

Муниципальное общеобразовательное учреждение
"Железнодорожная средняя общеобразовательная школа № 1

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

**«Мир моих интересов.
Другой взгляд — другой мир»
для 2 класса**

Томск — 2024

СОДЕРЖАНИЕ

I. Пояснительная записка.....	3
II. Цели и задачи	4
III. Отличительные особенности Программы.....	5
IV. Образовательные результаты	6
V. Учебный план	9
VI. Календарный учебный график	14
VII. Технологии и методы.....	14
VIII. Система оценивания образовательных результатов	17
IX. Состав учебно-методического комплекта.....	18
X. Ресурсы для реализации Программы	19
XI. Нормативные документы.....	19
XII. Рекомендуемые интернет-ресурсы	20
Приложение 1. Содержание занятий	21
Приложение 2. Планирование самостоятельной работы с использованием дистанционных образовательных технологий на образовательном игровом портале «Омунит»	32
Приложение 3. Содержание заданий для самостоятельной работы с использованием дистанционных образовательных технологий на образовательном игровом портале «Омунит».....	34
Приложение 4. Перечень универсальных учебных действий (УУД).....	38
Приложение 5. Диагностическая карта наблюдения метапредметных результатов	42

I

Согласно федеральным государственным образовательным стандартам третьего поколения, вступившим в силу с 1 сентября 2022 года, внеурочная деятельность является неотъемлемой частью базисного учебного плана и одной из форм организации свободного времени учащихся. Внеурочная деятельность должна включать мероприятия, направленные на социальное, интеллектуальное, творческое, гражданско-патриотическое, общекультурное, физическое развитие учеников. Она ориентирована на индивидуальные интересы личности, где ребёнок может раскрыть и преумножить свои способности, сформировать мотивацию к обучению, удовлетворить познавательные интересы, получить поддержку проектной и исследовательской деятельности, реализовать собственные идеи и задумки, в том числе при взаимодействии в командах. Школе необходимо создать условия, в которых школьники смогут проявить себя, а также оказать им помощь в случае возникновения трудностей в обучении и социализации.

Комплексная программа «Детский научный клуб открытий и изобретательства „Фабрика миров“» (далее — ДНК «Фабрика миров») направлена на организацию учебно-познавательной деятельности, в рамках которой упор делается на работу по учебным предметам и формирование функциональной грамотности, а также на организацию воспитательных мероприятий и проектно-исследовательской деятельности.

ДНК «Фабрика миров» является начальным этапом комплексной образовательной программы интеллектуального развития обучающихся 1–11 классов и базисом для последовательного развития проектного мышления и последующей профориентации, 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. Программа имеет связь с учебными предметами, такими как «Окружающий мир», «Труд», «Изобразительное искусство», «Математика».

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

Новизна. Многолетний опыт работы по созданию мотивирующей интерактивной информационно-образовательной среды для начальной школы позволил нам создать пространство, в которое вовлечены все участники образовательного процесса: родитель, обучающийся и учитель — и для которого разработан полный комплект учебных, методических и сопроводительных материалов (интерактивный электронный учебник, рабочие тетради, планы конспектов занятий, кейсы для проведения конкурсов, экспериментов, образовательных экспедиций). Для организации самостоятельных практических занятий используются дистанционные образовательные технологии. Программа «Другой взгляд — другой мир» состоит из содержательных блоков, обеспечивающих полное погружение обучающихся в игровую атмосферу программы и позволяющих на различном материале, доступном детям младшего школьного возраста, раскрывать их интересы, развивать мышление, формировать навыки исследовательской деятельности и навыки решения открытых творческих задач, создавать мотивацию к научно-техническому творчеству.

Направленность программы внеурочной деятельности: общеинтеллектуальная.

II. Цели и задачи

Целью программы является создание условий для достижения обучающимися необходимого для общественной жизни социального опыта и формирования системы ценностей, принимаемой обществом, реализации детьми своих индивидуальных потребностей, интересов, способностей в различных сферах жизнедеятельности (познавательной, социальной, культурной).

Задачи:

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

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

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

4. Способствовать удовлетворению важных потребностей обучающихся — в уважении, признании, общественном одобрении, возможности реализовать свои способности, сохранении и повышении самооценки, в активной деятельности.

III. 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».

Условия реализации программы: занятия проводятся в разновозрастных группах с детьми в возрасте 7–8 лет (2 класс). Количественный состав учебной группы не должен превышать 25 человек.

IV. Образовательные результаты

Программа ДНК «Фабрика миров» рассчитана на четыре года занятий с младшими школьниками и предполагает последовательный переход от воспитательных результатов первого уровня (первичное понимание социальной реальности и повседневной жизни) к результатам второго уровня (опыт переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом) и далее к формированию предпосылок для достижения результатов третьего уровня — получения школьниками опыта самостоятельного социального действия.

К концу второго 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 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;			Осознанное и произвольное выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью. Аргументация своего мнения и позиции в коммуникации. Учёт разных мнений, координирование

	структурирование знаний			в сотрудничестве разных позиций. Разрешение конфликтов. Построение речевого высказывания
4. Закрепление знаний	<p>Анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия, сериация, классификация.</p> <p>Извлечение из математических текстов необходимой информации.</p> <p>Моделирование и 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>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 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>

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
---	---	---	--	--

В технологических картах всех форм занятий программы указаны УУД, формируемые на этапах занятий. Перечень УУД представлен в Приложении 4.

V. Учебный план

№ п/п	Название раздела/ темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы контроля
		Всего	Теория	Практика		
	Введение в программу	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	
Раздел 1. Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению, 8 часов						
1.1	Успевай-ка!	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
1.2	Пикник	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
1.3	Карта желаний	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа

1.4	Моя семья	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
Внеклассное мероприятие «Фотокросс»		4		4	Групповая, практическое занятие	Выставка
Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на Земле, 7 часов						
2.1	Зарождение жизни	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
2.2	Всюду — жизнь!	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
2.3	Необычные животные	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
Внеклассное мероприятие «Животные мира. Осень»		4		4	Групповая, практическое занятие	Праздник
Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий, 8 часов						
3.1	Праздник в доме	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
3.2	Подарки	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
3.3	Рождество	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
3.4	Игрушки	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие	Практическая работа

					с использованием мультимедиа	
Внеклассное мероприятие «Животные мира. Зима»		4		4	Групповая, практическое занятие	Фестиваль
Раздел 4. Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения, 8 часов						
4.1	Декорирование	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
4.2	Карвинг	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
4.3	Фотография	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
4.4	Письма и открытки	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
Внеклассное мероприятие «Книга своими руками»		4		4	Экскурсия. Групповая, практическое занятие	Выставка
Правила участия в сетевой игре «Арена четырёх» на образовательном игровом портале «Омурия». Деление на команды		1	1	0	Инструктаж	
Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего, 8 часов						
5.1	Автомобили	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа

5.2	Водные суда	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
5.3	Летательные аппараты	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
5.4	Роботы	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
Внеклассное мероприятие «Я выбираю профессию»		4		4	Групповая, практическое занятие, «кругосветка»	Творческое событие
Раздел 6. «Старый» мир. История и культура, пространство и время, 8 часов						
6.1	Русские полководцы	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
6.2	Звёзды и созвездия	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
6.3	Древнее оружие	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
6.4	Памятники культуры	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
Внеклассное мероприятие «Древний мир»		4		4	Групповая, практическое занятие	Творческое событие (акция/ турнир)
Раздел 7. Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений, 8 часов						
7.1	Названия предметов	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие	Практическая работа

					с использованием мультимедиа	
7.2	Басни	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
7.3	Названия животных	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
7.4	Знаки	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
Внеклассное мероприятие «Путешествие в мир газеты»		4		4	Групповая, практическое занятие. Экскурсия	Практическая работа
Раздел 8. Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом, 12 часов						
8.1	Необычное на столе	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
8.2	Русский национальный костюм	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
Внеклассное мероприятие «Праздник национальностей»		4		4	Групповая, практическое занятие. Экскурсия	Творческое событие (праздник)
Открытое занятие «Большое путешествие: начало пути» (по программе «Большое путешествие», 3 класс)		1		1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	
8.5	Деньги	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие	Практическая работа

					с использованием мультимедиа	
8.6	Этикет	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
8.7	Профессии	1	0,5	0,5	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
Подведение итогов. Внеклассное мероприятие «Праздник достижений»		2		2	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
Итого:		68	17	51		

VI. Календарный учебный график

Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
01.09.2023 г.	25.05.2024 г.	34	34	68	2 часа в неделю по 45 минут

VII. 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, моторики, внимания, на обобщение и систематизацию знаний. Задания 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 в программе 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.

Самостоятельную работу обучающихся рекомендуется проводить с использованием дистанционных образовательных технологий. Самостоятельная работа обучающихся организована в форме путешествия по волшебной стране, где в качестве личного кабинета выступает палатка путешественника. Для самостоятельной работы

обучающемуся доступны разделы: портфолио, образовательные игры, сетевая игра, галерея творческих работ. На первом занятии учитель передаёт обучающимся код доступа в личный кабинет. Для этого учитель заранее в своём личном кабинете вносит имена и фамилии в список обучающихся, где коды доступа в личный кабинет обучающихся генерируются автоматически. При введении кода доступа обучающийся попадает в свой личный кабинет, и при помощи учителя/родителя может присвоить себе имя и загрузить свою фотографию.

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

Вкладка **«Мои интересы»** содержит описание интересов обучающегося, 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; отсканированные грамоты, благодарственные письма и т.д.).

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

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

Раздел **«Сетевая игра» («Арена четырёх»)** — это игра на смекалку, в которой нужно угадать слово по четырём картинкам. В игре четыре периода активности. В первом периоде игроки накапливают ресурсы (листочки). Имея в наличии достаточное количество ресурсов, во втором периоде обучающийся может вступить в индивидуальные соревнования с другими обучающимися. После начала игры у обучающегося отнимается определённое количество листочков. При выигрыше обучающемуся добавляется звезда победителя в данном периоде. В третьем периоде обучающиеся имеют возможность играть как индивидуально, так и пробовать свои силы в парных и командных играх. Параллельно происходит накопление личного рейтинга (личных достижений), что позволит в следующем периоде игры подать заявку на вступление в более сильную команду, либо создать такую команду самому. Третий этап — это своего рода «проба» перед более серьёзным четвёртым периодом — Большой игрой. Для начала Большой игры необходимо наличие команд по четыре человека в каждой. Команды соревнуются друг с другом за главный приз.

Сетевая игра является «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, приходиться к общему мнению); формировании представлений о дистанционной командной работе, нацеленной на общий результат; формировании реалистичной самооценки как субъекта командных отношений (через сравнение своих достижений с достижениями других участников, через оценку собственной деятельности в команде).

В разделе «**Образовательные игры**» находится карта, отображающая доступные обучающемуся игры, которые открыл учитель. Открытие игр происходит последовательно в соответствии с пройденным очным занятием. Всего на карте находится 32 игры. На закрытых играх отображаются замочки. Краткое содержание игр см. в Приложении 3. 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.

Система оценивания образовательных результатов

Система оценивания образовательных результатов включает в себя:

1. Заполнение карты наблюдения *метапредметных результатов*. Период заполнения: два раза в год (ноябрь, апрель).

Стартовая система оценивания определяет исходный уровень сформированности универсальных учебных действий, уровень выраженности познавательного интереса обучающихся (в электронном портфолио, в выборе предпочитаемых тем программы).

Итоговая система оценивания демонстрирует изменения уровня сформированности универсальных учебных действий и уровня познавательной активности обучающегося.

Показатель сформированности универсальных учебных действий выражается в степени самостоятельности выполнения действия: действие выполняет самостоятельно или с небольшой помощью учителя, требуется непосредственная поддержка учителя, действие не выполняется даже после непосредственной поддержки учителя (Приложение 5).

Кроме того, для определения *индивидуально-личностных особенностей* обучающихся предусмотрено проведение психологического тестирования. Пакет психодиагностических методик представлен группой материалов, распределённых по видам универсальных учебных действий (личностные, познавательные, регулятивные, коммуникативные). Период заполнения: два раза в год (октябрь, апрель).

В соответствии с рекомендуемыми сроками проведения диагностики, результаты наблюдений универсальных учебных действий фиксируются с помощью автоматизированного сервиса (lk.omu.ru) для своевременного осуществления корректирующих действий для формирования необходимых качеств выпускника программы.

2. Использование методов наблюдения, опроса, анализа творческих продуктов деятельности (в том числе во время проведения итогового открытого мероприятия «Праздник достижений», а также при анализе материалов электронного портфолио обучающегося как основного средства накопления информации об образовательных достижениях и определения уровня выраженности познавательного интереса). Структура электронного портфолио: раздел «Мои интересы», «Мои цели», «Мои достижения» (сертифицированные и несертифицированные формы активности), «Что нового», «Обо мне» (страница отзывов). Период заполнения: два раза в год (декабрь, апрель).

3. Заполнение карты *тематических предпочтений* (рабочая тетрадь обучающегося на стр. 68–69). Период проведения: два раза в год, по итогам каждого полугодия.

IX. 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».

Х. 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.

XI. Нормативные документы

1. ФЗ «Об образовании в РФ» от 29.12.12 № 273-ФЗ.
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования».
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
4. Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях «Санитарно-эпидемиологические правила

и нормативы СанПиН 2.4.2.2821-10», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача РФ № 189 от 29.12.2010, с изменениями 2011, 2013, 2015, 22 мая 2019 года.

XII. Рекомендуемые интернет-ресурсы

<http://omunit.ru> — образовательно-игровой портал «Омунит».

Приложение 1. Содержание занятий

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 «Петушины 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».

3.2. Подарки

Персонаж — Аист. Символическое значение дарения (подарков) и аистов как символов и источников положительных эмоций. Разнообразие видов подарков и тщательность их выбора. Традиции дарить подарки в разных странах. Правила выбора подарков. 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».

3.3. Рождество

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

3.4. Игрушки

Персонаж — Полено. Соотнесение полена как предмета из дерева и применения дерева для изготовления игрушек. Возраст игрушек. Первые куклы из дерева и современные куклы мира. 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 выйти на свежий воздух не позволяют погодные условия. Подготовка детских выступлений (презентаций) о животных.

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

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

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 и открыток, способов их доставки с интересными фактами из жизни почтовых голубей. Многообразие видов голубей и разнообразие материалов, на которых писали древние письма. Письма из прошлого и будущего. Письма в космос. Капсулы времени. 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 человека за полётом 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 и 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 пристрастий 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 — Перо. Соотнесение значения перьев для птиц и денег для людей, разнообразия видов перьев и видов денег. История возникновения денег. Структура

денежной банкноты. Беседа по воспитывающему тексту «Притча о богатстве и лени». 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 (собираение пазла с символом программы третьего класса — «Большое путешествие»); вручение сертификатов обучающимся.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7. Игра-квест «Необычные животные». Обучающийся помогает зверьку добраться до дома, развивая у него свойства и способности для преодоления встречающихся препятствий. Для того чтобы помочь зверьку, необходимо определить наиболее эффективный способ достижения цели. Тренируется логическое мышление, внимание, умение составить последовательность действий.

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

9. Игра-стратегия «Подарки». Предлагается карта девяти стран для выбора города, в котором живут дети, мечтающие об определённых подарках. Нужно узнать, о чём мечтает ребёнок, купить в магазине подходящий подарок, правильно распорядившись имеющейся суммой, и обрадовать ребёнка подарком. Тренируется внимательность, логическое мышление, математические способности, умение осуществлять последовательность действий.

10. Логическая игра «Рождество». Цель игры — спасти праздник Рождество, который пытаются испортить злые духи. Чтобы не погас рождественский свет, необходимо зажечь

гирлянды из одинаковых лампочек и отпугивать духов. Игра развивает скорость реакции, внимание, способность концентрироваться, логическое мышление.

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

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

13. Игра-стратегия «Карвинг». Обучающемуся нужно помочь главному герою Бобру приобрести набор для резьбы по льду. Для этого он выполняет ряд поделок из различных материалов. С помощью ответов на вопросы, связанные с пройденным в классе материалом, приобретаются нужные инструменты. Игра тренирует оперативную память, наблюдательность, внимание.

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

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

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

17. Аркадная игра «Водные суда». Обучающемуся нужно помочь дельфину спасти его подругу от пиратов, для чего нужно пройти все уровни. Игра, в которой нужно полагаться на свою реакцию и действовать быстро. Развивает скорость реакции, стратегическое мышление, внимательность.

18. Игра-стратегия «Самолёты». Обучающемуся необходимо отвезти главного героя Орла на самолёте через океан в город Солнцевск. Происходит работа с самостоятельным созданием способов решения проблем творческого и поискового характера. Важен учёт всех особенностей и условий выполнения учебной задачи.

19. Логическая игра-головоломка «Роботы». Обучающийся должен собрать мусор на игровом поле с помощью робота. Для этого нужно составить и загрузить в программу робота список команд, после чего робот, последовательно выполняя команды из списка, собирает раскиданный мусор. Акцент на умении выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий, развитии логического мышления; начальные навыки программирования.

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

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

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

23. Игра-викторина «Памятники культуры». Обучающийся проводит экскурсию в форме викторины. Предварительно происходит ознакомление со значимыми культурными объектами на карте. Игра направлена на расширение кругозора, развитие познавательного интереса, тренировку памяти и внимания.

24. Логическая игра «Названия предметов». Игра представляет собой игровой обучающий тренажёр по русскому языку с учётом индивидуальных возможностей обучающихся (предлагается выбор уровня сложности). Среди заданий — исключи лишнее слово, найди однокоренные слова, найди корень слов. Развивает мышление, познавательный интерес, внимательность.

25. Образовательная игра «Басни». На поле 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». Обучающийся должен ответить на ряд вопросов о названиях животных, птиц и рыб, выбрав правильную картинку. После каждого правильно выбранного изображения разворачивается окно с фотографией животного и краткой информацией. Игра расширяет знания об окружающем мире, развивает мыслительные способности, смекалку, тренирует память и внимание, обогащает словарный запас.

27. Игра-квест «Знаки». Обучающийся помогает музею найти старинный и драгоценный артефакт — круг солнца индейцев майя. Его разделили на 10 частей и спрятали пираты в разных местах острова много лет назад. Чтобы узнать об их местонахождении, обучающийся должен пообщаться с местными жителями, которые не умеют разговаривать на нашем языке, но могут общаться знаками (пиктограммами). Формирование представления о знаках как способе общения через зрительный образ. Игра направлена на развитие невербальных способов общения, воображения, логического мышления.

28. Игра-симулятор «Необычное на столе». Обучающемуся нужно развить свой ресторан до пяти звёзд путём правильного приготовления блюд, которые заказывают посетители ресторана. Игра развивает внимательность, скорость реакции, тренирует память. За счёт имеющейся информации о продуктах при их приготовлении происходит расширение кругозора и развитие познавательного интереса.

29. Логическая игра-раскраска «Русский национальный костюм». Обучающемуся нужно раскрасить бабочку по задаваемому образцу, подбирая трафареты и цвета. Необходимость смешивать краску для получения нужного цвета превращает обычную раскраску в логическую игру. Это позволяет развивать логическое мышление, зрительную память, побуждает к творческому мышлению.

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

31. Аркадная игра «Этикет». Обучающемуся необходимо помочь пчёлке собрать вежливые слова по слогам, перемещаясь по лабиринту и избегая встреч с пчёлами-противниками. Правильно собранное слово встаёт в предложение, которое представляет собой вежливое обращение. Аркадная игра развивает логическое мышление, скорость реакции, внимательность.

32. Игра-стратегия «Профессии». Для запуска ракеты в космос нужно наладить работу в обеспечивающих этот процесс зданиях, запустив туда работников. У потенциальных работников есть предпочтения к получаемой профессии. Учитывая их, обучающийся добавляет работникам нужные знания (гуманитарные и/или технические) максимально эффективным способом. Происходит постановка целей и задач, отрабатываются наиболее эффективные способы решения задач. В процессе игры обучающийся узнаёт о том, что любая профессия требует определённых знаний и умений. Игра развивает логическое мышление, расширяет кругозор и багаж знаний.

Приложение 4. Перечень универсальных учебных действий (УУД)

Личностные УУД (Л)

Наименование действий	Условные обозначения
Самоопределение: — личностное; — профессиональное; — жизненное	Л1 Л1а Л1б Л1в
Смыслообразование (установление связи между целью деятельности и её мотивом)	Л2
Нравственно-этическая ориентация (оценивание содержания, обеспечивающего личностный моральный выбор): иметь собственную точку зрения и аргументировано её отстаивать	Л3

Регулятивные УУД (Р)

Наименование действий	Условные обозначения
Целеполагание (постановка задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что ещё неизвестно): — определение границ собственного знания/незнания; — осуществление запроса на недостающую информацию; — инициирование продуктивного взаимодействия со взрослым	Р1 Р1а Р1б Р1в
Планирование: — осуществление простейшего планирования своей работы: определение последовательности действий для решения предметной задачи; — ориентация в окружающем пространстве (выбор цели передвижения, планирование маршрута и др.) и времени (определение времени по часам в часах и минутах, определение времени события, последовательности событий)	Р2 Р2а Р2б
Прогнозирование	Р3
Контроль (сличение способа действия и его результата с заданным эталоном), организация внимания и самоконтроля	Р4
Коррекция	Р5
Оценка (выделение и осознание того, что уже усвоено и что ещё нужно усвоить): определение «дефицита» в знаниях и умениях по теме на основе оценки учителя	Р6
Саморегуляция: — умение настроиться на работу; — умение контролировать свою готовность к занятию; — понимание важности выполнения домашних заданий	Р7 Р7а Р7б Р7в

Познавательные УУД (П)

Наименование действий	Условные обозначения
Общеучебные универсальные действия	ПО
Самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели	ПО1
Поиск, выделение и преобразование необходимой информации: <ul style="list-style-type: none"> — умение извлекать и систематизировать информацию по двум и более заданным основаниям; — применение методов информационного поиска, в т. ч. с помощью компьютерных средств; — умение извлекать и систематизировать информацию из графических и визуальных организаторов (схем, таблиц, иллюстраций, карт, диаграмм и т.п.); — умение преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять на основе текстов таблицы, схемы, алгоритмы и т.д. 	ПО2 ПО2а ПО2б ПО2в ПО2г
Структурирование знаний: их организация и представление в виде концептуальных диаграмм, карт, линий времени, генеалогических деревьев и т.п.	ПО3
Осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной и письменной форме	ПО4
Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий: <ul style="list-style-type: none"> — проведение наблюдения/эксперимента по плану в соответствии с поставленной задачей 	ПО5 ПО5а
Рефлексия способов и условий действия, контроль и оценка процесса и результатов деятельности; рефлексивный контроль выполнения действий, способов их выполнения и применения разных средств: <ul style="list-style-type: none"> — определение критериев для оценки результатов деятельности и произведение оценки; — определение возможных ошибок при выполнении действия конкретным способом и внесение корректив; — сопоставление своей оценки с оценкой другого человека (учителя, одноклассников, родителей); — осуществление свободного выбора продукта, предъявляемого «на оценку» учителю и классу 	ПО6 ПО6а ПО6б ПО6в ПО6г
Смысловое чтение как понимание цели чтения и выбор вида чтения в зависимости от цели: <ul style="list-style-type: none"> — определение основной и второстепенной информации; — извлечение необходимой информации из прослушанных текстов различных жанров; 	ПО7 ПО7а ПО7б

— свободная ориентация и восприятие текстов разных стилей	ПО7в
Постановка и формулирование проблемы. Самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера с участием взрослого (учителя, родителей)	ПО8а ПО8б
Знаково-символические действия	ПЗС
Моделирование: умение работать с модельными средствами (знаковыми, графическими, словесными)	ПЗС1
Преобразование модели с целью выявления общих законов, определяющих данную предметную область	ПЗС2
Логические универсальные действия	ПЛ
Анализ объектов с целью выявления признаков (существенных и несущественных)	ПЛ1
Выбор оснований и критериев для аналогий, сравнения, группирования объектов	ПЛ2
Подведение под понятие, выведение следствий	ПЛ3
Установление причинно-следственных связей	ПЛ4
Построение логической цепи рассуждений	ПЛ5
Доказательство	ПЛ6
Выдвижение гипотез и их обоснование	ПЛ7
Постановка и решение проблем	ПП
Формулирование проблемы	ПП1
Самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера	ПП2
Коммуникативные	К
Планирование сотрудничества с учителем и сверстниками: — определение цели; — функций участников; — способов взаимодействия	К1 К1а К1б К1в
Постановка вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации	К2
Разрешение конфликтов	К3
Управление поведением партнёра: — самостоятельное построение коммуникации в группе до четырёх человек на основе заданной процедуры группового обсуждения; — организация деятельности внутри группы с распределением между собой «ролей»	К4 К4а К4б
Умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации:	К5 К5а

<ul style="list-style-type: none"> — оформление своей мысли в форме стандартных продуктов письменной коммуникации простой структуры; — построение полного (устного) ответа на вопрос учителя, аргументация согласия (несогласия) с мнениями участников диалога 	<p>K56</p>
<p>Владение диалогической формой речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами русского языка:</p> <ul style="list-style-type: none"> — изложение ответа на вопрос с соблюдением норм оформления текста; — умение отвечать на вопросы и задавать вопросы в соответствии с целью и форматом диалога; — умение отвечать на вопросы, заданные на уточнение и понимание 	<p>K6</p> <p>K6а</p> <p>K6б</p> <p>K6в</p>
<p>Умение слушать и вступать в диалог:</p> <ul style="list-style-type: none"> — восприятие основного содержания фактической/оценочной информации в монологе, диалоге, дискуссии (в группе); — определение основной мысли, причинно-следственных связей, отношения говорящего к событиям и действующим лицам 	<p>K7</p> <p>K7а</p> <p>K7б</p>
<p>Участие в коллективном обсуждении проблем:</p> <ul style="list-style-type: none"> — точное изложение полученной информации; — понимание позиций разных участников коммуникации и продолжение их логики мышления; — инициирование «умного» вопроса к взрослому и сверстнику; — формулирование вопросов с указанием на недостаточность информации или непонимание информации; — умение находить аргументы и вывод в предложенном источнике информации 	<p>K8</p> <p>K8а</p> <p>K8б</p> <p>K8в</p> <p>K8г</p> <p>K8д</p>
<p>Построение продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми:</p> <ul style="list-style-type: none"> — умение превращать результат своей работы в продукт, предназначенный для других; — умение преподносить другим свои достижения; — использование специальных знаков при организации коммуникации между обучающимися; — умение договариваться и приходить к общему мнению (решению) внутри малой группы, учитывать разные точки зрения внутри группы 	<p>K9</p> <p>K9а</p> <p>K9б</p> <p>K9в</p> <p>K9г</p>

Приложение 5. Диагностическая карта наблюдения метапредметных результатов

УУД		Критерии	Балл
Регулятивные УУД			
Цель задания (1. Целеполагание)	Определяет цель выполнения заданий с помощью учителя или самостоятельно	2	
	Требуется повторное напоминание о целях заданий учителем	1	
	Не может определить цель выполнения заданий даже под руководством учителя	0	
План выполнения задания (2. Планирование)	Определяет план выполнения заданий с помощью учителя или самостоятельно	2	
	Требуется повторное напоминание о плане выполнения заданий учителем	1	
	Не может определить план выполнения заданий даже под руководством учителя	0	
Контроль в форме сличения работы с заданным эталоном (3. Контроль)	Осуществляет контроль самостоятельно и с помощью учителя	2	
	Испытывает затруднения в сличении работы с заданным эталоном	1	
	Не осуществляет контроль	0	
Дополнения, исправления в работу при расхождении с эталоном (образцом) (4. Коррекция)	Самостоятельно или с помощью учителя вносит исправления в работу при расхождении с эталоном	2	
	Вносит исправления при непосредственной поддержке учителя	1	
	«Ошибок не видит»	0	
ИТОГО: 6–8 баллов — высокий уровень, 3–5 баллов — средний уровень, 0–2 балла — низкий уровень			
Познавательные УУД			
	Сравнивает и группирует предметы, объекты: находит общее и различие с помощью учителя или	2	

	Нахождение общего и различного (сравнение)	самостоятельно	
		Сравнивает и группирует предметы при помощи наводящих вопросов учителя	1
		Не может сравнивать предметы	0
	Выделение существенного в изучаемом	Выделяет существенное в изучаемом материале, даёт название просмотренному ролику самостоятельно или с помощью учителя	2
		Выделяет существенное в изучаемом материале при непосредственной поддержке учителя	1
		Главным в теме определяет несущественное, не может определить тему	0
	Ответы на простые и сложные вопросы учителя, самостоятельная постановка вопросов, нахождение нужной информации в учебнике (ЭП), рабочей тетради; на портале «Кувыркoм»	Отвечает на сложные и простые вопросы учителя, может найти нужную информацию в рабочей тетради, на портале	2
		Отвечает на простые вопросы учителя, возникают затруднения при работе на портале «Кувыркoм» (после напоминаний педагога)	1
		Не отвечает на вопросы учителя, не работает на портале	0
ИТОГО: 5–6 баллов — высокий уровень, 3–4 балла — средний уровень, 0–2 балла — низкий уровень			
Коммуникативные УУД			
	Умение слушать и вступать в диалог	Участвует в диалоге; слушает и понимает речь других	2
		Участвует в диалоге, но старается высказать своё мнение, не слушая других собеседников/Участвует в диалоге по просьбе учителя	1
		Не участвует в диалоге	0
	Выполняя различные роли в группе, сотрудничать в совместном	Может координировать свою деятельность в группе, активно включаться в процесс общения	2
		Работает в группе при постоянной поддержке учителя, возникают трудности коммуникации	1

	решении проблемы (задачи)	Не участвует в работе группы	0
	Умение договариваться и использовать ресурсы другого	Может участвовать во взаимодействии в паре с любым учеником из класса, способен приходит к общему решению	2
		Участвует в работе в паре только избирательно, способен прийти к общему решению при непосредственной поддержке учителя	1
		Отказывается от работы в паре	0
	Участие в коллективном обсуждении проблемы	Включается в коллективное обсуждение проблемы самостоятельно или при некоторой поддержке учителя	2
		Принимает участие в коллективном обсуждении проблемы при непосредственном сопровождении учителя	1
		Не включается в коллективное обсуждение	0
ИТОГО: 6–8 баллов — высокий уровень, 4–5 баллов — средний уровень, 0–3 балла — низкий уровень			
ИТОГИ ФОРМИРОВАНИЯ УУД (регулятивных, познавательных, коммуникативных)			
17–22 балла — высокий уровень; 11–16 баллов — средний уровень; 0–8 баллов — низкий уровень			