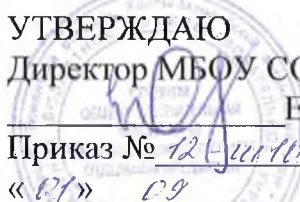


**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №10
С УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ ОТДЕЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ**

РАССМОТРЕНО
на заседании НМС
« 05 » 06 2017 года

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ СОШ №10
Е.В. Озерова
Приказ № 12-ШО-13-291/17
« 07 » 09 2017 года



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
платных образовательных услуг**

«Мир моих интересов (Другой взгляд – другой мир)»

Возраст обучающихся 8-9 лет

Срок реализации программы 1 год

Количество часов в год 33 ч.; в неделю 1 ч.

Педагог, реализующий программу Ильиных Виктория Сергеевна

СУРГУТ
2017

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Наименование образовательной организации: Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №10 с углубленным изучением отдельных предметов

Название программы	«Мир моих интересов (Другой взгляд - другой мир)»
Направленность программы	Естественнонаучная
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Ильиных Виктория Сергеевна
Год разработки	2017
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	На заседании методического совета « 05 » <u>06</u> 2017 года, директор МБОУ СОШ № 10 Е.В. Озерова « 01 » <u>09</u> 2017 года
Информация о наличии рецензии	-
Цель	Развитие познавательной активности, удовлетворение познавательных потребностей учащихся 2 классов через создание информационно-образовательной среды, предполагающей разнообразие видов деятельности: игровой, исследовательской, проектной, коммуникативной, творческой.
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> - включение обучающихся в разнообразные виды деятельности; - развитие познавательных процессов (внимание, память, мышление); - развитие самостоятельности и творческих способностей учащихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием виртуальной образовательной среды; - повышение познавательной мотивации; - формирование коммуникативных компетенций учащихся 2 классов; - развитие навыков организации и осуществления сотрудничества с педагогами, сверстниками, родителями,

	<p>старшими детьми в совместной деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие позитивного отношения к базовым общественным ценностям (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура).
Ожидаемые результаты освоения программы	<ul style="list-style-type: none"> - понимание детьми сути проектной деятельности; - умение поэтапно решать проблемные задачи, выбирая наиболее подходящие инструменты; - формирование ценностного отношения к научно-техническому прогрессу, технике, к использованию различных технологий в жизни человека для решения повседневных задач; - формирование творческого отношения к жизни, восприимчивости к новым идеям в процессе решения проектных задач; - формирование позитивного отношения к базовым ценностям общества, в частности к образованию и самообразованию. <p>Результат выражается в наличии интеллектуальной инициативы — продолжении познавательной деятельности по собственному желанию, в самостоятельном выборе интересующих тем, поиске, систематизации и оформлении информации.</p>
Срок реализации программы	2017-2018
Количество часов в неделю / год	1/33
Уровень программы	Базовый
Возраст учащихся	8-9 лет
Формы занятий	<ul style="list-style-type: none"> - тематические игры в классе; - викторины; - внеклассные мероприятия в формате кейсов; - самостоятельная деятельность учащихся на портале «Омунит» (дома).

<p>Методическое обеспечение</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Интерактивный электронный учебник для учителя (стартовые ролики, слайды и ролики для демонстрации, тексты для чтения, интерактивные игры). 2. План-конспекты занятий и методические рекомендации для учителя, в том числе дополнительный материал для организации проектной деятельности, внеклассных мероприятий (кейсов), экспериментов. 3. Рабочие тетради «Другой взгляд — другой мир» для учащихся. 4. Образовательно-игровой портал «Омунит». 5. Образовательная программа «Мир моих интересов (Другой взгляд – другой мир)».
<p>Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ).</p>	<p>Занятия проводятся с помощью компьютера учителя, который демонстрирует иллюстративный материал через проектор или электронную доску.</p> <p>Аппаратное обеспечение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Программное обеспечение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • операционная система: Windows (XP или выше), Linux. Запуск электронного учебника возможен на Mac OS X с использованием виртуальной машины Windows; • права администратора для установки электронного учебника; • для работы с порталом «Омунит» 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. <p>Скорость интернета для работы на портале «Омунит»: не ниже 512 Кбит/с.</p>

Пояснительная записка

На современном этапе школьного образования актуальными становятся не только предметные знания, умения и навыки, но и развитие деятельностных компетенций, которые позволяют расширить рамки образовательной программы. С каждым годом можно наблюдать увеличение информационного потока, часть которого поступает из виртуального пространства. Актуальной проблемой становится умение ориентироваться, находить информацию, умение её применять. В связи с этим меняются задачи современной школы и роль учителя. Учитель становится не единственным источником знаний для обучающегося. Расширение образовательного пространства происходит за счёт многочисленных интернет - ресурсов и их сервисов: форумов, блогов, сообществ, творческих галерей. Разработка любого школьного проекта или выполнение письменной работы сегодня, несомненно, сопровождается поиском информации в Интернете: для любого обучающегося не составит большого труда найти информацию для доклада, сочинения, реферата, сообщения, задать вопрос специалисту через портал, пообщаться на волнующие темы со сверстниками. В связи с этим возникает проблема сопровождения обучающегося в этом всеобъемлющем виртуальном пространстве, где поиск материала становится хаотичным, бессистемным, сопровождающимся порой не только не нужной информацией, но и вредной для формирующейся молодой личности. Это приводит к потере времени и малой продуктивности деятельности. Из вышеизложенного нами видится проблема формирования информационно-образовательной среды, способствующей определению интереса современного школьника, свободному выбору направления и удовлетворению в содержательном досуге. Под информационно-образовательной средой мы понимаем пространство, организуемое всеми участниками образовательного процесса, в которое вовлечены родитель, обучающийся и учитель, с использованием полного комплекта учебных, методических и сопроводительных материалов (интерактивного электронного учебника, рабочей тетради, плана конспекта занятий, кейсов для проведения конкурсов, экспериментов) и образовательно-игрового портала.

Программа дополнительного образования «Мир моих интересов (Другой взгляд – другой мир)» для 2 класса составлена в соответствии с комплексной образовательной программой «Мир моих интересов», разработанной кандидатом технических наук Уразбаевой С.У., утвержденной директором Негосударственного образовательного учреждения «Открытый молодежный университет» (НОУ ОМУ) Дмитриевым И.В. в 2014 году, и рекомендованной к реализации методическим семинаром НОУ ОМУ.

Уровень программы: базовый.

По уровню освоения программа является пропедевтической и предназначена для обучения детей младшего школьного возраста (обучающихся 8-9 лет).

По направленности образовательной деятельности программа носит естественнонаучный характер и направлена на развитие

познавательного интереса учащихся младшего школьного возраста через создание информационно-образовательной среды, предполагающей практико-ориентированный подход.

Актуальность программы основывается на интересах, потребностях учащихся и их родителей. В программе сочетаются взаимодействие образовательного учреждения с семьей, творчество и развитие, эмоциональное благополучие детей и взрослых.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что в ходе ее реализации у школьников, кроме развития познавательной сферы ребенка формируются исследовательские, проектные умения и когнитивные способности, такие как:

- умение видеть проблемы;
- умение выдвигать гипотезы;
- умение наблюдать, сравнивать;
- умение формулировать вопросы;
- умения и навыки проведения экспериментов (мысленных и практических);
- умение добывать необходимую информацию различными методами (работа с дополнительной литературой, Интернетом);
- умение работать в паре, группе, вести диалог, описывать свою деятельность.

Главной целью программы является развитие познавательной активности, удовлетворение познавательных потребностей учащихся 2 классов через создание информационно-образовательной среды, предполагающей разнообразие видов деятельности: игровой, исследовательской, проектной, коммуникативной, творческой.

Для достижения цели предполагается решить следующие задачи:

1. Включение обучающихся в разнообразные виды деятельности.
2. Развитие познавательных процессов (внимание, память, мышление).
3. Развитие самостоятельности и творческих способностей учащихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием виртуальной образовательной среды.
4. Повышение познавательной мотивации.
5. Формирование коммуникативных компетенций учащихся 2 классов.
6. Развитие навыков организации и осуществления сотрудничества с педагогами, сверстниками, родителями, старшими детьми в совместной деятельности.
7. Развитие позитивного отношения к базовым общественным ценностям (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура).

При этом приобретение навыков работы на ПК в рамках программы становится не целью, а средством достижения образовательных результатов.

Основная установка программы — деятельностный характер обучения, создание условий для приобретения опыта исследовательской и проектной деятельности, постановки и достижения цели в индивидуальной и групповой работе. Использование разных форм организации работы (фронтальная,

индивидуальная, парная, групповая) позволяет сохранить активность детей. При системном использовании парной и групповой работы приобретаются навыки совместной деятельности и сотрудничества.

Организационно-педагогические условия

Программа «Мир моих интересов (Другой взгляд-другой мир)» предназначена для обучения детей младшего школьного возраста (обучающихся 8-9 лет).

Объем программы составляет 65 часов: 33 часа занятия в классе и 32 часа самостоятельной работы в тетради и на портале «Омунит». Режим занятий – 1 академический час (45 минут) в неделю. Основной тип занятий - комбинированный, характеризующийся сочетанием различных целей и видов учебной работы: активизация познавательного интереса, работа по осмыслению и усвоению нового материала, работа по закреплению изложенного материала; работа по применению знаний на практике и формированию умений и навыков, а также организация выполнения самостоятельной работы учащегося - дома с помощью образовательно - игрового портала «Омунит».

На занятиях используются разнообразные формы организации деятельности:

- фронтальная;
- индивидуальная;
- парная и групповая формы;
- коллективная.

Возможные формы занятий:

- игра – путешествие;
- занятие - практикум;
- интерактивная игра;
- лабораторное занятие (опыты, эксперименты), педагог выбирает самостоятельно исходя из целей и задач занятия.

Самостоятельная деятельность учащихся на портале «Омунит».

Ожидаемые результаты

- понимание детьми сути проектной деятельности;
- умение поэтапно решать проблемные задачи, выбирая наиболее подходящие инструменты;
- формирование ценностного отношения к научно-техническому прогрессу, технике, к использованию различных технологий в жизни человека для решения повседневных задач;
- формирование творческого отношения к жизни, восприимчивости к новым идеям в процессе решения проектных задач;
- формирование позитивного отношения к базовым ценностям общества, в частности к образованию и самообразованию.

Результат выражается в наличии интеллектуальной инициативы — продолжении познавательной деятельности по собственному желанию, в самостоятельном выборе интересующих тем, поиске, систематизации и оформлении информации.

Сроки и формы проведения промежуточной и итоговой аттестации

Для отслеживания результативности образовательного процесса в программе предусмотрено в течение всего учебного года выполнение интерактивных игровых заданий на развитие компьютерной грамотности, тонких двигательных навыков, пространственного и логического мышления, памяти. После прохождения каждого занятия ребенок автоматически получает в своем личном кабинете электронную награду, символизирующую прохождение определенного этапа игры, соответствующее теме пройденного занятия. Все награды автоматически сохраняются в электронном портфолио ребенка, что может считаться показателем успешного обучения по программе.

Мониторинг образовательных результатов включает в себя формирование электронного портфолио как форму комплексной оценки УУД.

Методическое обеспечение программы

При проведении занятий в интерактивном электронном учебнике педагогом используется учебный и познавательный материал разного типа, вида и формы: презентации, интерактивные игры, видеоролики, ресурсы сети Интернет.

Задания, предлагаемые учащимся в рабочей тетради, разнообразны: проблемные, творческие на развитие логического мышления, моторики, внимания, на обобщение и систематизацию знаний. Для закрепления и углубления знаний на занятии также предлагается интерактивная игра, предоставляющая учащемуся возможность самопроверки.

Для самостоятельной деятельности учащихся дома предусмотрены дополнительные занятия на образовательно - игровом портале «Омунит» Реализовать полученные знания на практике дома вместе с родителями или в классе также можно посредством лабораторной работы (опыта, эксперимента), создания виртуальных открыток, плакатов, что способствует формированию компьютерной грамотности учащегося младшего школьного возраста.

Условия реализации программы

Учебно-методическое обеспечение:

- интерактивный электронный учебник для учителя;
- план-конспекты занятий для учителя;
- рабочая тетрадь «Необычное в обычном» для учащихся;
- образовательно-игровой портал «Омунит»;
- образовательная программа «Мир моих интересов. Необычное в обычном»

Материально-техническое обеспечение:

- компьютерный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарно-гигиеническими требованиями на 10 ученических мест;
- компьютер преподавателя;
- мультимедийный проектор;
- экспозиционный экран или интерактивная доска.

Учебно тематический план

№ п/п	Название раздела	Всего часов	В том числе	
			В классе	Самостоятельная работа на портале
1.	Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению	8	4	4
2.	Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на Земле	6	3	3
3.	Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий	8	4	4
4.	Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения	8	4	4
5.	Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего	8	4	4
6.	«Старый» мир. История и культура, пространство и время	8	4	4
7.	Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений	8	4	4
8.	Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом	11	6	5
Всего		65	33	32

Содержание курса

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

1.1. «Успевай-ка!»

Персонаж - петух «Петя». Соотнесение жизненного цикла петуха и человека. Самостоятельная работа с календарём, расстановка приоритетов. Технологии в хозяйстве. Полезные советы от Пети. Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Графический диктант». Самостоятельная работа «Петушины дела». Практическая работа в классе «Создание календаря класса». Отдыхайка «Часы». *Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».*

Игра-стратегия «Успевай-ка». Содержание игры — учащемуся необходимо восстановить постройки (курытник, колодец, мельница и пр.), разрушенные ураганом. Учащийся самостоятельно составляет список дел на день и определяет степень их важности. Происходит отделение важного от второстепенного, определение целей и задач деятельности. Отрабатываются наиболее эффективные способы решения задач.

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 в классе: «Материалы для палатки», «Сервировка стола». Отдыхайка «Улитка». *Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».*

Игра-квест «Пикник». Содержание игры - учащемуся необходимо организовать пикник, пригласив гостей и предварительно собрав все важные для пикника предметы. Акцент определён в сторону оперативной памяти, умениям составить план и последовательность действий. Учащийся получает возможность осуществлять действия по реализации плана, прилагая усилия для преодоления трудностей, сверяясь с целью и планом, корректирует себя при необходимости, если результат не достигнут. Находит ошибки и устраняет их причины.

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». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Золотые рыбки». Видеоролик «Волшебная палочка». Отдыхайка «Аквариум». *Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».*

Логическая игра «Карта желаний». Содержание игры - учащийся последовательно по ассоциативным картинкам конструирует сюжет сказок, в которых есть предметы, исполняющие желания, тем самым проверяя свои знания о содержании русских народных сказок. Игра развивает ассоциативное мышление, память, внимание.

1.4. «Моя семья»

Персонаж - Кошка. Соотнесение бережного отношения к семейству кошачьих и бережного отношения к собственной семье. Ценность семьи и родственных связей. Значение имен 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». Флэш-игры с использованием интерактивной доски «Найди пару», «Кто это?». Отдыхайка «Уголки». Игра-викторина «Что бы это значило?».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Логическая игра «Моя семья». Содержание игры - учащийся восстанавливает разрушенное генеалогическое дерево, сопоставляя годы рождения пяти поколений семьи Кузнецовых. Чтобы закончить игру учащемуся необходимо не только правильно выстроить дерево, но и завершить диалоги в историях знакомства некоторых из представителей семьи. Игра направлена на развитие внимания, памяти и логического мышления.

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». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Кто на кого похож». Практическая работа «Окаменелости». Отдыхайка «Гимнастика для глаз».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Игра - квест «Зарождение жизни». Игра - имитатор моделирующая процесс археологических раскопок. Содержание игры — поиск окаменелостей для выстраивания эволюционных цепочек в зависимости от сложности уровня организации жизни на Земле. Игра направлена на развитие внимания, памяти и логического мышления. Формирование научного мировоззрения учащихся.

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». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Найди тень». Отдыхайка «Гимнастика для улучшения осанки».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Логическая игра «Всюду - жизнь!». Содержание игры - управление траекторией солнечного луча при помощи вспомогательных элементов (зеркал) с целью нахождения животных. Акцент на умении выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий, развитии логического мышления.

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». Отдыхайка «Крокодил».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Игра - квест «Необычные животные». Содержание игры - учащийся 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.

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». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Места празднования». Отдыхайка «Горит, не горит».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Логическая игра «Праздник в доме». Содержание игры - учащимся необходимо оформить помещение к различным праздничным событиям (новый год, день рождения, семейный вечер, детский праздник, молодёжная вечеринка). Тренируется умение чёткого следования инструкциям, наблюдательность, внимательность, пространственное мышление.

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. Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Непохожие аисты». Самостоятельная работа в тетради: «Выбор подарков», «Определи кому какой подарок», «Составь поздравление к подарку». Практическая работа «Аист». Отдыхайка «Аист».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

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

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». Отдыхайка «Тепло—холодно».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

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

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». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Составь предложение». Отдыхайка «Солдат и тряпичная кукла».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Игра-стратегия «Игрушки». Задача учащегося - организовать производство игрушек определённого типа, выстроив правильную последовательность этапов производства. Акцент на умении выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий, развитии логического мышления.

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». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Природное творчество и искусство». Отдыхайка «Попугай».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

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

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».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Игра-стратегия «Карвинг». Содержание игры — учащемуся 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.

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?». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Фотография или живопись?». Отдыхайка «Позирование».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

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

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». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Письмо». Отдыхайка «Почта».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

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

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». Отдыхайка «Автогонщики».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Игра - стратегия «Автомобили». Содержание игры - учащемуся нужно помочь жеребёнку «поступить» в школу беговых коней. Для этого нужно заработать 10000 монет, развивая фирму грузоперевозок. Игра позволяет развивать умение оценивать ресурсы, стратегическое и логическое мышление, сообразительность.

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 назначения. Как корабль держится на воде. Добыча морепродуктов. Самостоятельная работа в тетради: «Расшифровка письма», «Раскраска корабля». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Азбука Морзе». Пластилинография «Дельфин».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Аркадная игра «Водные суда». Содержание игры - учащемуся 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.

5.3. «Летательные аппараты»

Персонаж - Орёл. Соотнесение представлений о летательных аппаратах и особенностей полёта, строения и видов орлов. Наблюдение человеком полета 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 парашют». Отдыхайка «В самолёте». Видеоролик «Стратосферный туризм».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Игра - стратегия «Самолёты». Содержание игры - учащемуся 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.

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». Отдыхайка «Танцы роботов».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Логическая игра - головоломка «Роботы». Содержание игры - учащийся 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.

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». Отдыхайка «Богатыри».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Игра - викторина «Полководцы». Содержание игры - учащемуся 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.

6.2. «Звёзды и созвездия»

Персонаж - Спутник Хаббл. Соотнесение свойств звёзд (температуры, размера, цвета, возраста) и характеристик искусственных спутников Земли (их многообразия, видами, назначением) 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». Отдыхайка «Космический полёт».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

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

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». Отдыхайка «Военная тренировка».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

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

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». Отдыхайка «Прогулка по парку». Видеоролик «Изготовление матрёшки». Практическая работа «Роспись по дереву».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Игра - викторина «Памятники культуры». Содержание игры - учащийся 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.

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 отражения 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». Флэш-игра с использованием интерактивной доски: «Шпаргалка», «Дети говорят». Отдыхайка «Красный - красивый».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

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.

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». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Обезьянки». Отдыхайка «Весёлые мартышки».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Образовательная игра «Басни». Содержание игры - на поле со множеством картинок скрываются пары, образующие название 33-х басен. За ограниченное время учащемуся нужно найти как можно больше пар. За счёт изначальной избыточности количества названий басен, чтобы улучшить свой результат, учащемуся нужно воспользоваться дополнительным поиском басен в книгах или интернете. Игра развивает наблюдательность, реакцию, память.

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 (флэш-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». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Тот, кто...». Практическая работа «Объёмная звезда». Отдыхайка «Кто больше знает».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Игра-викторина «Названия животных». Содержание игры - учащийся 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.

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»». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Расставь знаки препинания». Практическая работа: «Божья коровка», «Изготовление нагрудного значка». Отдыхайка «Покажи смайлик».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Игра-квест «Знаки». Содержание игры - учащийся 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, учащийся 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.

Раздел 8. Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом

8.1. «Необычное на столе»

Персонаж - Панда. Соотнесение условий обитания и особенностей питания панд и гастрономических пристрастиях жителей некоторых стран мира. Бамбук и блюда из бамбука. Видеоролик «Как питается панда». Панда - любитель свежего бамбука и необычные продукты, которые необходимо употреблять в свежем виде. Выдержка продуктов. Необычный внешний вид панд и необычные торты. Необычные продукты - деликатес или необходимость? Древние представления о волшебных свойствах панд и волшебные свойства еды из сказок. Пандомания. Самостоятельная работа в тетради: «Названия блюд», «Эскиз торта». Практическая работа «Панда». Отдыхайка «Кунг-фу панда».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Игра-симулятор «Необычное на столе». Содержание игры - учащемуся нужно развить свой ресторан до 5 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.

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 сохраняют 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». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Историк-эксперт». Практическая работа «Раскрась костюм». Отдыхайка «Мячики - бабочки».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Логическая игра-раскраска «Русский национальный костюм». Содержание игры - учащемуся 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.

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». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Купюры России». Практическая работа «Изготовление пера для оформления подарка».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

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

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», «Кросворд». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Угадай жест». Практическая работа «Пчёлка-пружинка». Отдыхайка «Мимика».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Аркадная игра «Этикет». Содержание игры - учащемуся 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.

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». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Енот-полоскун».

Самостоятельная работа дома на портале «Омунит».

Игра-стратегия «Профессии». Содержание игры - учащийся должен запустить ракету в космос. Для этого ему нужно наладить работу в обеспечивающих этот процесс зданиях, запустив туда работников (енотов). У потенциальных работников есть предпочтения к получаемой профессии. Учитывая их учащийся 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 учащийся узнаёт о том, что любая профессия требует определённых знаний и умений. Игра развивает логическое мышление, расширяет кругозор и багаж знаний.

8.6. «Праздник достижений»

Итоговое мероприятие программы. В зависимости от количества учеников проходит либо в классе, либо в актовом зале. Сценарий включает: подготовку и проведение выставки творческих работ учеников, 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 (собрание пазла с символом Программы третьего класса - «Большое путешествие»); вручение сертификатов ученикам.

Ресурсы реализации программы

Кадровые ресурсы:

- учитель информатики,
- классный руководитель,
- психолог.

Информационное-методическое обеспечение программы:

1. Интерактивный электронный учебник для учителя (стартовые ролики, слайды и ролики для демонстрации, тексты для чтения, интерактивные игры).
2. План-конспекты занятий и методические рекомендации для учителя, в том числе дополнительный материал для организации проектной деятельности, внеклассных мероприятий, экспериментов.
3. Рабочие тетради «Другой взгляд — другой мир» для учащихся.
4. Образовательно-игровой портал «Омунит».
5. Образовательная программа «Мир моих интересов».

Технические требования для реализации программы

Занятия проводятся с помощью компьютера учителя, демонстрируя иллюстративный материал по теме занятия через проектор или электронную доску.

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.

Программное обеспечение

— Операционная система: Windows (XP или выше), Linux, Mac.

Установка программного обеспечения не требуется.

Учебно-методический комплект

- для педагога

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования.
2. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. - М.: Просвещение, 2011.
3. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. - М.: Просвещение, 2010. - 223 с. - (Стандарты второго поколения).
4. Григорьев Д. В. Программы внеурочной деятельности. Художественное творчество. Социальное творчество: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, Б. В. Куприянов. - М.: Просвещение, 2011. - 80 с. - (Работаем по новым стандартам).
5. Методические советы по организации внеурочной деятельности учащихся начальных классов [Электронный ресурс] // П. В. Степанов.
URL: <http://www.openclass.ru/node/221595>.
6. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Начальная школа. / Сост. Е. С. Савинов. - 2-е изд., перераб. - М., 2010.
7. М. К. Господникова, Н. Б. Полянина, Е. И. Самохвалова. Проектно-исследовательская деятельность в начальной школе. - Волгоград: 2009.
8. 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_s_hhukinoj/0-41.
9. Проект программы гуманитарного сопровождения образовательных инициатив «Мир моих интересов» [Электронный ресурс]. URL: <http://gimnazia.tomsknet.ru/>.

- для учащегося

1. Аржанов, С. П. Занимательная география [Текст] / С. П. Аржанов. - М.: Просвещение, 2008. - 128 с. - (Твой кругозор).
2. Вартаньян, Э. А. Путешествие в слово [Текст] / Э. А. Вартаньян. - М.: Просвещение, 2011. - 176 с. - (Твой кругозор).
3. Гумилевская, М. В. Где мороз, а где жара [Текст] / М. В. Гумилевская. - М.: Просвещение, 2007. - 176 с. - (Твой кругозор).
4. Дмитриев, Ю. Д. Здравствуй, белка! Как живешь, крокодил? [Текст] / Ю. Д. Дмитриев. — М.: Просвещение, 2009. - 176 с. - (Твой кругозор).
5. Животные России: Начальная школа [Текст] / Сост. Т. Н. Ситникова. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: ВАКО, 2010. - 96 с., [8] с цв. ил. - (Школьный словарь).
6. Игнатъев, Е. И. В царстве смекалки. В 3-х книгах. [Текст] / Е. И. Игнатъев. - М.: Просвещение, 2008. - 176 с. - (Твой кругозор).
7. Колтун, М. М. Мир химии [Текст] / М. М. Колтун. - М.: Просвещение, 2009. - 176 с. - (Твой кругозор).
8. Левитан, Е. П. Путешествия по Вселенной [Текст] / Е. Н. Левитан. - М.: Просвещение, 2008. - 144 с.

9. Мельникова, О. В. Я рисую мир. Космос [Текст] / О. В. Мельникова, В. А. Гремячинская. - М.: Просвещение, 2011. - 16 с. (Волшебная мастерская).
10. Мороз, О. П. В поисках гармонии [Текст] / О. П. Мороз. - М.: Просвещение, 2008. - 176 с. - (Твой кругозор).
11. Панов, М. В. Занимательная орфография [Текст] / М. В. Панов. - М.: Просвещение, 2010. - 160 с. - (Твой кругозор).
12. Плешаков, А. А. Зелёный дом. Атлас-определитель. От земли до неба. ФГОС [Текст] / А. А. Плешаков. - М.: Просвещение, 2014. - 222 с.
13. Томилин, А. Н. Занимательно о космологии [Текст] / А. Н. Томилин. - М.: Просвещение, 2009. - 176 с. - (Твой кругозор).
14. Томилин, А. Н. Как люди изучали свою Землю [Текст] / А. Н. Томилин. - М.: Просвещение, 2008. - 160 с. - (Твой кругозор).
15. Томилин, А. Н. Тайны рождения звёзд и планет [Текст] / А. Н. Томилин. - М.: Просвещение, 2008. - 176 с. - (Твой кругозор).
16. Федина, Н. В. Путеводитель по праздникам [Текст] / Н. В. Федина, С. И. Козий. - Пособие для детей 5-7 лет, педагогов, родителей. - М.: Просвещение, 2013. - 72 с. - (Успех).
17. Филиппова, Л. В. Путешествие по миру [Текст] / Л. В. Филиппова, Ю. В. Филиппов, А. М. Фирсова.; под ред. Т. В. Редькиной. - Энциклопедия для детей 5-7 лет. - М.: Просвещение, 2013. - 71 с. - (Успех).
18. Филиппова, Л. В. Путешествие по России [Текст] / Л. В. Филиппова, Ю. В. Филиппов, А. М. Фирсова.; под ред. Т. В. Редькиной. - Энциклопедия для детей 5-7 лет. - М.: Просвещение, 2013. - 72с. - (Успех).

Интернет-ресурсы разработчика программы НОУ «ОМУ»:

1. <http://vneurochka.ru/> - информационно-образовательный ресурс.
2. <http://internika.org/> - Открытое педагогическое объединение «Интерника».
3. <http://nsportal.ru/> - Социальная сеть работников образования.
4. <http://kuvirkom.com/> - Образовательно-игровой портал «Кувирком».
5. <http://omunit.ru> - Образовательно-игровой портал «Омунит».

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения по плану		Дата проведения фактически	
			1 группа	2 группа	1 группа	2 группа
Раздел 1. Мой мир. Внимание к себе, своему ближайшему окружению						
1.	Успевай-ка!	1	13.09	15.09		
2.	Пикник	1	19.09	22.09		
3.	Карта желаний	1	26.09	29.09		
4.	Моя семья	1	03.10	06.10		
Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на Земле						
5.	Зарождение жизни	1	10.10	13.10		
6.	Всюду – жизнь!	1	17.10	20.10		
7.	Необычное животное	1	24.10	27.10		
Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий						
8.	Праздник в доме	1	07.11	10.11		
9.	Подарки	1	14.11	17.11		
10.	Рождество	1	21.11	24.11		
11.	Игрушки	1	28.11	01.12		
Раздел 4. Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения						
12.	Декорирование	1	05.12	08.12		
13.	Карвинг	1	12.12	15.12		
14.	Фотография	1	19.12	22.12		
15.	Письма и открытки	1	26.12	29.12		
Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего						
16.	Автомобили	1	16.01	12.01		
17.	Водные суда	1	23.01	19.01		
18.	Летательные аппараты	1	30.01	26.01		
19.	Роботы	1	06.02	02.02		
Раздел 6. «Старый» мир. История и культура, пространство и время						
20.	Русские полководцы	1	13.02	09.02		
21.	Звёзды и созвездия	1	20.02	16.02		
22.	Древнее оружие	1	27.02	23.02		
23.	Памятники культуры	1	06.03	02.03		
Раздел 7. Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений						
24.	Название предметов	1	13.03	09.03		

25.	Басни	1	20.03	16.03		
26.	Название животных	1	03.04	23.03		
27.	Знаки	1	10.04	06.04		
Раздел 8. Открытый мир. Внимание к различиям и традициям: как отдельных людей, так и народов в целом						
28.	Необычное на столе	1	17.04	13.04		
29.	Русский национальный костюм	1	24.04	20.04		
30.	Деньги	1	30.04	27.04		
31.	Этикет	1	08.05	04.05		
32.	Профессии	1	15.05	11.05		
33.	«Праздник достижений»	1	22.05	18.05		
Всего		33				