Негосударственное образовательное учреждение
«Открытый молодёжный университет»

УТВЕРЖДАЮ
Директор
Негосударственного
образовательного учреждения
«Открытый молодёжный
университет»
_____ И. В. Дмитриев
«01» августа 2014 г.

КОМПЛЕКСНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Мир моих интересов.
Необычное в обычном

Для учащихся 1 классов

66 академических часов

Уразбаева С. У.,
кандидат технических наук,
директор департамента развития услуги

Вьюгова Т. С.,
начальник учебно-методического управления

Томск — 2014

Уразбаева С. У., Вьюгова Т. С. Мир моих интересов: Необычное в обычном : комплексная образовательная программа. / под ред. А. В. Котовой, С. Г. Комагиной. — Томск : НОУ «Открытый молодёжный университет», 2014. — 16 с.

Комплексная образовательная программа «Мир моих интересов. Необычное в обычном» (далее Программа) направлена на развитие познавательного интереса учащихся 1 класса через создание информационно-образовательной среды, предполагающей практико-ориентированный подход. Программа может быть использована педагогами образовательных учреждений (начальных классов, информатики) в помощь организации внеурочной деятельности и дополнительного образования учащихся 1 классов средствами очно-дистанционных технологий.

Программа содержит пояснительную записку, в которой указываются место в образовательном процессе, конкретные цели и задачи, формы обучения, излагаются планируемые результаты обучения, затем приводятся тематическое планирование и основное содержание занятий.

Программа обеспечена учебным комплексом, который состоит из интерактивного электронного учебника для учителя, образовательно-игрового портала «Кувырком» (Kuvirkom.com), рабочей тетради и рекомендаций для проведения занятий.

Комплексная образовательная программа рассмотрена и рекомендована к изданию на методическом семинаре Негосударственного образовательного учреждения «Открытый молодёжный университет» и Образовательного центра «Школьный университет» 01 августа 2014 года.

© Негосударственное образовательное учреждение
«Открытый молодёжный университет», 2014

Пояснительная записка

Место в образовательном процессе

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, частью 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 учебной деятельности.

Из вышеизложенного нами осознана проблема формирования информационной культуры современного школьника, составляющей которой является не только информационная грамотность, но и этика пребывания в виртуальной среде. На протяжении нескольких лет на базе Открытого молодёжного университета разрабатывается и успешно реализуется комплексная образовательная программа, задачами которой являются:

- обучение IT-компетенциям, соответствующим новым востребованным профессиям, новым средствам производства и рынку труда;
- знакомство с информационной культурой современного общества;
- формирование умения работать с виртуальной образовательной средой для повышения эффективности учебной деятельности и умения выстраивать коммуникативные связи в виртуальной среде;
- прививание норм этики и культуры поведения в виртуальном пространстве.

Стандарты нового поколения позволяют в рамках школьной образовательной программы вести занятия, направленные на развитие информационной грамотности с погружением в виртуальную образовательную среду уже с 1-го класса во внеурочное время.

В рамках ФГОС внеурочной деятельности придаётся особое значение: она становится неотъемлемой частью образовательного процесса в школе. Внеурочная деятельность понимается как одна из форм организации свободного времени учащихся,

целью которой является расширение образовательного пространства, способствующего определению его интереса, свободному выбору направления и удовлетворению учащихся в содержательном досуге.

Образовательная программа «Мир моих интересов. Необычное в обычном» (далее Программа) — это комплексная программа внеурочной деятельности учащихся 1 класса, состоящая из 33 независимых занятий, направленных на знакомство с явлениями окружающего мира. Объём программы — 66 часов, из расчёта 2 часа в неделю (1 час работы в классе и 1 час самостоятельной работы в классе или дома на портале «Кувырком»). Время проведения занятия в классе может варьироваться от 35 до 50 минут. Программа может быть использована педагогами образовательных учреждений (начальных классов, информатики) в помощь организации внеурочной деятельности и дополнительного образования учащихся 1 классов средствами очно-дистанционных технологий.

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

Использование комплекта учебных, методических и сопроводительных материалов, готовых медиапродуктов на занятии позволяет учителю сформировать внутреннюю мотивацию учащихся к познавательной деятельности, положительно повлиять на развитие функциональной грамотности, способствовать развитию рефлексивных способностей, информационно-коммуникативной компетенции. При этом обретение навыков работы на ПК в рамках программы становится не целью, а средством достижения образовательных результатов.

Кроме развития познавательной сферы ребенка, на занятиях также формируются исследовательские, проектные умения и когнитивные способности, такие как:

1. Умение видеть проблемы.
2. Умение выдвигать гипотезы.
3. Умение наблюдать, сравнивать.
4. Умение формулировать вопросы.
5. Умения и навыки проведения экспериментов (мысленных и практических).
6. Умение добывать необходимую информацию различными методами (работа с дополнительной литературой, Интернетом).
7. Умение работать в паре, группе; вести диалог, описывать свою деятельность.

Актуальность Программы основывается на интересах, потребностях учащихся и их родителей. В Программе удачно сочетаются взаимодействие школы с семьёй, творчество и развитие, эмоциональное благополучие детей и взрослых.

Цель

Развитие познавательного интереса учащихся 1 класса через создание информационно-образовательной среды, предполагающей практико-ориентированный подход.

Задачи

- Повышение учебно-познавательной мотивации.
- Углубление знаний по предмету и, как следствие, повышение информационной культуры.
- Улучшение динамики освоения функциональной грамотности (темпа чтения, развития речи, умения оперировать логическими операциями).
- Формирование у учащихся младшего школьного возраста умений и навыков исследовательского поиска.
- Приобретение коммуникативных навыков (работа в инициативных группах в рамках общей темы).

Методы обучения

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.

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 учебного сотрудничества.

Таким образом, реализуя программу «Мир моих интересов. Необычное в обычном» на ступени начального общего образования, образовательное учреждение решает следующие задачи:

— развитие личности школьника, становление его мировоззрения;

— развитие самостоятельности и творческих способностей учащихся путём включения их в проектную и исследовательскую деятельность, в том числе с использованием виртуальной образовательной среды;

— духовно-нравственное развитие и воспитание учащихся, предусматривающее принятие ими моральных норм, нравственных установок, национальных ценностей.

Формы организации учебных занятий

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 учаще-

гося — в компьютерном классе или дома с родителями с помощью образовательно-игрового портала «Кувырком» (kuvirkom.com).

При проведении занятий в интерактивном электронном учебнике учителем используется учебный и познавательный материал разного типа, вида и формы: презентации, интерактивные игры, видеоролики, ресурсы сети Интернет. Для актуализации познавательного интереса обучающегося каждое занятие начинается со вступительного ролика с участием главного героя Хэлпика (от англ. слова Help — помощь), задающего положительный эмоциональный настрой. 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. Интерактивную игру на занятии можно провести фронтально с помощью проектора и экрана, показать на интерактивной доске или предоставить ребенку пройти её индивидуально или в группе за ПК. Для самостоятельной деятельности учащихся в классе или дома предусмотрены дополнительные занятия на образовательно-игровом портале «Кувырком» (kuvirkom.com). 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.

На занятиях используются разнообразные формы организации деятельности:

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

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

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

Парная и групповая работы необходимы для обеспечения непосредственного взаимодействия между учащимися, их совместной согласованной деятельности при выполнении определённых заданий без непосредственного участия учителя

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

Этапы занятий

Основной тип занятий в классе — чередование деятельности детей в рабочей тетради с практическими заданиями в интерактивном электронном учебнике преподавателя.

1. Организационный этап, очень кратковременный, обычно не более двух минут, основная цель этапа — организовать направленное внимание на начало занятия.

2. Этап актуализации субъектного опыта обучающегося обеспечивает мотивацию школьников и включение их в совместную деятельность. Цель этапа — дальнейшее успешное усвоение новых знаний или опыта учебных действий.

3. Усвоение новых знаний и способов деятельности — этот этап обычно занимает наибольший объём времени. Цель данного этапа — сформировать понятие, представление, способность к работе с чем-либо.

4. Дыхательная гимнастика предусмотрена для улучшения самочувствия, снижения утомляемости.

5. Закрепление знаний — этап для самостоятельной работы с материалом занятия: умение соотносить между собой факты, понятия, правила и идеи; воспроизводить основные идеи нового материала, выделять существенные признаки ведущих понятий, конкретизировать их.

6. Этап работы с тренажером для развития скорости чтения.

7. Физкультурная минутка. Рекомендуемый комплекс упражнений физкультурных минуток (ФМ): http://www.rg.ru/2011/03/16/sanpin-dok.html (об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10).

8. Интерактивная игра по теме занятия. При проведении данного этапа используется индивидуальная или групповая форма работы: обучающиеся самостоятельно или в группе выполняют задания на компьютере, осуществляют их самопроверку, выявляют и корректируют возможные ошибки.

9. Подведение итогов и рефлексия. Проводится для создания положительного эмоционального настроя, стимула к дальнейшей работе с целью создания ситуации успешности и усвоения принципов сотрудничества.

Табл. 1. Рекомендуемая структура занятия

1	1 минута	Организационный этап
2	1—2 минуты	Открытие занятия демонстрацией видеоролика с главным героем, который обозначает тему занятия и нацеливает на вводную беседу по теме
3	10—15 минут	Словесная и наглядная передача учебной информации учителем, сопровождающаяся демонстрационными материалами: флэш-презентациями, слайдами, флэш-роликами
4	1—2 мин	Гимнастика (зрительная, дыхательная, физическая разминка — на выбор учителя)
5	7—8 мин	Работа учащихся в рабочей тетради (2—3 задания за 1 занятие)
6	1,6—5 мин	Скорочтение (тренажёр для чтения на скорость в соответствии с возрастными особенностями)
7	1—2 минуты	Гимнастика (зрительная, дыхательная, физическая разминка — на выбор учителя)
8	до 10 мин	Интерактивная игра по теме занятия на развитие компьютерной грамотности, тонких двигательных навыков, пространственного и логического мышления, памяти и внимания
9	5 минут	Подведение итогов и рефлексия

Структуру занятия можно адаптировать в зависимости от особенностей учащихся. Используя ***дополнительные материалы*** для работы в классе, можно организовать вариативную часть занятия, самостоятельную, экспериментальную деятельность младших школьников («Это интересно», рукоделие, задания для проведения эксперимента), а также внеурочное мероприятие в виде экскурсии, конкурса, выставки и т. д.

Интеграция основной и вариативной части программы позволит обеспечить достижение метапредметных образовательных результатов — развитие универсальных учебных действий по четырём направлениям: регулятивные, познавательные, личностные и коммуникативные.

Модели организаций занятий

Исходя из Интернет-ресурсов школы, учитель может организовать обучение по Программе и распределить недельную нагрузку двумя основными способами.

I. В школе есть бесперебойный доступ к Интернету.

Один час в неделю учитель проводит занятие в классе по полученным материалам интерактивного электронного учебника, медиа- и дидактическим материалам, рабочей тетради для учащихся. За 10 минут до конца занятия ребятам даётся интерактивная игра на развитие компьютерной грамотности, тонких двигательных навы-

ков, пространственного воображения, памяти. Дополнительно 1 час в неделю в классе учитель уделяет внимание отработке полученных знаний и умений с использованием образовательно-игрового портала «Кувырком» (Kuvirkom.com) и организует самостоятельную, экспериментальную деятельность младших школьников с помощью дополнительных материалов.

В этом случае задачи учителя:

- провести занятие по полученным материалам;
- объяснить принцип работы с порталом в начале обучения;
- нацелить на работу с порталом;
- выдать обучающимся пароль для входа на портал;
- отследить прохождение учеником игры на портале;
- провести рефлексию на уроке о ходе и результатах прохождения игр и выполнения заданий из дополнительного материала (что было делать интересно, что сложно?).

II. В школе проблемы с Интернетом.

Один час в неделю учитель проводит занятие по полученным материалам интерактивного электронного учебника, медиа- и дидактическим материалам, рабочей тетради для учащихся. За 10 минут до конца занятия ребятам даётся интерактивная игра на развитие компьютерной грамотности, тонких двигательных навыков, пространственного и логического мышления, памяти. В конце занятия — домашнее задание детям для самостоятельной работы: игры на портале и задания для самостоятельной, экспериментальной деятельности младших школьников с помощью дополнительных материалов.

В этом случае задачи учителя:

- провести занятие по полученным материалам;
- нацелить на работу с порталом;
- объяснить принцип работы с порталом в начале обучения;
- выдать обучающимся пароль для входа на портал;
- провести рефлексию на уроке о ходе и результатах прохождения игр и выполнения заданий из дополнительного материала.

Самостоятельная деятельность учащихся на портале «Кувырком» (kuvirkom.com)

Организация самостоятельной деятельности учащегося осуществляется с использованием образовательно-игрового портала «Кувырком», организованного как игровой контент в форме путешествия по острову. Для путешествия по острову на первом занятии учитель должен передать код доступа учащемуся. Для этого в своём личном кабинете учитель вносит его имя и фамилию в список учащихся, где автоматически сгенерируется код доступа в личный кабинет портала. При введении кода доступа учащийся попадает в личный кабинет, и при помощи учителя/родителя может присвоить себе имя и загрузить свою фотографию. Далее участник начинает своё путешествие по карте острова, где изображены картинки с 33 занятиями. Каждое занятие состоит из шести шагов. Например, занятие «Цифра три» предполагает выполнение следующих шагов: осветить пещеру, открыть сундук, найти карту, решить головоломку, расшифровать записку, собрать пазл.

После прохождения каждого занятия ребёнок автоматически получает в своём личном кабинете электронную награду («ачивку», от англ. achieve — достигать, добиваться) — электронное изображение, символизирующее прохождение определённого этапа игры, соответствующее теме пройденного занятия. Все ачивки автоматически сохраняются в электронном портфолио ребёнка. Самостоятельно учащийся также может разместить в электронном портфолио и другие материалы через свой личный кабинет (фотографии, отсканированные грамоты, творческие работы, созданные в ходе занятий по программе и т. д.).

После прохождения каждого занятия на портале (в классе/дома) необходимо провести рефлексию о ходе и результатах выполнения заданий (что было интересно, что сложно?).

Гигиенические требования

Использование ИКТ в образовательном процессе требует неукоснительного соблюдения санитарных правил и норм (СанПиН 2.4.2.2821-10), что позволит снизить риски и обеспечить сохранение здоровья младших школьников. Необходимо помнить следующее:

- средняя непрерывная продолжительность различных видов учебной деятельности младших школьников 1—4 классов (чтение с бумажного носителя, письмо, слушание, опрос и т. п.) не должна превышать 7—10 минут, в тоже время непрерывная работа с изображением на индивидуальном мониторе компьютера и с клавиатурой не должна превышать в 1—4 классах 15 минут;
- просмотр статичных изображений на учебных досках и экранах отражённого света в 1—2 классах — 10 минут, в 3—4 классах — 15 минут;
- просмотр динамических изображений на учебных досках и экранах отражённого света в 1—2 классах — 15 минут, в 3—4 классах — 20 минут.

Планируемые результаты

К концу учебного года предполагается развитие и формирование универсальных учебных действий у учащихся 1 класса: регулятивные (Р), познавательные (П), личностные (Л) и коммуникативные (К).

Табл. 2. Планируемые результаты

Этап занятия	Универсальные учебные действия
Организация начала занятия	— самоопределение (Л); — смыслообразование (Л); — целеполагание (П); — планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками (К)
Актуализация субъектного опыта учащихся	— анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия, классификация, сериация (П); — извлечение необходимой информации из текстов (П);

	— использование знаково-символических средств (П); — осознанное и произвольное построение речевого высказывания (П); — подведение под понятие (П); — выполнение пробного учебного действия (Р); — фиксирование индивидуального затруднения в пробном действии (Р); — волевая саморегуляция в ситуации затруднения (Р); — выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К); — аргументация своего мнения и позиции в коммуникации (К); — учёт разных мнений (К); — использование критериев для обоснования своего суждения (К)
Усвоение новых знаний и способов деятельности	— анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия (П); — подведение под понятие (П); — определение основной и второстепенной информации (П); — постановка и формулирование проблемы (П); — структурирование знаний (П); — осознанное и произвольное построение речевого высказывания (П); — выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К); — аргументация своего мнения и позиции в коммуникации (К); — учёт разных мнений, координирование в сотрудничестве разных позиций (К); — разрешение конфликтов (К)
Закрепление знаний	— анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия, сериация, классификация (П); — извлечение из математических текстов необходимой информации (П); — моделирование и преобразование моделей разных типов (П); — использование знаково-символических средств (П); — подведение под понятие (П); — установление причинно-следственных связей (П); — выполнение действий по алгоритму (П); — осознанное и произвольное построение речевого высказывания (П); — построение логической цепи рассуждений, доказательств (П); — выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К); — адекватное использование речевых средств для решения коммуникационных задач (К); — формулирование и аргументация своего мнения в коммуникации (К);

	— учёт разных мнений, координирование в сотрудничестве разных позиций (К); — использование критериев для обоснования своего суждения (К). — достижение договорённостей и согласование общего решения (К); — осознание ответственности за общее дело (Л)
Интерактивная игра по теме занятия	— анализ, синтез, сравнение, обобщение, аналогия, сериация, классификация (П); — извлечение необходимой информации (П); — использование знаково-символических средств (П); — подведение под понятие (П); — выполнение действий по алгоритму (П); — осознанное и произвольное построение речевого высказывания в групповых формах работы (П); — доказательство (П); — контроль (Р); — коррекция (Р); — оценка (Р); — волевая саморегуляция в ситуации затруднения (Р)
Подведение итогов занятия. Рефлексия	— рефлексия способов и условий действия (П); — контроль и оценка процесса и результатов деятельности (П); — самооценка на основе критерия успешности (Л); — адекватное понимание причин успеха/неуспеха в учебной деятельности (Л); — выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К); — формулирование и аргументация своего мнения, учёт разных мнений (К); — использование критериев для обоснования своего суждения (К); — планирование учебного сотрудничества (К); — следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям (Л)

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

Состав учебно-методического комплекта

1. Интерактивный электронный учебник для учителя (стартовые ролики, слайды и ролики для демонстрации, тексты для чтения, интерактивные игры).

2. План-конспекты занятий для учителя, в том числе дополнительный материал для организации проектной деятельности, экспериментов.
3. Рабочая тетрадь «Необычное в обычном» для учащихся.
4. Образовательно-игровой портал «Кувырком».
5. Образовательная программа «Мир моих интересов. Необычное в обычном».

Технические требования для реализации программы

Занятия на портале желательно проводить в компьютерном классе. При отсутствии данной возможности можно проводить занятия 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.

Тематический план

Наименование разделов и тем	**Количество часов**		
	Всего	Занятия в классе	Самостоятельная работа в тетради, на портале «Кувырком»
Введение в программу	1	1	
Раздел 1. Природа и естествознание			
1.1. Пузыри	2	1	1
1.2. Жизнь в океане	2	1	1
1.3. Мыши	2	1	1
1.4. Камни	2	1	1
1.5. Органы чувств	2	1	1
1.6. Собака – друг человека	2	1	1
1.7. Необычные природные явления	2	1	1
1.8. Океаны	2	1	1
1.9. Времена года	2	1	1
1.10. Стекло	2	1	1
1.11. Вода	2	1	1
1.12. Растения-экстремалы	2	1	1
1.13. Космос	2	1	1
1.14. Самые-самые	2	1	1
Раздел 2. Гуманитарная сфера			
2.1. Леший и Ко	2	1	1
2.2. Книжки	2	1	1
2.3. Портфолио	2	1	1
2.4. Новогодние приключения	2	1	1

2.5. 8 марта	2	1	1
2.6. Бумага	2	1	1
2.7. Спортивные игры	2	1	1
2.8. Слова-иностранцы	2	1	1
2.9. Олимпийские игры	2	1	1
2.10. Фразеологизмы	2	1	1
2.11. Богатыри	2	1	1
2.12. Бюджет	2	1	1
Раздел 3. Математика и техника			
3.1. Цифра 3	2	1	1
3.2. Система счёта	2	1	1
3.3. Головоломки	2	1	1
3.4. Время	2	1	1
Раздел 4. Художественно-изобразительное			
4.1. Узоры	2	1	1
4.2. Мода	2	1	1
Подведение итогов. Праздник «Портфолио»	1	1	
ВСЕГО	66	34	32

Содержание курса

Введение в программу.

Знакомство с содержанием курса, интерактивный электронный учебник. Рабочая тетрадь. Игровой образовательный портал «Кувырком».

Раздел 1. Природа и естествознание.

Природные явления и жизнь животных в различных условиях. Особенности человека и создаваемых им продуктов. Занятие с помощью интерактивного электронного учебника и самостоятельная работа в рабочей тетради, на портале «Кувырком».

Раздел 2. Гуманитарная сфера

Спортивные достижения и любимые литературные произведения. Персонажи сказок и русские богатыри. Традиции встречи праздников и их истоки. Как оформить и создать своё портфолио. Занятие с помощью интерактивного электронного учебника и самостоятельная работа в рабочей тетради, на портале «Кувырком».

Раздел 3. Математика и техника.

Особенности числа «3». Известные нам системы счёта и меры веса и длины. Что такое головоломки, для чего они нужны и кому полезны. Время и часы. Занятие с помощью интерактивного электронного учебника и самостоятельная работа в рабочей тетради, на портале «Кувырком».

Раздел 4. Художественно-изобразительное.

Знакомство с понятием мода и её историей. Какие узоры бывают и для чего служат. Занятие с помощью интерактивного электронного учебника и самостоятельная работа в рабочей тетради, на портале «Кувырком».