

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

Утверждаю
Директор МОУ ИРМО
«Хомутовская средняя
общеобразовательная
школа №1»
_____ Романова О.И.
Приказ № 279
«31» августа 2023г



**Дополнительная общеразвивающая программа
Естественно-научной направленности
Детского объединения «Мир моих интересов. Другой взгляд-другой мир»**

**для учащихся 2 классов
срок реализации – 1 год
на 2023- 2024 учебный год**

Учитель: Курикалова Ирина Александровна
(высшая квалификационная категория)

ХОМУТОВО
2023 г.

Пояснительная записка

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

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

Главная задача второго года обучения — формирование образного и абстрактно-логического мышления. Основное внимание уделяется 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.

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

Цели и задачи

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

Задачи:

1. Расширение и углубление представлений обучающихся о себе и окружающем мире, выявление образных взаимосвязей (признаки, свойства, характеристики, цвет, звук и так далее) между элементами мира человека и мира природы.
2. Развитие 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); развитие коммуникативных навыков (работа в инициативных группах в рамках общей темы); развитие самостоятельности и творческих способностей обучающихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием дистанционных образовательных технологий; развитие аккуратности, умения читать и выполнять инструкции, доводить дело до конца.
3. Воспитание 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. Удовлетворение важных потребностей обучающихся — в уважении, признании, общественном одобрении, возможности реализовать свои способности, сохранении и повышении самооценки, в активной деятельности.

Отличительные особенности Программы

- Занятия проводятся в разнообразных формах, в которых новые знания детей возникают в результате совместной творческой деятельности обучающихся и педагога.
- В основе программы — единый игровой сюжет, погружению в атмосферу которого способствует «общение» с озвученными персонажами, а также оригинальная графика интерактивного электронного учебника. Погружение задаёт иной стиль общения, и правильно организованное занятие может стать событием в жизни обучающихся, шансом для многих проявить свои таланты и способности, не находящие выход в рамках обычного урока. Поэтому важно, чтобы в игру включились все — и дети, и учитель, и родители.
- Программа представляет собой совокупность независимых друг от друга тем, связанных по восьми направлениям:
 - ✓ «Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению»;
 - ✓ «Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на земле»;
 - ✓ «Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий»;
 - ✓ «Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения»;
 - ✓ «Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего»;
 - ✓ «Старый» мир. История и культура, пространство и время»;
 - ✓ «Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений»;
 - ✓ «Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом».
- Программа имеет связь с учебными предметами, такими как «Окружающий мир», «Труд», «Изобразительное искусство», «Математика».

Условия реализации Программы: занятия проводятся в разновозрастных группах детьми в возрасте 8-9 лет. Количественный состав учебной группы не должен превышать 15 человек.

Образовательные результаты

К концу учебного года предполагается формирование и развитие универсальных учебных действий (регулятивные (Р), познавательные (П), личностные (Л) и коммуникативные (К)):

Этап занятия	Универсальные учебные действия			
	Регулятивные	Познавательные	Личностные	Коммуникативные
1. Организационный этап		Целеполагание	Самоопределение. Смыслообразование	Планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками
2. Актуализация знаний	Выполнение пробного учебного	Анализ, синтез, сравнение, обобщение,		Выражение своих мыслей с достаточной

	<p>действия.</p> <p>Фиксирование индивидуального затруднения в пробном действии.</p> <p>Волевая саморегуляция в ситуации затруднения</p>	<p>аналогия, классификация, извлечение необходимой информации из текстов.</p> <p>Использование знаково-символических средств.</p> <p>Осознанное и произвольное построение речевого высказывания, подведение под понятие</p>		<p>полнотой и точностью.</p> <p>Аргументация своего мнения и позиции в коммуникации.</p> <p>Учёт разных мнений.</p> <p>Использование критериев для обоснования своего суждения</p>
3. Открытие новых знаний и способов деятельности	<p>Анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия.</p> <p>Подведение под понятие.</p> <p>Определение основной и второстепенной информации.</p> <p>Постановка и формулирование проблемы; структурирование знаний</p>			<p>Осознанное и произвольное выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью.</p> <p>Аргументация своего мнения и позиции в коммуникации.</p> <p>Учёт разных мнений, координирование в сотрудничестве разных позиций.</p> <p>Разрешение конфликтов.</p> <p>Построение речевого высказывания</p>
4. Закрепление знаний	<p>Анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия, сериация, классификация.</p> <p>Извлечение из математических текстов необходимой информации.</p> <p>Моделирование и</p>	<p>Контроль, коррекция, оценка.</p> <p>Волевая саморегуляция в ситуации затруднения</p>	Осознание ответственности за общее дело	<p>Выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью.</p> <p>Адекватное использование речевых средств для решения коммуникационных задач.</p> <p>Формулирование</p>

	<p>преобразование моделей разных типов.</p> <p>Использование знаково-символических средств.</p> <p>Подведение под понятие.</p> <p>Установление причинно-следственных связей; выполнение действий по алгоритму.</p> <p>Осознанное и произвольное построение речевого высказывания.</p> <p>Построение логической цепи рассуждений, доказательств</p>			<p>и аргументация своего мнения в коммуникации; учёт разных мнений, координирование в сотрудничестве разных позиций.</p> <p>Использование критериев для обоснования своего суждения.</p> <p>Достижение договорённостей и согласование общего решения</p>
<p>5.Подведение итогов занятия. Рефлексия</p>	<p>Рефлексия способов и условий действия.</p> <p>Контроль и оценка процесса и результатов деятельности</p>	<p>Самооценка на основе критерия успешности.</p> <p>Адекватное понимание причин.</p> <p>Следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям.</p> <p>Успех/неуспех в учебной деятельности</p>		<p>Выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью.</p> <p>Формулирование и аргументация своего мнения, учёт разных мнений.</p> <p>Использование критериев для обоснования своего суждения.</p> <p>Планирование учебного сотрудничества</p>

В технологических картах всех форм занятий Программы указаны УУД, формируемые на этапах занятий.

Тематическое планирование

Образовательная программа «Другой взгляд — другой мир» для обучающихся 2 класса рассчитана на 162 часа.

Наименование разделов и тем	Количество часов
<i>Введение в программу</i>	1
<i>Раздел 1. Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению</i>	
1.1. Успевай-ка!	4
1.2. Пикник	4
1.3. Карта желаний	4
1.4. Моя семья	4
Внеклассное мероприятие «Фотокросс»	4
<i>Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на земле</i>	
2.1. Зарождение жизни	4
2.2. Всюду — жизнь!	4
2.3. Необычные животные	4
Внеклассное мероприятие «Животные мира. Осень»	4
<i>Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий</i>	
3.1. Праздник в доме	4
3.2. Подарки	4
3.3. Рождество	4
3.4. Игрушки	4
Внеклассное мероприятие «Животные мира. Зима»	4
<i>Раздел 4. Мир творчества. Внимание к деталям, искусствоведения</i>	
4.1. Декорирование	3
4.2. Карвинг	3
4.3. Фотография	3
4.4. Письма и открытки	4
Внеклассное мероприятие «Книга своими руками»	4
<i>Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего</i>	
5.1. Автомобили	4
5.2. Водные суда	4
5.3. Летательные аппараты	4
5.4. Роботы	4
Внеклассное мероприятие «Я выбираю профессию»	4
<i>Раздел 6. «Старый» мир. История и культура, пространство и время</i>	

6.1. Русские полководцы	4
6.2. Звёзды и созвездия	5
6.3. Древнее оружие	4
6.4. Памятники культуры	4
Внеклассное мероприятие «Исторический экскурс «Древний мир»	4
<i>Раздел 7. Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений</i>	
7.1. Названия предметов	4
7.2. Басни	4
7.3. Названия животных	4
7.4. Знаки	4
Внеклассное мероприятие «Путешествие в миргазеты»	4
<i>Раздел 8. Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом</i>	
8.1. Необычное на столе	4
8.2. Русский национальный костюм	4
Внеклассное мероприятие «Праздник национальностей»	4
Открытое занятие «Большое путешествие: начало пути» (по программе «Большое путешествие», 3 класс)	1
8.3. Деньги	4
8.4. Этикет	4
8.5. Профессии	4
Открытое мероприятие «Праздник достижений»	2
Итого:	162ч

Содержание курса

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

1.1. Успевай-ка!

Персонаж — петух Петя. Соотнесение жизненного цикла петуха и человека. Самостоятельная работа с календарём, расстановка приоритетов. Технологии в хозяйстве. Полезные советы от Пети. Флеш-игра с использованием интерактивной доски

«Графический диктант». Самостоятельная работа «Петушьи дела». Практическая работа «Создание календаря класса». Отдыхай-ка «Часы». Творческое задание «Пинарик».

1.2. Пикник

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

1.3. Карта желаний

Персонаж — Золотая рыбка. Соотнесение бережного отношения к золотым рыбкам и бережного отношения к собственным желаниям. Что такое желания? Разнообразие золотых рыбок — разнообразие желаний. Сказка и реальность. Самостоятельная работа в тетради: «Пузырьки», «Моё желание». Практическая работа «Карта желаний». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Золотые рыбки». Видеоролик «Волшебная палочка». Отдыхай-ка «Аквариум». 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. Значение имён для кошек и важность принадлежности имени человека к его семье. Интересные факты о семействе кошачьих. Самостоятельная работа в тетради «Родственники кошки». Практическая работа «Семейные ценности». Флеш-игры с использованием интерактивной доски «Найди пару», «Кто это?». Отдыхай-ка «Уголки». Игра-викторина «Что бы это значило?». Творческое задание «Генеалогическое дерево».

Внеклассное мероприятие «Фотокросс»

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

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

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

2.1. Зарождение жизни

Персонаж — Уголёк. Теория зарождения жизни на Земле в сравнении с длительностью и сложностью формирования угля. Общность и различие в непрерывности развития живого на Земле. Альтернативные теории зарождения жизни на Земле и угля.

Самостоятельная работа в тетради: «Цепочка эволюции», «Доисторический предок». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Кто на кого похож». Практическая работа «Окаменелости». Отдыхай-ка «Гимнастика для глаз». 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». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Найди тень». Отдыхай-ка «Гимнастика для улучшения осанки». 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). Самостоятельная работа в тетради: «Лиственный дракон», «Переставь палочки». Практическая работа «Животное из веточек».

Отдыхай-ка «Крокодил». Творческое задание «Лев».

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

3.1. Праздник в доме

Персонаж — Огонь. Символическое значение огня и праздников как явлений, объединяющих людей. Самостоятельная работа в тетради «Соедини картинки праздников с их датами». Практическая работа «Пригласительная открытка на тематический праздник». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Места празднования». Отдыхай-ка «Горит, не горит». Творческое задание «Стенгазета ко дню рождения».

3.1. 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. Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Непохожие аисты». Самостоятельная работа в тетради: «Выбор подарков», «Определи кому какой подарок», «Составь поздравление к подарку». Практическая работа «Аист». Отдыхай-ка «Аист». Творческое задание «Денежное дерево».

3.2. Рождество

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

3.3. Игрушки

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

Внеклассное мероприятие «Животные мира. Зима»

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

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

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

4.1. Декорирование

Персонаж — Попугай. Соотнесение фактов из жизни попугаев (ареал обитания, виды, цвет оперения) и интересных явлений «творчества» из природного и социального миров, истории возникновения таких техник творчества, как «декупаж» и «скрапбукинг». Красота природы и стремление человека к красоте. Декорирование. Украшение себя. Уникальность попугаев и уникальность декупажных предметов. Самостоятельная работа в тетради: «Техники творчества», «Раскрась картинку». Практическая работа «Тарелка в технике декупаж». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Природное творчество и искусство». Отдыхай-ка «Попугай». 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). Мастерство бобра и мастерство человека в изящных вырезаниях. Материалы для вырезания — листья, мыло, лёд. Самостоятельная работа в тетради: «Найди фигуру пчелы», «Закрась те области в скорлупе, которые нужно выпилить». Практическая работа «Шедевры из картофеля». Творческое задание «Лебедь из яблока».

4.3. Фотография

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

4.4. Письма и открытки

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

Внеклассное мероприятие «Книга своими руками»

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

Вариант 2. Информационно-поисковое мероприятие с включением проектной деятельности в школе. Посещение школьной библиотеки. Рассказ о книгах, их видах, структуре. Изготовление собственной книги (фотокниги) своими руками. Книжная выставка в школе, классе.

Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего

5.1. Автомобили

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

Отдыхай-ка «Автогонщики». 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. Как корабль держится на воде. Добыча морепродуктов. Самостоятельная работа в тетради: «Расшифровка письма», «Раскраска корабля». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Азбука Морзе». 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 человеком полёта птиц и его мечты о небе. Древние прообразы самолёта. Машущий и планирующий полёты. Парашют и параплан. Воздушный шар и дирижабль. Полёт первого самолёта. Строение орла строение самолёта. Виды орлов и виды самолётов. Умения пилотов. Самостоятельная работа в тетради «Перепутавшиеся буквы». Практическая работа «Модель парашюта». Отдыхай-ка «В самолёте». Видеоролик «Стратосферный туризм». 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. Самостоятельная работа в тетради: «Нарисуй своего робота», «Собачий алфавит», «Японский кроссворд». Практическая работа «Космический корабль из палочек». Видеоролик «Робот-птица». Отдыхай-ка «Танцы роботов». Творческое задание «Собака из прищепок».

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

6.1. Русские полководцы

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

6.2. Звёзды и созвездия

Персонаж — спутник «Хаббл». Соотнесение свойств звёзд (температуры, размера, цвета, возраста) и характеристик искусственных спутников Земли (их многообразие, виды, назначение) на примере спутника «Хаббл». Разнообразие звёзд и спутников. Размер и масса. Звёздные скопления и созвездия. Самостоятельная работа в тетради «Урок в школе». Практическая работа «Зодиакальные созвездия». Отдыхай-ка «Космический полёт». 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. Самостоятельная работа в тетради: «Лошади рыцаря Ричарда», «Парные щиты». Практическая работа «Паучок из фольги». Отдыхай-ка «Военная тренировка». 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. Самостоятельная работа в тетради: «Слова-матрёшки», «Соедини картинки». Отдыхай-ка «Прогулка по парку». Видеоролик «Изготовление матрёшки». Практическая работа «Роспись по дереву». Творческое задание «Эскиз скульптуры любимому кино- или мультгерою».

Исторический экскурс «Древний мир»

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

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

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

7.1. Названия предметов

Персонаж — Янтарь. Соотнесение интересных свойств окаменелой смолы (янтаря), многообразия его названий у разных народов и этимологии как науки о происхождении слов. Отражение свойств янтаря 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. Самостоятельная работа в тетради: «Однокоренные слова», «Прятки», «Словотворчество». Флеш-игра с использованием интерактивной доски: «Шпаргалка», «Дети говорят». Отдыхай-ка «Красный — красивый». 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». Самостоятельная работа в тетради: «Черты характера животных в баснях», «Признаки басни», «Ребусы». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Обезьянки». Отдыхай-ка «Весёлые мартышки». 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 (флеш-загадки с использованием интерактивной доски «Что за созвездие?»). Названия

животных, имеющие общее происхождение (пчела-бык, комар-шмель). Самостоятельная работа в тетради: «Что за животное?», «Новое созвездие». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Тот, кто...». Практическая работа «Объёмная звезда». Отдыхай-ка «Кто больше знает». 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. Игра. Видеоролик «Жесты. Детектор правды». Самостоятельная работа в тетради: «Дорисуй элементы к знакам», «Знак — символ города». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Расставь знаки препинания». Практическая работа: «Божья коровка», «Изготовление нагрудного значка». Отдыхай-ка «Покажи смайлик». Творческое задание «Сказка по пиктограммам».

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

8.1. Необычное на столе

Персонаж — Панда. Соотнесение условий обитания и особенностей питания панд и гастрономических пристрастиях жителей некоторых стран мира. Бамбук и блюда из бамбука. Видеоролик «Как питается панда». Панда — любитель свежего бамбука и необычные продукты, которые необходимо употреблять в свежем виде. Выдержка продуктов. Необычный внешний вид панд и необычные торты. Необычные продукты — деликатес или необходимость? Древние представления о волшебных свойствах панд и волшебные свойства еды из сказок. Пандомания. Самостоятельная работа в тетради «Названия блюд», «Эскиз торта». Практическая работа «Панда». Отдыхай-ка «Кунг-фу 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. Самостоятельная работа в тетради: «Названия частей одежды», «Нарисуй свой узор». Флеш-игра с использованием интерактивной доски «Историк-эксперт». Практическая работа «Раскрась костюм». Отдыхай-ка «Мячики-бабочки». Творческое задание «Бабочка».

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», 3 класс)

Занятие-знакомство с программой 3 класса «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.

8.3. Деньги

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

8.4. Этикет

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

8.5. «Профессии»

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

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 (собирается пазл с символом Программы третьего класса — «Большое путешествие»); вручение сертификатов обучающимся.

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.

Основная методическая установка Программы — деятельностный характер обучения, создание условий для приобретения опыта исследовательской и проектной деятельности, постановки и достижения цели в индивидуальной и групповой работе

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

Задания, предлагаемые обучающимся *в рабочей тетради*, разнообразны: проблемные, творческие, на развитие логического мышления, моторики, внимания, на обобщение и систематизацию знаний. Задания, предлагаемые обучающимся в рабочей тетради, делятся на задания для выполнения в классе и упражнения для самостоятельной практической работы дома.

Игровая деятельность реализуется с использованием *интерактивного электронного учебника*, который содержит учебный и познавательный материал разного типа, вида и формы: 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 во 2 классе основана на сравнении двух миров: мира природы и мира человека. Поэтому особое внимание уделяется заданиям, развивающим аналитическое мышление, внимание, умение сопоставлять, сравнивать и систематизировать информацию.

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.

На занятиях используются разнообразные **формы организации деятельности**:

Фронтальная форма обучения используется на занятиях на этапе словесной и наглядной передачи учебной информации одновременно всем обучающимся и обмена информацией между учителем и детьми.

Индивидуальная форма обучения необходима для работы с рабочей тетрадью, с дополнительным материалом занятий в виде «кейсов», для выполнения самостоятельных или тестовых заданий, подготовки индивидуальных сообщений по теме занятий, создания портфолио.

Парная и групповая работы необходимы для обеспечения непосредственного взаимодействия между обучающимися, их совместной согласованной деятельности при

выполнении определённых заданий без непосредственного участия учителя.

Коллективная форма организации обучения используется, когда созданы условия, при которых обучающиеся самостоятельно организуют и выполняют определённые задания исследовательского, творческого или опытного характера (лабораторные работы, опыты, эксперименты).

Продолжительность занятия в классе — 45 минут.

Самостоятельную работу обучающихся рекомендуется проводить в форме путешествия по волшебной стране, в качестве личного кабинета выступает палатка путешественника. Для самостоятельной работы обучающемуся доступны разделы: портфолио, образовательные игры, сетевая игра, галерея творческих работ. Учитель на первом занятии передаёт код доступа в личный кабинет обучающемуся. Для этого в своём личном кабинете учитель вносит его имя и фамилию в список обучающихся, где автоматически генерируется код доступа в личный кабинет обучающегося. 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, которые 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 2-го класса; 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»** — это игра на смекалку, в которой нужно угадать слово по четырём картинкам. В игре четыре периода активности. В первом периоде (1 четверть) игроки накапливают ресурсы (листочки). Имея в наличии достаточное количество ресурсов, во втором периоде (2 четверть) 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 (3 четверть) 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 (4 четверть) — 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 «бонусом» 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 занятием в классе. Всего на карте находится 32 игры. На закрытых играх отображаются замочки. Краткое содержание игр см. в Приложении 1. 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.

Длительность непрерывной работы за компьютером не должна превышать 15 минут.

Таким образом, реализуя программу **«Другой взгляд — другой мир»** на ступени начального общего образования, образовательное учреждение решает следующие задачи:

- развитие личности школьника, становление его мировоззрения;
- развитие самостоятельности и творческих способностей обучающихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе использованием виртуальной образовательной среды;
- духовно-нравственное развитие и воспитание обучающихся, предусматривающее принятие ими моральных норм, нравственных установок, национальных ценностей.

Мониторинг

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

Состав учебно-методического комплекта

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

- Интерактивный электронный учебник.
- Технологические карты занятий, в том числе дополнительный материал для организации проектной деятельности, экспериментов.
- Рабочие тетради для каждого обучающегося.
- Образовательная программа **«Другой взгляд — другой мир»**.

В состав комплекта дополнительных образовательных ресурсов входит образовательно-игровой портал **«Омунит»**.

Ресурсы для реализации Программы

10.1. Кадровые ресурсы:

— Учитель начальных классов.

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.

Содержание образовательных игр для самостоятельной деятельности обучающихся

1. Игра-стратегия «**Успевай-ка**». Содержание игры — обучающемуся необходимо восстановить постройки (курытник, колодец, мельница и пр.), разрушенные ураганом. Обучающийся самостоятельно составляет список дел на день и определяет степень их важности. Происходит отделение важного от второстепенного, определение целей и задач деятельности. Отрабатываются наиболее эффективные способы решения задач.
2. Игра-квест «**Пикник**». Содержание игры — обучающемуся необходимо организовать пикник, пригласив гостей и предварительно собрав все важные для пикника предметы. Акцент определён в сторону оперативной памяти, умениям составить план и последовательность действий. Обучающийся получает возможность осуществлять действия по реализации плана, прилагая усилия для преодоления трудностей, сверяясь с целью и планом, корректирует себя при необходимости, если результат не достигнут. Находит ошибки и устраняет их причины.
3. Логическая игра «**Карта желаний**». Содержание игры — обучающийся последовательно по ассоциативным картинкам конструирует сюжет сказок, в которых есть предметы, исполняющие желания, тем самым проверяя свои знания о содержании русских народных сказок. Игра развивает ассоциативное мышление, память, внимание.
4. Логическая игра «**Моя семья**». Содержание игры — обучающийся восстанавливает разрушенное генеалогическое дерево, сопоставляя годы рождения пяти поколений семьи Кузнецовых. Чтобы закончить игру, обучающемуся необходимо не только правильно выстроить дерево, но и завершить диалоги в историях знакомства некоторых из представителей семьи. Игра направлена на развитие внимания, памяти и логического мышления.
5. Игра-квест «**Зарождение жизни**». Игра-имитатор, моделирующая процесс археологических раскопок. Содержание игры — поиск окаменелостей для выстраивания эволюционных цепочек в зависимости от сложности уровня организации жизни на Земле. Игра направлена на развитие внимания, памяти и логического мышления, формирование научного мировоззрения обучающихся.
6. Логическая игра «**Всюду — жизнь!**». Содержание игры — управление траекторией солнечного луча при помощи вспомогательных элементов (зеркал) с целью нахождения животных. Акцент на умении выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий, развитии логического мышления.
7. Игра-квест «**Необычные животные**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — обучающимся необходимо оформить помещение к различным праздничным событиям (Новый год, день рождения, семейный вечер, детский праздник, молодёжная вечеринка). Тренируется умение чёткого следования инструкциям, наблюдательность, внимательность, пространственное мышление.
9. Игра-стратегия «**Подарки**». Содержание игры — обучающемуся необходимо правильно выбрать подарки для детей, живущих в разных концах света. Предлагается карта девяти стран для выбора города, в котором живут дети, мечтающие об определённых подарках. Нужно узнать, о чём мечтает ребёнок, купить в магазине подходящий подарок, правильно распорядившись имеющейся суммой, и обрадовать ребёнка подарком. Тренируется внимательность, логическое мышление, математические способности, умение осуществлять последовательность действий.
10. Логическая игра «**Рождество**». Цель игры — спасти праздник Рождество, который пытаются испортить злые духи. Чтобы не погас рождественский свет, необходимо зажигать гирлянды из одинаковых лампочек и отпугивать духов. Игра развивает скорость реакции, внимание, способность концентрироваться, логическое мышление.
11. Игра-стратегия «**Игрушки**». Задача обучающегося — организовать производство игрушек определённого типа, выстроив правильную последовательность этапов производства. Акцент

на умении выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий, развитии логического мышления.

12. Логическая игра-головоломка «**Декорирование**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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.
20. Игра-викторина «**Полководцы**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — на поле со 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — 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**». Содержание игры — обучающийся должен запустить ракету в космос. Для этого ему нужно наладить работу в обеспечивающих этот процесс зданиях, запустив туда работников (енотов). У потенциальных работников есть предпочтения к получаемой профессии. Учитывая их, 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.