

Рабочая программ по курсу
внеурочной деятельности
«МИР МОИХ ИНТЕРЕСОВ»
3 КЛАСС

АВТОР:
Черношей С.В.
Учитель начальных классов
МБОУСОШ мкр.Вынгапуровский
г.Ноябрьск

Рабочая программа «Мир моих интересов» (далее Программа) разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, на основе комплексной образовательной программы «Мир моих интересов» Уразбаева С. У., Конова Н. Г., Вьюгова Т. С. Мир моих интересов. Комплексная образовательная программа. / под ред. Н. Г. Коновой. — Томск: АНО ДПО «Открытый молодёжный университет», 2016.

Программа предназначена для организации внеурочной деятельности и дополнительного образования по направлению общеинтеллектуального развития учащихся 1-4 классов средствами очно-дистанционных технологий и может быть реализована педагогами образовательных учреждений.

Программа обеспечена учебно-методическим комплексом (УМК), который состоит из технологических карт занятий, интерактивного электронного учебника, рабочей тетради, методических рекомендаций, и системой сопровождения всех участников образовательного процесса.

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 учащихся, формирование проектного и технического мышления.

Программа «Мир моих интересов» является начальным этапом комплексной образовательной программы интеллектуального развития учащихся 5-11 классов и базисом для последовательного развития проектного и технического мышления, начиная от стимулирования исследовательского интереса, развития понятийного мышления и когнитивных способностей (1 класс), развития абстрактно-логического и образного мышления (2 класс), развития системного мышления и навыков исследовательской деятельности (3 класс), к развитию творческого проектного мышления (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.

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) и образовательно-игровые порталы. Программа «Мир моих интересов» 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.

Направленность программы дополнительного образования в форме внеурочной деятельности: художественное, техническое.

Цели и задачи

Целью Программы является побуждение и закрепление творческого отношения к окружающей действительности, выражающееся в активной исследовательской, а затем и научно-технической (изобретательской) деятельности.

Задачи:

1. Развитие познавательного и исследовательского интереса, формирование мотивации к исследовательской деятельности и научно-техническому творчеству.
2. Развитие понятийного мышления и когнитивных способностей (1 класс), абстрактно-

логического и образного мышления (2 класс), системного мышления, исследовательских и коммуникативных навыков (3 класс), творческого проектного мышления (4 класс).

3. Удовлетворение важных потребностей учащихся — в уважении, признании, общественном одобрении, возможности реализовать свои способности, сохранении и повышении самооценки, в активной деятельности.

4. Достижение метапредметных результатов, освоение универсальных учебных действий через опору на предметные аспекты информационно-образовательной среды и практическое взаимодействие с её технологиями.

5. Развитие у разных субъектов информационно-образовательной среды - детей, педагогов, родителей - навыков организации и осуществления сотрудничества в совместной деятельности.

«Мир моих интересов. Большое путешествие» (68 часов из расчёта 2 часа в неделю: 1 час - познавательная игровая и творческая исследовательская деятельности в классе, подготовка к внеклассным мероприятиям в классе/дома; 1 час - самостоятельная исследовательская деятельность дома на портале «Омурия» (Omuria.ru),

Итоговый контроль (промежуточная аттестация) - праздник

1. Результаты освоения курса

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета. Данная программа обеспечивает формирование универсальных учебных действий, а также достижение необходимых предметных результатов освоения курса, заложенных в ФГОС НОО.

Личностными результатами обучения учащихся являются: готовность и способность к саморазвитию, мотивация к целенаправленной познавательной деятельности по направлению научно-технического творчества, изобретательства; формирование ценностного отношения к окружающему миру.

Метапредметными результатами обучения являются:

Регулятивные универсальные учебные действия: формирование умения формулировать цель деятельности, планировать пути её достижения, соотносить свои действия с планируемыми результатами; формирование умений удерживать правила, инструкции во времени, следовать простейшим алгоритмам, прогнозировать возможные варианты ответа.

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

Коммуникативные универсальные учебные действия: 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.

Мониторинг образовательных результатов включает в себя формирование электронного портфолио на портале «Омунит», самооценку в рабочих тетрадях, педагогический мониторинг как формы комплексной оценки УУД.

2. Содержание курса с указанием форм организации и видов деятельности

Задачи 3-го года обучения - развитие системного мышления, исследовательских и коммуникативных навыков учащихся. 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 учащиеся 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 играх (тематические игры), викторин и ролевых игр, телемостов.

В программе предусмотрены разные формы организации деятельности:

- в классе:
- занятия-исследования, занятия-путешествия, тематические (настольные) игры, викторины;
- в школе, за пределами школы: внеклассные мероприятия, в том числе в формате посвящений, праздников, региональных телемостов; образовательные экспедиции.
- дома: самостоятельная деятельность на портале.

Продолжительность занятия в классе для детей второго года обучения - 45 минут.

Занятия в классе

Занятие в классе предполагает чередование различных видов деятельности: выполнение заданий на бумажном носителе (рабочая тетрадь), выполнение заданий и работу с интерактивным электронным учебником, творческую деятельность. Выполнение заданий происходит индивидуально и в парах.

С целью профилактики утомления, нарушения осанки и зрения предусмотрены физкультминутки.

На основе предоставляемых к занятиям дополнительных материалов можно организовать проектную и творческую деятельность в классе, либо вместе с родителями провести домашние эксперименты или подготовиться к творческому мероприятию в классе (например, к «Празднику национальностей» во 2 классе).

Игровая деятельность в классе реализуется в Программе с использованием интерактивного электронного учебника.

Самостоятельная деятельность учащихся на портале

Организация самостоятельной деятельности учащихся осуществляется с использованием образовательно-игрового портала: «Омурия» (Omuria.ru).

Связь Программы с учебными предметами

В содержании Программы рассматриваются аспекты из разных учебных предметов, таких как: «Окружающий мир», «Труд», «Изобразительное искусство», «Математика».

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, в том числе технологий позитивного использования электронных устройств во внеурочной деятельности без вреда для здоровья;
- 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» и др.);
- методы, ориентированные на развитие творческого мышления («Мозговой штурм», «Метод фокальных объектов», «Морфологический ящик», «Создание творческих работ», «Необычное использование предметов», «Ролевая игра», «Неоконченные предложения» и др.);
- методы, ориентированные на развитие критического мышления («Дебаты», «Рефлексия», «Рассмотрение предметов и явлений с разных точек зрения», «ИДЕАЛ», «Ромашка вопросов» и др.);
- методы, ориентированные на развитие логического мышления («Вопросы с ключевыми словами», «Выведение алгоритма», «Самое существенное» и др.);
- методы развития коммуникативных навыков («Броуновское движение», «Энерджайзеры», «Дискуссия», «Презентация идей», «Ролевая игра», «Учебный диалог» и др.).

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). Знакомство с порталом «Омурия». Самостоятельная работа (дома) - 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 (дома) - создание чайнворда.

Второе занятие: задание «Поиск музея» (флэш-интерактив). Ухань: практическая групповая работа по ролям «Трос для висячего моста». Разминка «Рюкзак». Река Янцзы: задание «Камни истины» (флэш-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» (флэш-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» (флэш-интерактив). Мехико: групповая практическая работа «Дружные помощники». В течение занятия заполнение «копилки знаний» (индивидуально). Самостоятельная работа - написание заметок о Мексике для портала «Омурия».

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» (флэш-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. Жанры кино», просмотр видеороликов. Задание «Кадр шестой. Сюжет». Разминка «Актёры». Задание «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 (дома) - 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 (дома) — 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 (дома) - «Моя пицца».

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

2.10. Турция

Первое занятие: задание «Найди пару» (флэш-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 (дома) - подготовка информации для экскурсии.

Второе занятие: Каймаклы: задание «Танцующая картинка». Измир: задание «Как обратиться?». Разминка «Миниатюрк Экспресс». Практическая работа «Экскурсия». Самостоятельная работа (дома) - 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 (дома) - 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 (дома) - 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, флэш-интерактив). Дурбан и Йоханнесбург: знакомство со спортивными сооружениями ЮАР. Разминка «Весёлый спорт». Квазулу-Натал: задание «Умный спорт» (работа в группе). Самостоятельная работа (дома) - 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, флэш-интерактив). Самостоятельная работа (дома) - 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», «Тиккамасала», «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: «Все начинается с идеи», «Открытие выставка». 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 (дома) - 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 (дома) - 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 (дома) - 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 (дома) - 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 (дома) - 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 (дома) - 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 (дома) — 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 (дома) - 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 (дома) - 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 (дома) - знакомство с грузинским алфавитом, написание слова на грузинском языке.

3.10. Гренландия

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

Второе занятие: Нуук: задание «Помощь при обморожении» (индивидуально). Разминка «Охота». Паамиуту: практическая групповая работа «Иглу». Самостоятельная работа (дома) - 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: флэш-интерактив «США». Кембридж: задание «Ключи от лаборатории» (работе в группе). Разминка «Пишем код». Майами: задание «Поиск бабочки» (работа в группе). Самостоятельная работа (дома) — 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 (дома) — 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 (дома) - написать оригинальные названия и способы использования необычных предложенных предметов.

Второе занятие: Москва: знакомство с понятием «дополненная реальность». Вулкан малый Семейчик: разминка «Воображариум». Задания «Разработчики идей», «Выставка идей» (работа в группе). Самостоятельная работа (дома) - 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».

3. Тематическое планирование

Наименование разделов и тем	Количество часов			Всего
	Познавательная игровая деятельность в классе	Творческая и исследовательская деятельность дома	Самостоятельная исследовательская деятельность на портале дома	
<i>Раздел I. Введение в программу</i>				

1.1. Развитие коммуникативных навыков младших школьников	1			1
1.2. Миссия началась	1			1
<i>Раздел II. Страны с пёстрой культурной мозаикой. Внимание к ценностям и традициям, истории и психологии, искусству и туризму</i>				
2.1. Китай	0,5	0,5	1	2
2.2. Мексика	0,5	0,5	1	2
2.3. Тематическая игра «Тайна храма Атона»	1		1	2
2.4. Викторина «Китай, Мексика, Египет»	1		1	2
2.5. Франция	0,5	0,5	1	2
2.6. Новая Зеландия	0,5	0,5	1	2
2.7. Тематическая игра «Искатели приключений»	1		1	2
2.8. Викторина «Франция, Новая Зеландия, Тонга»	1		1	2
2.9. Занятие «Италия»	0,5	0,5	1	2
2.10. Турция	0,5	0,5	1	2
2.11. Тематическая игра «Учёные и смелые»	1		1	2
2.12. Викторина «Италия, Турция, Бразилия»	1		1	2
2.13. Узбекистан	0,5	0,5	1	2
2.14. ЮАР	0,5	0,5	1	2
2.15. Тематическая игра «Восточная экзотика»	1		1	2
2.16. Викторина или телемост «Узбекистан, ЮАР, Индия»	1		1	2
<i>Раздел III. Высокотехнологичные страны. Внимание к научно-техническому творчеству и развитию ИКТ</i>				
3.1. Финляндия	0,5	0,5	1	2
3.2. Сингапур	0,5	0,5	1	2
3.3. Тематическая игра «Детективная история»	1		1	2
3.4. Викторина или телемост «Финляндия, Сингапур, Великобритания»	1		1	2
3.5. Германия	0,5	0,5	1	2
3.6. Австралия	0,5	0,5	1	2
3.7. Тематическая игра «Экспедиция в Африку»	1		1	2
3.8. Викторина или телемост «Германия, Австралия, Конго»	1		1	2
3.9. Грузия	0,5	0,5	1	2
3.10. Гренландия	0,5	0,5	1	2
3.11. Тематическая игра «Трансильванские приключения»	1		1	2
3.12. Викторина или телемост «Грузия, Гренландия, Румыния»	1		1	2
3.13. США	0,5	0,5	1	2
3.14. Россия	0,5	0,5	1	2

3.15. Тематическая игра «Любопытные марсиане»	1		1	2
3.16. Викторина или телемост «США, Россия, Канада»	1		1	2
<i>Подведение итогов</i>				
Мультикультурный саммит	2			2
ВСЕГО	28	8	32	68