

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА КОГАЛЫМА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 5» ГОРОДА КОГАЛЫМА

Принята на заседании
Методического совета
от «31» августа 2024 г.
Протокол № 13



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

техническая направленность

стартовый уровень

«Фабрика миров»

Возраст учащихся: 7-10 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Медведева И.С.

педагог дополнительного

образования

г.Когалым, 2024г.

I. Пояснительная записка

Рабочая программа "Необычное в обычном" составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, авторской дополнительной образовательной программы "Необычное в обычном" с применением электронных средств обучения и дистанционных образовательных технологий. - Томск: АНО ДПО «Открытый молодёжный университет», 2018. — 27 с. Программа обеспечена учебно-методическим комплектом, разработанным авторским коллективом АНО ДПО «ОМУ», г. Томск (Уразбаева С. У., к.т.н, Шушпанова О. В., к.п.н., Алеутдинова А. В., методист, Назарова Л., методист, Конова Н. Г., методист).

Сфера дополнительного образования детей сегодня 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 образовательная программа «Мир моих интересов» 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 «Мир моих интересов» включает четыре ступени, начиная от стимулирования исследовательского интереса, развития понятийного мышления и когнитивных способностей

(«Необычное в обычном», 7–8 лет), развития абстрактно-логического и образного мышления («Другой взгляд — другой мир», 8–9 лет), развития системного мышления и навыков исследовательской деятельности («Большое путешествие», 9–10 лет), к развитию творческого проектного мышления («Мастерами становятся», 10–11 лет).

В программе «**Необычное в обычном**» основное внимание уделяется развитию умения наблюдать и видеть необычное в привычных вещах, предметах и явлениях. Практическое знакомство с понятиями и явлениями из разных областей знаний ставит своей целью сформировать и поддержать интерес и мотивацию ребёнка к исследованию окружающего мира.

Очная часть Программы осуществляется педагогом в классе при использовании электронных средств обучения (интерактивный электронный учебник) и рабочих тетрадей. Занятия проводятся в увлекательной, игровой форме с применением игр из интерактивного электронного учебника, опытов и экспериментов, и с практическим выполнением простых изделий. Важным является эмоциональный отклик ребёнка, живой интерес и личное вовлечение в исследовательскую, игровую, творческую деятельность. Этому способствует «общение» с озвученным персонажем Программы, а также оригинальная графика интерактивного электронного учебника.

Программа имеет связь с учебными предметами, такими как «Окружающий мир», «Труд», «Изобразительное искусство», «Математика».

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

II. Организационно-педагогические условия реализации Программы

Направленность программы: научно-техническая.

Возраст обучающихся: занятия проводятся в разновозрастных группах с детьми в возрасте 7–8 лет.

Категория обучающихся: без ОВЗ.

Количество обучающихся в группе: 16 человек.

Срок обучения: 1 год.

Общее количество часов: 68. Из них очно — 68 часов.

Режим работы: 2 часа в неделю и 1 час в неделю (самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий).

Продолжительность очного занятия: 35 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 и задачи

Целью Программы является развитие любознательности, познавательной активности и мотивации ребёнка к научно-исследовательской и творческой деятельности.

Задачи:

1. Формирование элементарных представлений об окружающем мире по направлениям: «Природа и естествознание», «Гуманитарная сфера», «Математика и техника», «Художественно-изобразительное направление»; расширение знаний об окружающих предметах и явлениях, их особенностях и назначении, материалах, из которых они изготовлены (стекло, пузыри, камни, бумага, вода).

2. Развитие логического мышления и первичных 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 функциональной грамотности (темп чтения, развитие речи,). Развитие самостоятельности и творческих способностей обучающихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием дистанционных образовательных технологий.

3. Воспитание умения выражать своё отношение к рассматриваемому вопросу адекватными способами. Удовлетворение важных потребностей обучающихся — в уважении, признании, общественном одобрении, возможности реализовать свои способности, сохранении и повышении самооценки, в активной деятельности. Побуждение и закрепление творческого отношения к окружающей действительности, выражающееся в активной исследовательской деятельности.

IV. Календарно-Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела/ темы	Количество часов		Формы организации занятий	Формы контроля
		Теория	Практика		
Природа и естествознание, 28 часов					
1	Пузыри	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
2	Жизнь в океане	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
3	Мыши	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
4	Камни	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
5	Органы чувств	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
6	Собака — друг человека	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
7	Необычные природные явления	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
8	Океаны	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
9	Времена года	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
10	Стекло	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
11	Вода	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
12	Растения-экстремалы	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа

13	Космос	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
14	Самые-самые	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
Гуманитарная сфера, 22 часов					
15	Леший и Ко	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
16	Книжки	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
17	Портфолио	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
18	Новогодние приключения	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
19	Бумага	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
20	Спортивные игры	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
21	Слова-иностранцы	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
22	Олимпийские игры	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
23	Фразеологизмы	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
24	Богатыри	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
25	Бюджет	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
Математика и техника, 10 часов					
26	Цифра 3	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа

				мультимедиа	
27	Система счёта	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
28	Образовательное событие «Посвящение в исследователи»	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
29	Головоломки	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
30	Время	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
Художественно-изобразительное направление, 4 часа					
31	Узоры	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
32	Мода	1	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
Подведение итогов, 4 час					
33	Праздник портфолио	1	1	Открытое мероприятие	Творческий отчёт
	Итого:	68 ч			

V. Содержание очных занятий

Раздел 1. Природа и естествознание

Пузыри

Что такое пузырь; как мыльные пузыри отмывают грязь; состав раствора для получения мыльных пузырей; почему пузыри круглые, можно ли заморозить мыльный пузырь, разноцветные пузыри.

Жизнь в океане

Разные формы жизни в океане и их местах обитания. Использование наглядной модели глубины океана.

Мыши

Биологическое разнообразие мира мышей, их места обитания, образ жизни, питание. История возникновения компьютерной мыши.

Камни

Многообразие видов камней, их свойства.

Органы чувств

Органы чувств и их значение для жизни человека. Практическое применение полученных знаний.

Собака — друг человека

Многообразие пород собак, значение этих животных в жизни человека; конструирование оригами по схеме.

Необычные природные явления

Необычные природные явления (мираж, шаровая молния, круговая радуга, «огни святого Эльма» и другие), причины их возникновения.

Океаны

Океаны нашей планеты и их обитатели.

Времена года

Сезонные изменения в природе, признаки каждого времени года, последовательность месяцев, способы создания разных видов календарей.

Стекло

История возникновения стекла, его свойства, виды; создание стекла из его составных ингредиентов с помощью ПК.

Вода

Свойства воды и виды водоёмов; значимость воды для всех объектов живой природы.

Растения-экстремалы

Растениях, растущие в тундре, пустынях, горах, неосвещённых местах нашей планеты; их строение и другие особенности.

Космос

Солнечная система, её строение, особенности планет, входящих в неё (продолжительность года, температурный режим и другие характеристики планет в зависимости от их расположения в Солнечной системе).

Самые-самые

Мировые достижения «самый быстрый», «самый высокий», «самый сильный», «самый тяжёлый», занесённые в Книгу рекордов Гиннеса.

Раздел 2. Гуманитарная сфера

Леший и Ко

Расширение знаний обучающихся о сказочных героях; способствование формированию словарного запаса.

Книжки

Формирование мотивации к чтению художественной литературы.

Портфолио

Что такое портфолио, его значение и структура.

Новогодние приключения

История праздника «Новый год», традиции празднования, главные персонажи из разных стран.

Бумага

История создания бумаги в разных странах, её виды; развитие умения выполнять задания по схеме и оформлять свои мысли в письменной форме.

Спортивные игры

Популярные спортивные игры разных стран.

Слова-иностранцы

Заимствованные слова и правила их определения.

Олимпийские игры

История возникновения Олимпийских игр; символы Олимпиады; правила проведения игр.

Фразеологизмы

Что такое фразеологизмы, правила их употребления.

Богатыри

Героическое прошлое нашей страны, русские богатыри, отображение их подвигов в литературном и художественном творчестве русского народа.

Бюджет

Что такое бюджет, доходы и расходы; зачем нужно планировать свой бюджет; способы планирования бюджета и учёта денежных средств.

Раздел 3. Математика и техника

Цифра 3

Число «три» и его особенности; изучение информации, представленной в разных формах (иллюстрации, текст).

Система счёта

Арабская, римская, древневавилонская, египетская и другие системы счёта от древности до современного времени; применение на практике древнерусской системы счёта.

Посвящение в исследователи

Мероприятие «Посвящение в исследователи» является связующим звеном между первой и второй ступенями Комплексной образовательной программы «Мир моих интересов» и представляет собой познавательную командную игру с участием главных героев программы 2 класса «Другой взгляд — другой мир».

Головоломки

Виды головоломок и способы их решения.

Время

История возникновения часов, их виды; определение и планирование своего времени.

Раздел 4. Художественно-изобразительная сфера

Узоры

Формы и виды узоров, их значение в природе и жизни человека, в декоративно-прикладном творчестве.

Мода

История возникновения одежды, разнообразие современной одежды и её назначение (деловая, спортивная, повседневная и др.).

Праздник портфолио

Сценарий включает: подготовку и проведение выставки творческих работ обучающихся, выполненных в течение учебного года; выполнение творческих заданий и присвоение номинаций; создание общего портфолио класса; чаепитие; вручение сертификатов обучающимся.

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.

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

Задания, предлагаемые обучающимся в *рабочей тетради*, разнообразны: проблемные, творческие, на развитие логического мышления, внимания, на обобщение и систематизацию знаний.

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 Хэлпика (от англ. слова Help — помощь), обозначающего тему и задающего положительный эмоциональный настрой.

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.

Самостоятельную работу обучающихся рекомендуется проводить с использованием дистанционных образовательных технологий. Самостоятельная работа обучающихся организована в форме путешествия по островам знаний и состоит из развивающих образовательных игр, где обучающийся может закрепить знания, полученные на занятиях в классе, проверить свои силы в решении заданий повышенной сложности, посостязаться со сверстниками в получении электронных наград («ачивок»). Для путешествия по островам учитель на первом занятии 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. Далее обучающийся начинает своё путешествие по карте острова, где изображены картинки с 33 занятиями.

Каждое состоит из шести шагов. Например, занятие «Цифра 3» предполагает выполнение следующих шагов: осветить пещеру, открыть сундук, найти карту, решить головоломку, расшифровать записку, собрать пазл. После прохождения каждого занятия ребёнок автоматически получает в своём личном кабинете электронную награду («ачивку», от англ. achieve — достигать, добиваться) — электронное изображение, символизирующее прохождение определённого этапа игры, соответствующее теме пройденного занятия.

Чтобы обучающийся следовал программе занятий и проходил игры последовательно, учитель открывает обучающемуся новые игры через свой личный кабинет. После прохождения каждого занятия в самостоятельном режиме (в классе/дома) необходимо провести рефлексию о ходе и результатах выполнения заданий (что было интересно, что сложно?).

В рамках самостоятельной деятельности обучающийся получает доступ к **электронному портфолио**. Самостоятельно или с помощью родителей обучающийся может разместить в электронном портфолио фотографии своих творческих работ, созданных в ходе занятий по программе, отсканированные сертификаты и грамоты, получаемые в процессе обучения, и т.д. В первом классе электронное портфолио состоит из двух основных частей: страницы интересов и страницы достижений (дипломы, грамоты, примеры работ и виртуальные награды («ачивки»)).

Для организации самостоятельной работы обучающихся важна помощь родителей. Их активное включение в образовательный процесс является одной из целей программы.

Образовательные результаты:

1. Расширение кругозора, углубление представлений, обучающихся о себе и окружающем мире.

2. 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).

3. Удовлетворение 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.).

4. Формирование предпосылок для достижения личностных и метапредметных (регулятивных, познавательных, коммуникативных) результатов:

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 действия. Фиксирование индивидуального затруднения в пробном действии. Волевая саморегуляция в ситуации затруднения	Анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия, классификация, извлечение необходимой информации из текстов. Использование знаково-символических средств. Осознанное и произвольное построение речевого высказывания, подведение под понятие		Выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью. Аргументация своего мнения и позиции в коммуникации. Учёт разных мнений. Использование критериев для обоснования своего суждения
3. Открытие новых знаний и способов деятельности	Анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия. Подведение под понятие. Определение основной и второстепенной информации. Постановка и формулирование проблемы; структурирование			Осознанное и произвольное выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью. Аргументация своего мнения и позиции в коммуникации. Учёт разных мнений, координирование

	е знаний			е в сотрудничестве разных позиций. Разрешение конфликтов. Построение речевого высказывания
4. Закрепление знаний	Анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия, сериация, классификация. Извлечение из математически х текстов необходимой информации. Моделирование и преобразование моделей разных типов. Использование знаково- символических средств. Подведение под понятие. Установление причинно- следственных связей; выполнение действий по алгоритму. Осознанное и произвольное построение речевого высказывания. Построение логической цепи рассуждений,	Контроль, коррекция, оценка. Волевая саморегуляция в ситуации затруднения	Осознание ответственности за общее дело	Выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью. Адекватное использование речевых средств для решения коммуникационн ых задач. Формулирование и аргументация своего мнения в коммуникации; учёт разных мнений, координировани е в сотрудничестве разных позиций. Использование критериев для обоснования своего суждения. Достижение договорённостей и согласование общего решения

	доказательств			
5. Подведение итогов занятия. Рефлексия	Рефлексия способов и условий действия. Контроль и оценка процесса и результатов деятельности	Самооценка на основе критерия успешности. Адекватное понимание причин. Следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям. Успех/неуспех в учебной деятельности		Выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью. Формулирование и аргументация своего мнения, учёт разных мнений. Использование критериев для обоснования своего суждения. Планирование учебного сотрудничества

VII. Состав учебно-методического комплекта

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

- Интерактивный электронный учебник.
- Технологические карты занятий, в том числе дополнительный материал для организации проектной деятельности, экспериментов.
- Рабочие тетради «Необычное в обычном» для каждого обучающегося.
- Комплект материалов для организации «Посвящения в исследователи».
- Образовательная программа «Необычное в обычном».
- Образовательно-игровой портал «Кувырком».

VIII. Ресурсы для реализации Программы

9.1. Кадровые ресурсы:

- Учитель начальных классов.
- Тьютор.

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 порталом 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.

9.4. Рекомендуемые дополнительные ресурсы для реализации Программы

Научные наборы для проведения опытов и экспериментов «Мир Левенгука», «Юный физик», «Механика Галилео», «Мыльные пузыри», «Язык дельфинов», «Юный химик».

2.1 Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса	2-9 классы	10-11 классы
Продолжительность учебного года	34 недели	34 недели
Продолжительность учебной недели	6 дней	6 дней
Продолжительность учебного периода	I четв. -8 нед.+3дня II четв. -7 нед.. III четв. -11нед. IVчетв. -8 нед.+3дня	I четв. -8 нед.+3дня II четв. -7 нед.. III четв. -11нед. IVчетв. -8 нед.+3дня
Окончание учебного года	31 мая	31 мая
Каникулы:	Осенние 27.10.2024г по 04.11.2024г. (8	

	<p>календарных дней)</p> <p>Зимние 25.12.2024г по 08.01.2025г. (15 календарных дней)</p> <p>Весенние 22.03.2025г по 30.03.2025г. (8 календарных дней)</p> <p>Летние 01.06.2025г. по 31.08.2025г. (92 календарных дня)</p>	
--	---	--

Нормативные документы

1. ФЗ «Об образовании в РФ» от 29.12.12 № 273-ФЗ, ст. 15, 16, 28 и др.
2. Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 N 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» и разъяснения к нему.
3. Метод. рекомендации Минобрнауки РФ по проектированию дополнительных образовательных общеразвивающих программ от 18.11.15.
4. Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.14 № 1726-р и план мероприятий по её реализации от 24.04.15 № 729-р.

Список литературы для педагога

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

Список рекомендуемых интернет-ресурсов

1. <http://internika.org/> — Открытое педагогическое объединение «ИнтерНика».
2. <http://nsportal.ru/> — социальная сеть работников образования.
3. <http://kuvirkom.com/> — образовательно-игровой портал «Кувыркком».

Приложение 1

Планирование самостоятельной работы с использованием дистанционных образовательных технологий на образовательном игровом портале «Кувыркком»

Самостоятельная работа обучающихся организована в форме путешествия по островам знаний и состоит из развивающих образовательных игр, связанных с темами очных занятий. Каждая игра состоит из пяти-шести шагов, направленных на развитие логики, внимательности, сообразительности, креативности, тренировку скорости реакции, координации.

№ п/п	Тема	Количество часов (практика)	Содержание	Формы контроля
1.	Пузыри	1	Найди варежку Собери пузыри Лопалка Идеальный рецепт Собери пазл	Прохождение игр
2.	Жизнь в океане	1	Вырасти жемчуг Собери жемчуг Достань алмаз Сплети нить Достань замочек Собери ожерелье	Прохождение игр
3.	Мыши	1	Сделай бутерброд Разложи карточки Пройди лабиринт Найди мышек	Прохождение игр

			Подбери слово Собери пазл	
4.	Камни	1	Сложи записку Найди предметы Убери картинки Найди отличия Расставь камни Собери пазл	Прохождение игр
5.	Органы чувств	1	Найди предметы Определи орган чувств Найди изменяющиеся картинки Повтори мелодию Подбери слово Собери пазл	Прохождение игр
6.	Собака — друг человека	1	Породы собак Найди пару Расставь числа Найди предметы Собери игрушки Собери пазл	Прохождение игр
7.	Необычные природные явления	1	Прогони тучки Собери радугу Найди отличия Собери названия Собери молнии Найди клад	Прохождение игр
8.	Океаны	1	Раскрась карту Проложи путь Налови рыбу Обыграй пирата Достань сундуки Собери пазл	Прохождение игр
9.	Времена года	1	Прочти слова Найди предметы Собери картинку Запомни предметы Найди пары Собери пазл	Прохождение игр
10.	Стекло	1	Зажги свечи Соедини лампочки Открой замок Расставь зеркала Собери пазл	Прохождение игр
11.	Вода	1	Собери камни Расставь камни Собери картинку Сделай раствор Останови холодков Направь лучи	Прохождение игр

12.	Растения-экстремалы	1	Открой замок Выбери растение Расставь зеркала Собери краски Вырасти цветок Раскрась лепестки	Прохождение игр
13.	Космос	1	Отгадай планеты Солнечная система Опять уборка Собери робота Разгадай загадку Собери пазл	Прохождение игр
14.	Самые-самые	1	Закинь мячи Ответь на вопросы Лопни пузырь Найди пароль Найди бабочек Подбери цвет	Прохождение игр
15.	Леший и Ко	1	Собери картинку Собери яблоки Собери овощи Распутай ожерелья Одолей нечисть Открой замок	Прохождение игр
16.	Книжки	1	Расставь книги Найди ошибки Проводи лису Угадай героя Найди отличия Собери пазл	Прохождение игр
17.	Портфолио	2	Создай портфолио (1 час) Работа с портфолио в течение учебного года (1 час)	Создание портфолио
18.	Новогодние приключения	1	Победи троллей Поймай лошадей Найди снежинки Наряди ёлку Уложи подарки Переодень Деда Мороза	Прохождение игр
19.	8 марта	1	Помоги маме Испеки торт Украсть торт Напиши открытку Собери пазл	Прохождение игр
20.	Бумага	1	Сложи кораблик Восстанови водопровод Дорисуй город Поймай эльфа Отгадай слово Собери пазл	Прохождение игр

21.	Спортивные игры	1	Баскетбол Бейсбол Тренировка космонавтов Собери мячи Регби Футбол	Прохождение игр
22.	Слова-иностранцы	1	Составь слово Найди слова Собери слова Убери парные буквы Собери пентамино Собери пазл	Прохождение игр
23.	Олимпийские игры	1	Перетяни канат Гонки на колесницах Собери ключ Попади в мишень Открой замок Разожги огонь	Прохождение игр
24.	Фразеологизмы	1	Разгадай кроссворд Собери фразу Расставь картинки Найди фразы-перевёртыши Подбери антоним Собери пазл	Прохождение игр
25.	Богатыри	1	Найди отличия Восстанови имена Открой сундук Расставь числа Открой пещеру Расставь предметы	Прохождение игр
26.	Бюджет	1	Разложи фрукты Выбери нужные вещи Разложи картинки Поймай рыбу Купи продукты Доходы и расходы	Прохождение игр
27.	Цифра 3	1	Освети пещеру Открой сундук Найди пару Записка Открой дверь Собери пазл	Прохождение игр
28.	Система счёта	1	Открой замок Лабиринт Расшифруй рисунок Найди числа Найди пары Собери пазл	Прохождение игр
29.	Головоломки	1	Восстанови письмо Доберись до сундука	Прохождение игр

			Собери пентамино Поймай краба Найди пары Собери пазл	
30.	Время	1	Отправь багаж Собери фотографию Почини часы Установи время Открой замок Доберись до поезда	Прохождение игр
31.	Узоры	1	Собери узор Освободи бабочку Закончи вышивку Собери горшок Вырасти цветок Собери пазл	Прохождение игр
	Мода	1	Собери афиши Собери замок Подбери актёров Определи стиль Одень актёров Восстанови сцены	Прохождение игр
Итого:		33		