****

**I. Пояснительная записка**

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

Программа «Мир моих интересов» является начальным этапом комплексной образователь-ной программы интеллектуального развития учащихся 5-11 классов и базисом для последова-тельного развития проектного и технического мышления, начиная от стимулирования исследова-тельского интереса, развития понятийного мышления и когнитивных способностей (1 класс), развития абстрактно-логического и образного мышления (2 класс), развития системного мышле-ния и навыков исследовательской деятельности (3 класс), к развитию творческого проектного мышления (4 класс).

Эффективным инструментом достижения поставленной цели представляется создание мо-тивирующей интерактивной информационно-образовательной среды, сочетающей разные виды деятельности: игровую, исследовательскую, проектную, творческую, и способствующей вовле-чению детей в мир научных открытий и творчества, свободному выбору направления развития и удовлетворению своих познавательных потребностей в содержательном досуге.

**Актуальность** Программы обусловлена общественной необходимостью в поддержке в ре-бёнке любопытства и тяги к созиданию, творческого отношения к окружающей действительно-сти, 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 инфор-мационно-образовательной среды для начальной школы позволил нам создать пространство, в которое вовлечены все участники образовательного процесса: родитель, обучающийся и учи-тель, — и для которого разработан полный комплект учебных, методических и сопроводитель-ных материалов (интерактивный электронный учебник, рабочие тетради, планы конспектов заня-тий, кейсы для проведения конкурсов, экспериментов, образовательных экспедиций) и образова-тельно-игровые порталы. Программа «Мир моих интересов» состоит из содержательных блоков, обеспечивающих полное погружение обучающихся в игровую атмосферу Программы и позво-ляющих на различном материале, доступном детям младшего школьного возраста, раскрывать их 5

интересы, развивать мышление, формировать навыки исследовательской деятельности и навыки решения открытых творческих задач, создавать мотивацию к научно-техническому творчеству.

**Направленность программы внеурочной деятельности:** общеинтеллектуальная.

**Направленность программы дополнительного образования в форме внеурочной дея-тельности:** художественное, техническое.

**II. Цели и задачи**

**Целью** Программы является побуждение и закрепление творческого отношения к окружа-ющей действительности, выражающееся в активной исследовательской, а затем и научно-технической (изобретательской) деятельности.

**Задачи**:

1. Развитие познавательного и исследовательского интереса, формирование мотивации к ис-следовательской деятельности и научно-техническому творчеству.

2. Развитие понятийного мышления и когнитивных способностей (1 класс), абстрактно-логического и образного мышления (2 класс), системного мышления, исследовательских и ком-муникативных навыков (3 класс), творческого проектного мышления (4 класс).

3. Удовлетворение важных потребностей учащихся — в уважении, признании, обществен-ном одобрении, возможности реализовать свои способности, сохранении и повышении само-оценки, в активной деятельности.

4. Достижение метапредметных результатов, освоение универсальных учебных действий че-рез опору на предметные аспекты информационно-образовательной среды и практическое взаи-модействие с её технологиями.

5. Развитие у разных субъектов информационно-образовательной среды — детей, педагогов, родителей — навыков организации и осуществления сотрудничества в совместной деятельности.

**III. Отличительные особенности программы**

 программа может быть реализована в учреждениях дополнительного образования детей и общеобразовательных учреждениях;

 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 способ-ствует «общение» с озвученными персонажами, а также оригинальная графика интерактив-ного электронного учебника и портала. Погружение задаёт иной стиль общения и правиль-

6

но организованное занятие может стать событием в жизни учащихся, шансом для многих проявить свои таланты и способности, не находящие выход в рамках обычного урока. По-этому важно, чтобы в игру включились все — и дети, и учитель, и родители.

**Условия реализации** Программы: занятия проводятся в одновозрастных группах, последо-вательно осваивающих программу в течение 4 лет. Занятия проводятся с детьми в возрасте 6-11 лет.

**IV. РазделыПрограммыи режим занятий**

Комплексная образовательная программа «Мир моих интересов» для учащихся 1-4 классов состоит из 4 разделов-курсов общим объёмом 429 часов:

1. **«Мир моих интересов. Необычное в обычном»** (**66 часов** из расчёта 2 часа в неделю: 1 час — познавательная игровая деятельность в классе; 1 час — самостоятельная работа дома на портале).

2. **«Мир моих интересов. Другой взгляд — другой мир»** (**99 часов** из расчёта 3 часа в не-делю:1 час работы в классе, 1 час самостоятельной работы дома на портале; 1 час подготовки к проведению мероприятия в классе).

3. **«Мир моих интересов. Большое путешествие»** (**132 часа** из расчёта 4 часа в неделю: 2 часa — познавательная игровая деятельность в классе (1 раз в неделю по 2 часа или 2 раза в не-делю по 1 часу); 1 час — творческая исследовательская деятельность, подготовка к внеклассным мероприятиям в классе/ дома*1;* 1 час — самостоятельная исследовательская деятельность дома на портале).

4. **«Мир моих интересов. Мастерами становятся»** (**132 часа** из расчёта 4 часа в неделю: 2 часa — познавательная игровая деятельность в классе (1 раз в неделю по 2 часа); 1 час — творче-ская исследовательская деятельность в классе/ дома; 1 час — самостоятельная исследовательская деятельность дома на портале).

1 Часы, отведённые на подготовку к внеклассным мероприятиям, тематическим играм и викторинам (1 час в неде-лю), являются вариативной частью Программы. Учитель, исходя из возможностей и потребностей своих и школы, может включить эти часы учебный план внеурочной деятельности и проводить занятия в классе или организовывать исследовательскую деятельность учащихся дома с участием родителей.

**В программе предусмотрены разные формы организации деятельности:**

 в классе:

 занятия-исследования, занятия-путешествия, тематические (настольные) игры, виктори-ны;

7

 в школе, за пределами школы: внеклассные мероприятия, в том числе в формате посвяще-ний, праздников, региональных телемостов; образовательные экспедиции.

 дома: самостоятельная деятельность на портале.

Продолжительность занятия в классе для детей первого года обучения — 35 минут, для де-тей второго-четвёртого годов обучения — 45 минут.

Проведение внеклассных мероприятий: от 2 до 4 часов в месяц. Время работы на портале: от 35 до 45 минут.

**Занятия в классе**

Занятие в классе предполагает чередование различных видов деятельности: выполнение за-даний на бумажном носителе (рабочая тетрадь), выполнение заданий и работу с интерактивным электронным учебником, творческую деятельность. Выполнение заданий происходит индивиду-ально и в парах (1, 2 классы), в парах и группах (3, 4 классы). С целью профилактики утомления, нарушения осанки и зрения предусмотрены физкультминутки.

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 (например, к «Празднику национальностей» во 2 классе).

Игровая деятельность в классе реализуется в Программе с использованием интерактивного электронного учебника.

**Самостоятельная деятельность учащихся на портале**

Организация самостоятельной деятельности учащихся осуществляется с использованием образовательно-игровых порталов:

1 класс — «Кувырком» (Kuvirkom.com),

2 класс — «Омунит» (Omunit.ru),

3 класс — «Омурия» (Omuria.ru),

4 класс — «Мироцентр» (Mirocentr).

Контент порталов состоит из развивающих образовательных игр, где учащийся может за-крепить знания, полученные на занятиях в классе, проверить свои силы в решении заданий по-вышенной сложности, посостязаться со сверстниками в получении электронных наград («ачи-вок»).

Чтобы учащийся следовал программе занятий и проходил игры последовательно, учитель самостоятельно открывает учащимся новые игры через свой личный кабинет (1, 2 классы), либо 8

игры открываются автоматически после выполнения определённых действий учащегося на пор-тале (3, 4 классы). Для работы учащихся на портале важна помощь родителей, их активное вклю-чение в образовательный процесс является одной из целей программы.

На порталах 2-4 классов учащиеся имеют свой личный кабинет (2 класс — палатка иссле-дователя; 3 класс — комната путешественника; 4 класс — домик изобретателя), через который происходит доступ к играм, а также к **электронному портфолио**. В портфолио автоматически попадают электронные награды за пройденные игры, а также учащийся может самостоятельно разместить там фотографии своих творческих работ, внеурочных мероприятий и отсканирован-ные сертификаты и грамоты, получаемые в процессе обучения.

В первом классе электронное портфолио состоит из двух основных частей: страницы инте-ресов и страницы достижений (дипломы, грамоты, примеры работ и виртуальные награды («ачивки»)). Со второго класса к этим двум элементам добавляется элемент «целеполагания» и «контроля» собственной деятельности, что позволяет сформировать активную позицию обучаю-щихся по отношению к своей деятельности. Таким образом, портфолио позволяет определить приоритетные сферы интересов обучающихся и на их основе простроить индивидуальную обра-зовательную траекторию после занятий по Программе. Портфолио позволяет учителю и родите-лям увидеть, какие интересы преобладают у обучающихся в данный возрастной период и по-чему.

**Связь Программы с учебными предметами**

В содержании Программы рассматриваются аспекты из разных учебных предметов, таких как: «Окружающий мир», «Труд», «Изобразительное искусство», «Математика».

**V. Технологии и методы**

Реализация цели и задач программы достигается через использование инновационных пе-дагогических 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;

9

здоровьесберегающих технологий;

информационно-коммуникативных технологий, в том числе технологий позитивного ис-пользования электронных устройств во внеурочной деятельности без вреда для здоровья;

технологий развития активной позиции родителя к процессу обучения и воспитания младшего школьника;

технологий тьюторского сопровождения познавательного интереса младшего школьника.

В программе используются следующие **методы активного обучения**:

 методы, ориентированные на развитие системного мышления («Собери предмет», «Найди целое по его части», «Найди общее», «Тема в виде проблемного вопроса», «Проблемная ситуация», «Группировка», «Составь целое из частей», «Круглый стол», «Решение проблем», «Динамика системы», «Прогнозирование» и др.);

 методы, ориентированные на развитие творческого мышления («Мозговой штурм», «Метод фокальных объектов», «Морфологический ящик», «Создание творческих работ», «Не-обычное использование предметов», «Ролевая игра», «Неоконченные предложения» и др.);

 методы, ориентированные на развитие критического мышления («Дебаты», «Рефлек-сия», «Рассмотрение предметов и явлений с разных точек зрения», «ИДЕАЛ», «Ромашка вопро-сов» и др.);

 методы, ориентированные на развитие логического мышления («Вопросы с ключевыми словами», «Выведение алгоритма», «Самое существенное» и др.);

 методы развития коммуникативных навыков («Броуновское движение», «Энерджайзе-ры», «Дискуссия», «Презентация идей», «Ролевая игра», «Учебный диалог» и др.).

**VI. Образовательные результаты**

Программа рассчитана на четыре года занятий с младшими школьниками и предполагает последовательный переход от воспитательных результатов первого уровня (первичное понима-ние социальной реальности и повседневной жизни) к результатам второго уровня в различных видах внеурочной деятельности (опыт переживания и позитивного отношения к базовым ценно-стям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом) и далее к формирова-нию предпосылок для достижения результатов третьего уровня — получения школьниками опы-та самостоятельного социального действия. 10

К концу учебного года у выпускника программы «Мир моих интересов» (4 класса) предпо-лагается развитие и формирование следующих **универсальных учебных действий (УУД)**.

*Личностные:* готовность и способность к саморазвитию, мотивация к целенаправленной познавательной деятельности по направлению научно-технического творчества, изобретатель-ства; формирование ценностного отношения к окружающему миру.

*Регулятивные*: формирование умения формулировать цель деятельности, планировать пути её достижения, соотносить свои действия с планируемыми результатами; формирование умений удерживать правила, инструкции во времени, следовать простейшим алгоритмам, прогнозиро-вать возможные варианты ответа.

*Познавательные:* формирование умения осмыслять и интерпретировать информацию, вы-делять главное, фиксировать выводы в словесной, изобразительной, схематичной, модельной формах; умения решать проблемные познавательные задачи, видеть их в системе взаимосвязей с разными факторами; умения оценивать свою деятельность.

*Коммуникативные:* формирование умения организовывать деятельность внутри группы с распределением между собой ролей, умения слушать и понимать собеседника, осознавать и ар-гументировать своё мнение.

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

**VII. Мониторинг**

**Мониторинг** образовательных результатов включает в себя формирование электронного портфолио на портале «Омурия», самооценку в рабочих тетрадях, педагогический мониторинг как формы комплексной оценки УУД.

**VIII. Состав учебно-методического комплекта**

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

 Интерактивный электронный учебник для работы в классе (4 шт.: один учебник на один курс).

 Технологические карты занятий в классе, включая комплекты дидактических мате-риалов и методические рекомендации для учителя.

 Рабочие тетради для каждого учащегося (одна тетрадь на один курс).

 Образовательно-игровые порталы (4 шт.).

11

 Сценарии и комплекты материалов внеклассных мероприятий, в том числе в форма-те телемостов (3 класс) и игр «живого действия» (4 класс).

 Образовательная программа «Мир моих интересов».

**IX. Тематические планы и содержание курсов**

**9.1. Образовательная программа первого года обучения «Мир моих интересов.**

**Необычное в обычном»**

Первый год обучения по программе «Мир моих интересов» является подготовительным. Основное внимание уделяется играм на развитие восприятия, памяти, логики, внимания. Знаком-ство с понятиями и явлениями из разных областей знаний ставит своей целью сформировать и поддержать интерес и мотивацию ребенка к исследованию окружающего мира. Важным является проведение занятий в увлекательной, игровой форме с применением игр из интерактивного элек-тронного учебника, иллюстрациями в виде опытов и экспериментов и практическим выполнени-ем простых изделий из бумаги, рисунков, других материалов.

|  |  |
| --- | --- |
| **Тематический план Наименование** **разделов и тем**  | **Количество часов**  |
| **Занятия в классе**  | **Самостоятельная работа** **в тетради, на портале** **«Кувырком»**  | **Всего**  |
| Введение в программу  | 1  | 1  |
| *Раздел 1. Природа и естествознание*  |
| 1.1. Пузыри  | 1  | 1  | 2  |
| 1.2. Жизнь в океане  | 1  | 1  | 2  |
| 1.3. Мыши  | 1  | 1  | 2  |
| 1.4. Камни  | 1  | 1  | 2  |
| 1.5. Органы чувств  | 1  | 1  | 2  |
| 1.6. Собака — друг чело-века  | 1  | 1  | 2  |
| 1.7. Необычные природные явления  | 1  | 1  | 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.8. Океаны  | 1  | 1  | 2  |
| 1.9. Времена года  | 1  | 1  | 2  |
| 1.10. Стекло  | 1  | 1  | 2  |
| 1.11. Вода  | 1  | 1  | 2  |
| 1.12. Растения-экстремалы  | 1  | 1  | 2  |
| 1.13. Космос  | 1  | 1  | 2  |
| 1.14. Самые-самые  | 1  | 1  | 2  |
| *Раздел 2. Гуманитарная сфера*  |
| 2.1. Леший и Ко  | 1  | 1  | 2  |
| 2.2. Книжки  | 1  | 1  | 2  |
| 2.3. Портфолио  | 1  | 1  | 2  |
| 2.4. Новогодние приключения  | 1  | 1  | 2  |
| 2.5. 8 марта  | 1  | 1  | 2  |
| 2.6. Бумага  | 1  | 1  | 2  |
| 2.7. Спортивные игры  | 1  | 1  | 2  |
| 2.8. Слова-иностранцы  | 1  | 1  | 2  |
| 2.9. Олимпийские игры  | 1  | 1  | 2  |
| 2.10. Фразеологизмы  | 1  | 1  | 2  |
| 2.11. Богатыри  | 1  | 1  | 2  |
| 2.12. Бюджет  | 1  | 1  | 2  |
| *Раздел 3. Математика и техника*  |
| 3.1. Цифра 3  | 1  | 1  | 2  |
| 3.2. Система счёта  | 1  | 1  | 2  |

**X. Ресурсы для реализации Программы****10.1. Кадровые ресурсы:** — учитель начальных классов, — педагог-психолог, — тьютор. **10.2. Технические требования для реализации Программы** Занятия желательно проводить в компьютерном классе. При отсутствии данной возможности можно проводить занятия с помощью компьютера учителя, демонстрируя иллюстративный ма-териал по теме занятия через проектор или электронную доску. **10.3. 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 компью-теру учителя). — Монитор с разрешением 1280×1024. **10.4. 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. 48 **Список литературыдля педагога**1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образова-ния. 2. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учите-ля / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М..: Просвещение, 2011. 3. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учите-ля / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов. — М.: Просвещение, 2010. — 223 с. — (Стандарты второго поколения). 4. Григорьев Д. В. Программы внеурочной деятельности. Художественное творчество. Со-циальное творчество: пособие для учителей общеобразовательных учрежде-ний / 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. Началь-ная школа / Сост. Е. С. Савинов. — 2-е изд., перераб. — М., 2010. 7. М. К. Господникова, Н. Б. Полянина, Е. И. Самохвалова. Проектно-исследовательская де-ятельность в начальной школе. — Волгоград: 2009. 8. Теория развития познавательного интереса Г. И. Щукиной [Электрон-ный ресурс] // Плашкова О. О. URL: http://rodtm.ucoz.ru/index/teorija\_razvitija\_poznavatelnogo\_interesa\_g\_i\_shhukinoj/0-41. 9. Проект программы гуманитарного сопровождения образовательных инициатив «Мир мо-их интересов» [Электронный ресурс]. URL: http://gimnazia.tomsknet.ru/. Интернет-ресурсы разработчика программы АНО ДПО «ОМУ»: 1. http://vneurochka.ru/, https://www.facebook.com/MirMoihInteresov, https://vk.com/vneurochka — информационно-образовательные ресурсы. 2. http://kuvirkom.com/ — Образовательно-игровой портал «Кувырком» для обучающихся 1 класса. 3. http://omunit.ru — Образовательно-игровой портал «Омунит» для обучающихся 2 класса. 4. http://omuria.ru/ — Образовательно-игровой портал «Омунит» для обучающихся 3 класса. 5. http://exterium.ru/ — Первая продуктивная образовательная сеть.  |