игра	Прохождение игры
32.	Профессии	1	Игра-стратегия	Прохождение игры
<b>Итого:</b>		<b>32</b>		



### Приложение 3. Содержание заданий для самостоятельной работы с использованием дистанционных образовательных технологий на портале «Омунит»

**1. Игра-стратегия «Успевай-ка».** Восстановление разрушенных ураганом построек (курятник, колодец, мельница и пр.). Обучающийся самостоятельно составляет список дел на день и определяет степень их важности, отделяя важное от второстепенного, ставя цели и задачи деятельности. Отрабатываются наиболее эффективные способы решения задач.

**2. Игра-квест «Пикник».** Организация пикника с предварительным поиском всех важных для пикника предметов. Развитие оперативной памяти, умения составить план и последовательность действий, умения корректировать свои действия при необходимости, если результат не достигнут.

**3. Логическая игра «Карта желаний».** Конструирование сюжетов известных сказок, в которых есть предметы, исполняющие желания. Игра развивает ассоциативное мышление, память, внимание.

**4. Логическая игра «Моя семья».** Восстановление генеалогического древа вымышленной семьи Кузнецовых. Сопоставление годов рождения пяти поколений. Развитие внимания, памяти и логического мышления.

**5. Игра-квест «Зарождение жизни».** Игра-имитатор, моделирующая процесс археологических раскопок: поиск окаменелостей для выстраивания эволюционных цепочек в зависимости от сложности уровня организации жизни на Земле. Развитие внимания, памяти и логического мышления, содействие формированию научного мировоззрения.

**6. Логическая игра «Всюду — жизнь!».** Управление траекторией солнечного луча при помощи вспомогательных элементов (зеркал) с целью нахождения животных. Развитие умения выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий (прогнозирование), развитие логического мышления.

**7. Игра-квест «Необычные животные».** Обучающийся 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.

**8. Логическая игра «Праздник в доме».** Оформление помещения к различным праздничным событиям (Новый год, день рождения, семейный вечер, детский праздник, молодёжная вечеринка). Тренируется умение чёткого следования инструкциям, наблюдательность, внимательность, пространственное мышление.

**9. Игра-стратегия «Подарки».** 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.

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

**11. Игра-стратегия «Игрушки».** Организация производства игрушек определённого типа при выстраивании правильной последовательности этапов производства. Акцент на умении выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий, развитии логического мышления.

**12. Логическая игра-головоломка «Декорирование».** Обучающемуся нужно собрать рисунок на разных предметах (чашке, тарелке) из нескольких частей, добившись точной копии с представленным примером. Игра развивает внимание, пространственное воображение, логику.

**13. Игра-стратегия «Карвинг».** Обучающемуся 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.

**14. Игра-симулятор «Фотография».** Обучающийся учится делать разные виды фотографий: натюрморт, пейзаж, портрет, съёмку движущихся объектов. Внимание к построению композиции, строению фотоаппарата. Игра развивает внимательность, скорость реакции, умение следовать инструкции.

**15. Игра-симулятор «Письма и открытки».** Обучающемуся нужно проверить правильность заполнения писем и бандеролей, найти и указать ошибки в их оформлении. Игра тренирует память, внимание, наблюдательность, умение следовать эталону выполнения деятельности.

**16. Игра-стратегия «Автомобили».** Обучающемуся нужно помочь жеребёнку «поступить» в школу беговых коней. Для этого нужно заработать 10 000 монет, развивая фирму грузоперевозок. Игра позволяет развивать умение оценивать ресурсы, стратегическое и логическое мышление, сообразительность.

**17. Аркадная игра «Водные суда».** Обучающемуся 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.

**18. Игра-стратегия «Самолёты».** Обучающемуся 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.

**19. Логическая игра-головоломка «Роботы».** Обучающийся 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; начальные навыки программирования.

**20. Игра-викторина «Полководцы».** Обучающемуся нужно помочь главному герою Дубу вспомнить великие сражения и успешно дойти до конца шкалы памяти. Помимо тренировки процессов запоминания, игра расширяет кругозор детей с помощью заданий «вопрос-ответ» исторической тематики.

**21. Логическая игра «Звёзды и созвездия».** Обучающийся должен «собрать» созвездия в трёхмерном пространстве звёздного неба, разворачивая их правильным ракурсом. Игра главным образом направлена на развитие пространственного воображения.

**22. Игра-стратегия «Древнее оружие».** Обучающемуся нужно захватить вражеский замок, подбирая комбинации брони и разных видов оружия и своевременно реагируя на действия противника. Игра-стратегия, где обучающийся должен думать над своей тактикой, развивает логическое мышление, сообразительность, скорость реакции.

**23. Игра-викторина «Памятники культуры».** Обучающийся 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.

**24. Логическая игра «Названия предметов».** 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.

**25. Образовательная игра «Басни».** На поле с множеством картинок скрываются пары, образующие название 33 басен. За ограниченное время обучающемуся нужно найти как можно больше пар. За счёт изначальной избыточности количества названий басен, чтобы улучшить свой результат, обучающемуся нужно воспользоваться дополнительным поиском басен в книгах или Интернете. Игра развивает наблюдательность, реакцию, память.

**26. Игра-викторина «Названия животных».** Обучающийся 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.

**27. Игра-квест «Знаки».** Обучающийся 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, обучающийся 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.

**28. Игра-симулятор «Необычное на столе».** Обучающемуся нужно развить свой ресторан до пяти 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.

**29. Логическая игра-раскраска «Русский национальный костюм».** Обучающемуся 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.

**30. Экономическая игра-стратегия «Деньги».** Обучающемуся нужно построить дом, добывая ресурсы для его строительства, собирая их и меняя на недостающие на рынке. Параллельно обучающийся отвечает на вопросы по теме «деньги», связанные с материалом занятия. Игра направлена на развитие стратегического мышления, внимания, тренировку памяти и терпения.

**31. Аркадная игра «Этикет».** Обучающемуся 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.

**32. Игра-стратегия «Профессии».** Для запуска ракеты в космос нужно наладить работу в обеспечивающих этот процесс зданиях, запустив туда работников. У потенциальных работников есть предпочтения к получаемой профессии. Учитывая их, обучающийся 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 обучающийся узнаёт о том, что любая профессия требует определённых знаний и умений. Игра развивает логическое мышление, расширяет кругозор и багаж знаний.