

Муниципальное казенное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа п. Ольга»
Ольгинского МО Приморского края

«Утверждаю»
Директор МКОУ «СОШ п. Ольга»
Морозова М.А. Морозова М.А.
«*01*» *сентября* 2024г.



«Мир моих интересов»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности

Возраст учащихся: 7-8 лет

Срок реализации программы: 9 месяцев (33 ч)

Составитель программы:

Маурина Татьяна Александровна

Левина Александра Эдвардовна

учитель начальных классов

МКОУ «СОШ п. Ольга»

п. Ольга

2024

СОДЕРЖАНИЕ

I. Пояснительная записка.....	3
II. Организационно-педагогические условия реализации программы	5
III. Цель, задачи, планируемые результаты.....	6
IV. Учебный план	8
V. Календарный учебный график	14
VI. Технологии и методы.....	14
VII. Формы организации занятий	15
7.1. Занятия-путешествия	15
7.2. Тематические игры	16
7.3. Викторины.....	16
7.4. Самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий.....	17
VIII. Мониторинг образовательных результатов	19
IX. Состав учебно-методического комплекта.....	22
X. Ресурсы для реализации программы.....	22
10.1. Кадровые ресурсы.....	22
10.2. Аппаратное обеспечение:.....	22
10.3. Программное обеспечение:.....	22
XI. Нормативные документы.....	23
XII. Список рекомендуемых интернет-ресурсов.....	23
Приложение 1. Содержание программы	24
Приложение 2. Планирование самостоятельной работы с использованием дистанционных образовательных технологий на образовательном игровом портале «Омурия».....	32
Приложение 3. Термины, используемые в программе.....	34

I. Пояснительная записка

Сфера дополнительного образования детей сегодня является одним из приоритетов инновационного развития страны. В Концепции Федеральной целевой программы развития образования определены важность и значение системы дополнительного образования детей, способствующей удовлетворению их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, развитию способностей и интересов социального и профессионального самоопределения.

На уровне государственной образовательной политики перед системой дополнительного образования детей поставлены следующие задачи:

- реализация нового поколения программ дополнительного образования и развития детей;
- создание новой системы мотивации детей;
- обеспечение свободного выбора ребёнком и родителем организации дополнительного образования независимо от её формы собственности;
- участие крупных промышленных предприятий в определении профиля опорных ресурсных центров в регионах;
- выявление и поддержка одарённых детей.

Учитывая данные задачи, АНО ДПО «Открытый молодёжный университет» (г. Томск) была разработана Комплексная образовательная программа «Детский научный клуб открытий и изобретательства „Фабрика миров“» (далее — ДНК «Фабрика миров») для детей 7–11 лет, которая основана на развитии навыков самостоятельного исследовательского мышления, самомотивации обучающегося, новых педагогических технологиях при минимуме репродуктивных технологий, возможности самостоятельного выведения нового знания в соответствии со своими интересами и предпочтениями.

Программа ДНК «Фабрика миров» включает четыре ступени, начиная от стимулирования исследовательского интереса, развития понятийного мышления и когнитивных способностей («Необычное в обычном», 7–8 лет), развития абстрактно-логического и образного мышления («Другой взгляд — другой мир», 8–9 лет), развития системного мышления и навыков исследовательской деятельности («Большое путешествие», 9–10 лет), к развитию творческого проектного мышления («Мастерами становятся», 10–11 лет).

В программе «**Большое путешествие**» основное внимание уделяется развитию общей эрудиции, умения последовательно находить решение проблем, логики и основ системного мышления, исследовательских и коммуникативных навыков обучающихся.

Ключевая тема (легенда), которая проходит через всю программу, — путешествие по 24 странам мира, знакомство с их культурно-историческими, природными особенностями, достижениями науки и техники, что повышает *эрудицию* обучающихся. Общий игровой сюжет программы (легенда) даёт возможность обучающимся преследовать одну глобальную игровую цель (миссию), *последовательно подходя к её решению* в течение всего учебного года.

В младшем школьном возрасте основы *системного мышления* формируется за счёт развития умений:

- рассматривать объекты и явления как системы, развивающиеся во времени;
- устанавливать причинно-следственные связи ситуаций;
- интегрировать информацию, делать выводы, позволяющие предвидеть последствия;
- определять функции предметов с учётом того, что любой предмет многофункционален.

Умение понимать системы, взаимосвязи элементов напрямую связано с развитием навыков *исследовательской деятельности* — способности собирать нужную информацию, проводить эксперименты как мысленные, так и практические, видеть проблемы, формулировать задачи, выдвигать гипотезы, наблюдать, сравнивать, описывать свою деятельность.

Развитие *коммуникативных навыков* происходит за счёт применения разных форм групповой работы, которыми насыщена программа (настольные игры, викторины, ролевые игры).

Очная часть программы осуществляется педагогом в классе при использовании электронных средств обучения (интерактивный электронный учебник) и рабочих тетрадей. Важным является эмоциональный отклик ребёнка, живой интерес и личное вовлечение в исследовательскую, игровую, творческую деятельность. Этому способствует игровой сюжет программы, погружение в атмосферу путешествия, «общение» с озвученным персонажем, оригинальная графика интерактивного электронного учебника, разнообразные сюжеты занятий. Правильно созданная атмосфера на занятиях задаёт иной

стиль общения педагога и обучающихся, а также обучающихся между собой, даёт шанс каждому занятию стать событием в жизни обучающихся, проявить свои таланты и способности, не находящие выход в рамках урока. Поэтому важно, чтобы в игру включились все — и дети, и учитель, и родители. По сюжету обучающиеся выполняют важную миссию: помогают волшебнику Мирониту из космического Небесного города отыскать восьмерых его лучших помощников — мастеров в самых разных областях знаний, с которыми пропала связь на планете Земля. Обучающиеся отправляются в «Большое путешествие» вокруг света, погружаются в культуру разных стран, собирают коллекцию лучших достижений земных жителей, чтобы построить космический портал между Землёй и Небесным городом и отправить мастеров домой.

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

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

II. Организационно-педагогические условия реализации программы

Направленность программы: социально-гуманитарная.

Возраст обучающихся: занятия проводятся в разновозрастных группах с детьми в возрасте 9–10 лет.

Категория обучающихся: без ОВЗ.

Рекомендуемое количество обучающихся в группе: до 25 человек.

Срок обучения: 9 месяцев.

Общее количество часов: 132. Из них очно — 68 часов, дистанционно — 64 часа.

Режим работы: 2 часа в неделю — очная часть в классе, 2 часа в неделю — самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий.

Продолжительность очного занятия: 45 минут. Продолжительность непрерывного использования интерактивной доски составляет не более 20 минут.

Формы деятельности на занятиях: групповая (преимущественно), фронтальная, индивидуальная, парная.

Виды деятельности: самостоятельная творческая (практическая) деятельность; совместная деятельность с педагогом; командная работа; исследовательская деятельность; игровая деятельность.

III. Цель, задачи, планируемые результаты

Целью программы является удовлетворение познавательных потребностей обучающихся, повышение учебно-познавательной мотивации, побуждение и закрепление творческого отношения к окружающей действительности, выражающегося в активной исследовательской деятельности.

Задачи:

1. Расширение и углубление представлений обучающихся о культурных, социальных, природных и технологических особенностях разных стран.
2. Развитие умения осмысливать получаемую информацию, выделять главное, фиксировать выводы в словесной, изобразительной, схематичной, модельной формах, вырабатывать собственное отношение к окружающему миру.
3. Развитие умения видеть и решать проблемные познавательные задачи, видеть их в системе взаимосвязей с разными факторами.
4. Развитие продуктивного воображения обучающихся путём включения их в игровую и исследовательскую деятельность.
5. Развитие умения работать совместно с другими, действовать самостоятельно, активно и ответственно.
6. Воспитание ценностного отношения к национальным традициям, техническим и общечеловеческим достижениям; воспитание уважения и творческого отношения к разным видам трудовой деятельности, продуктам труда; воспитание чувств взаимопомощи и взаимоподдержки.

Планируемые результаты

Образовательные

Результат выражается в расширении кругозора, получении и углублении представлений обучающихся о странах мира.

Развивающие

Самостоятельное (или с некоторой поддержкой учителя) выполнение простых практических заданий, получение опыта решения проблемных познавательных задач, проявление умения формулировать собственные идеи и решения, придуманные в том числе в условиях командной работы.

Воспитательные

Результат выражается в наличии интеллектуальной инициативы — продолжении познавательной деятельности по собственному желанию, в самостоятельном выборе интересующих тем, поиске, систематизации и оформлении информации, написании авторских заметок на портале «Омурия».

Кроме того, результат может проявляться в реализации обучающимися социальных проектов по самостоятельно выбранному направлению (по желанию). Возможными результатами («выходами») проектов могут быть следующие продукты познавательной деятельности:

- сценарий (занятие «Франция»);
- план (занятие «Италия»);
- экскурсия (занятие «Турция»);
- мультфильм (занятие «Узбекистан»);
- проект детской площадки (занятие «Финляндия»);
- проект современного сада (занятие «Сингапур»);
- ментальная карта (занятие «Грузия»);
- новый вид спорта (занятие «ЮАР»);
- сказка (занятие «Австралия»);
- памятка туристу (занятие «Новая Зеландия»).

Итоги реализации программы могут быть представлены через презентации данных проектов (*является развитием программы*).

IV. Учебный план

Учебный план очных занятий (планирование самостоятельной работы с использованием дистанционных образовательных технологий на образовательном игровом портале «Омурия» см. в Приложении 3)

№ п/п	Название раздела/ темы	Количество часов		Кол-во часов (дистант)	Всего часов (очно и дистант)	Формы организации занятий	Формы контроля
		Теория	Практика				
Раздел 1. Введение в программу, 2 часа							
1.1	Развитие коммуникативных навыков младших школьников	0,5	0,5	0	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Педагогическая диагностика
1.2	Миссия началась	0,5	0,5	0	1	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	
Раздел 1. Страны с пёстрой культурной мозаикой. Внимание к ценностям и традициям, истории и психологии, искусству и туризму, 64 часа							
2.1	Китай	1	1	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
2.2	Мексика	1	1	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
2.3	Тематическая игра «Тайна храма Атона»		2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами настольной игры и использованием мультимедиа	Работа с карточками, самооценка обучающихся

2.4	Викторина «Китай, Мексика, Египет»	2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами викторины и использованием мультимедиа	Работа с карточками
2.5	Франция	1	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа (сценарий фильма)
2.6	Новая Зеландия	1	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа (проект памятки туристу)
2.7	Тематическая игра «Искатели приключений»	2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами настольной игры и использованием мультимедиа	Работа с карточками, самооценка обучающихся
2.8	Викторина «Франция, Новая Зеландия, Тонга»	2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами викторины и использованием мультимедиа	Практическая работа (проект фестиваля)
2.9	Италия	1	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа (маршрут выходных)
2.10	Турция	1	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа (проект экскурсии)

2.11	Тематическая игра «Учѐные и смелые»	2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами настольной игры и использованием мультимедиа	Работа с карточками, самооценка обучающихся
2.12	Викторина «Италия, Турция, Бразилия»	2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами викторины и использованием мультимедиа	Практическая работа (репортаж)
2.13	Узбекистан	1	1	2	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа (мультфильм)
2.14	ЮАР	1	1	2	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа (новый вид спорта)
2.15	Тематическая игра «Восточная экзотика»	2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами настольной игры и использованием мультимедиа	Работа с карточками, самооценка обучающихся
2.16	Викторина «Узбекистан, ЮАР, Индия»	2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами викторины и использованием мультимедиа	Практическая работа (проект выставки)
Раздел III. Высокотехнологичные страны. Внимание к научно-техническому творчеству и развитию ИКТ, 64 часа								

3.1	Финляндия	1	1	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа (проект детской площадки)
3.2	Сингапур	1	1	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа (проект современного сада)
3.3	Тематическая игра «Детективная история»		2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами настольной игры и использованием мультимедиа	Работа с карточками, самооценка обучающихся
3.4	Викторина «Финляндия, Сингапур, Великобритания»		2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами викторины и использованием мультимедиа	Практическая работа (проекты решений экологических проблем)
3.5	Германия	1	1	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
3.6	Австралия	1	1	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
3.7	Тематическая игра «Экспедиция в Африку»		2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами настольной игры и использованием мультимедиа	Работа с карточками, самооценка обучающихся

3.8	Викторина «Германия, Австралия, Конго»		2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами викторины и использованием мультимедиа	Практическая работа (проекты социальных проблем)
3.9	Грузия	1	1	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа (ментальная карта)
3.10	Гренландия	1	1	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
3.11	Тематическая игра «Грандильванские приключения»		2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами настольной игры и использованием мультимедиа	Работа с карточками, самооценка обучающихся
3.12	Викторина «Грузия, Гренландия, Румыния»		2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами викторины и использованием мультимедиа	Работа с карточками
3.13	США	1	1	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа
3.14	Россия	1	1	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с использованием мультимедиа	Практическая работа

3.15	Тематическая игра «Любопытные марсиане»	2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами настольной игры и использованием мультимедиа	Работа с карточками, самооценка обучающихся
3.16	Викторина «США, Россия, Канада»	2	2	2	2	4	Групповая, практическое занятие с элементами викторины и использованием мультимедиа	Практическая работа (проект нового мобильного приложения)
Подведение итогов, 2 часа								
	Открытое мероприятие «Мультимедийный саммит»	2	2	2	0	2	Открытое мероприятие	Практическая работа (проекты решений экологических и социальных проблем), самооценка обучающихся
Итого:		17	51	68	64	132		

V. Календарный учебный график

Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
01.09.2023 г.	25.05.2024 г.	34	34	132 ч. Из них очно — 68 часов, дистанционно — 64 часа	4 часа в нед. по 45 минут. 2 часа в нед. — очная часть в классе, 2 часа в нед. — самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий

VI. Технологии и методы

Реализация цели и задач программы достигается через использование инновационных педагогических технологий:

- проблемного обучения;
- игровых технологий;
- технологий проектной деятельности;
- технологий активного обучения;
- технологии формирования индивидуальной образовательной траектории младшего школьника с помощью электронного портфолио и карты интересов;
- здоровьесберегающих технологий;
- информационно-коммуникативных технологий;
- технологий развития активной позиции родителя к процессу обучения и воспитания младшего школьника;
- технологий тьюторского сопровождения познавательного интереса младшего школьника.

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»);

- методы, ориентированные на развитие творческого мышления («Мозговой штурм», «Метод фокальных объектов», «Создание творческих работ», «Необычное использование предметов», «Ролевая игра», «Неоконченные предложения»);

- методы, ориентированные на развитие критического мышления («Дебаты», «Рефлексия», «Рассмотрение предметов и явлений с разных точек зрения»);

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

- методы развития коммуникативных навыков («Броуновское движение», «Энерджайзеры», «Дискуссия», «Презентация идей», «Ролевая игра», «Учебный диалог»).

В программе сделан акцент на такой активный метод обучения, как проблемно-поисковый. Он заключается в постановке задачи, которую в ходе занятия школьники самостоятельно решают. Очень важно решить проблемную задачу до конца, ведь только в этом случае в памяти школьников остаётся алгоритм успешного выхода из проблемной ситуации, который они потом смогут применять к решению других, аналогичных, задач.

VII. Формы организации занятий

В программе используются разные формы организации занятий:

1. Занятия-путешествия.
2. Тематические игры.
3. Викторины.
4. Самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий.

7.1. Занятия-путешествия: 32 занятия по 16 темам продолжительностью 45 минут. Это комбинированное занятие, характеризующееся сочетанием разных видов деятельности. Обучающиеся собирают, открывают составные части основной задачи как объекта изучения для того, чтобы затем соединить все найденные элементы в систему и найти решение. Отправной смысловой точкой для поиска частей решения задачи выступают характеристики мастеров, для которых и ищутся важные и полезные знания в странах. Для стимулирования самостоятельной интеллектуальной деятельности обучающихся ключевой объект темы анализируется следующим образом:

- к чему относится и частью чего является — профиль интересов мастера, научная область;
- свойства и признаки объекта — визуализация в интерактивном электронном учебнике, соотнесение объекта со способом решения задачи;
- из каких частей состоит — подробное раскрытие в рабочей тетради и в сюжетной линии занятия;
- какую функцию выполняет, или какова роль в природе — в сюжетной линии занятия.

Занятие в классе предполагает выполнение заданий в рабочей тетради «Дневник путешественника», работу с информацией из интерактивного электронного учебника. Задания, предлагаемые обучающимся **в рабочей тетради**, разнообразны: проблемные, творческие, на развитие логического мышления, моторики, внимания, на обобщение и систематизацию знаний. Игровая деятельность в классе реализуется в программе с использованием **интерактивного электронного учебника**, который содержит учебный и познавательный материал разного типа, вида и формы: презентации, интерактивные игры, видеоролики, ресурсы сети Интернет.

7.2. Тематические игры: 8 игр по 8 темам продолжительностью от 65 до 90 минут. Тематические игры носят соревновательный характер и предполагают деление на команды. Комплектность одной игры рассчитана на участие одновременно четырёх команд, в среднем по 6 человек. Игры строятся на вымышленном сюжете, в них используются географические, исторические и современные факты из разных стран.

Специально разработанные мультимедийные формы подсчёта баллов, контроля времени прохождения этапов, музыкальные разминки являются дополнением к привычным формам занятий.

Апробированный на обучающихся третьих классов (город Томск) метод смены капитанов команды в течение игры позволяет проявить лидерские и организаторские качества обучающихся.

Тематическая игра предполагает работу с дидактическим материалом, заранее подготовленным учителем (комплект материалов для проведения тематических игр), а также работу с информацией из интерактивного электронного учебника.

7.3. Викторины: 3 занятия продолжительностью от 45 до 65 минут. Викторина является закрепляющим этапом после изучения двух занятий и одной тематической игры и направлена на формирование у обучающихся исследовательского стиля работы.

Викторина имеет практическую направленность, соревновательный характер и предполагает деление на команды.

7.4. Самостоятельная работа обучающихся с использованием дистанционных образовательных технологий

Самостоятельная работа обучающегося тесно связана с сюжетом программы и организована в форме заполнения «Дневника путешественника» личными материалами, отражающими развитие познавательного интереса по различным направлениям знаний. Конечная цель данной деятельности — понимание направленности своих интересов, что поможет более осознанно выбрать проект в 4-м классе в соответствии со своими интересами.

При введении кода доступа обучающийся попадает в личную комнату и при помощи учителя/родителя может присвоить себе имя и загрузить свою фотографию.

Личная комната обучающегося представляет собой комнату путешественника и содержит разделы: «Портфолио», «Дневник путешественника», «Карта мира», «Поиск мастеров», «Моя коллекция», «Мои сообщения» и «Мои друзья».

В разделе **«Портфолио»** отображаются вкладки: «Моё портфолио», «Мои медали», «Мои цели», «Мои интересы», «Мои достижения», «Отзывы».

Вкладка *«Моё портфолио»* содержит информацию о добавленных собственных заметках обучающихся, разделённых по темам; информацию о количестве открытых учителем стран; дополнительную информацию (друзья, мастера, сувениры).

Вкладка *«Мои медали»* содержит список медалей, которые обучающийся может получать, выполняя необходимые действия.

Во вкладке *«Мои цели»* обучающийся может самостоятельно ставить перед собой задачи на неделю и позже отмечать, что он выполнил, а что нет. Кроме того, есть цели, добавляемые автоматически. Они выполняют функцию проводника по дистанционной образовательной среде.

Вкладка *«Мои интересы»* содержит описание интересов обучающегося, которые он самостоятельно формулирует и редактирует, отвечая на вопросы «Я умею», «Я хочу научиться», «Мне интересно».

Вкладка *«Мои достижения»* — список достижений обучающегося. Обучающийся может самостоятельно или с помощью родителей загрузить сюда материалы, подтверждающие то или иное достижение (фотографии творческих работ, созданных

в рамках программы ДНК «Фабрика миров»; отсканированные грамоты, благодарственные письма и т.д.).

Вкладка «*Отзывы*» содержит отзывы от учителя или родителей на деятельность обучающегося.

Раздел «**Дневник путешественника**» делится на три вкладки: «Энциклопедия», «Все заметки», «Мои заметки».

Вкладка «*Энциклопедия*» содержит заметки о странах. Заметка — краткая запись о явлении или факте в конкретной стране. Заметки энциклопедии разделены на темы: «Здоровье и спорт», «Наука и техника», «Искусство и культура», «Путешествия и география», «История и общество», «Современные изобретения».

Вкладка «*Мои заметки*» содержит краткие записи о явлениях или фактах в конкретной стране, на которые обратил внимание обучающийся, описал и опубликовал их. Перед тем как новая заметка будет доступна для просмотра другим обучающимися, она проходит проверку сотрудниками ОМУ.

Вкладка «*Все заметки*» содержит опубликованные заметки всех обучающихся.

Раздел «**Карта мира**» содержит географическую карту мира, на которой обучающийся может просматривать местонахождение стран и открывать их.

Раздел «**Поиск мастеров**» открывается при нажатии на центральный глобус и содержит строку для ввода местоположения мастера, найденного по координатам, и информацию обо всех найденных обучающимися мастерах.

Раздел «**Моя коллекция**» содержит изображения всех собранных обучающимся сувениров.

Разделы «**Личные сообщения**» и «**Мои друзья**» содержат все диалоги обучающегося с одноклассниками или учителем и список всех друзей обучающегося.

В рамках самостоятельной деятельности обучающийся получает доступ к информации о 48 странах мира, 24 из которых доступны для изучения сразу, остальные 24 постепенно «открывает» учитель из своего личного кабинета по мере изучения их в классе. При этом обучающемуся в электронный дневник путешественника автоматически отправляется самостоятельная работа по пройденному занятию. Результат работы (фиксированный в виде текстового, фото- или видеофайла) может быть опубликован в качестве заметки к данной стране, в разделе достижений электронного портфолио.

Каждая страна — ресурс для обнаружения мастера. Задачи изучения страны:

- создание заметок о странах;
- получение одного сувенира за каждые пять заметок;

- сбор коллекции, состоящей из пяти сувениров, для каждой страны. Шестой главный сувенир даётся автоматически после сбора всей коллекции. Обучающимся доступна возможность обмена сувенирами для выстраивания стратегии коллекционирования;

- прохождение теста при обнаружении местоположения мастера и введении кодового слова. Чем больше сувениров, тем меньше вопросов в тесте.

Кодовое слово (точное место на карте) может быть получено после введения данных локатора (координат) в спутниковую онлайн-карту (maps.yandex.ru или maps.google.ru).

Возможность обнаружения мастера доступна и без создания заметок и сбора коллекций сувениров. Однако количество вопросов теста (созданного из заметок энциклопедии) будет максимальным (20 вопросов).

VIII. Мониторинг образовательных результатов

В программе заложено две формы мониторинга: текущий (карта наблюдений педагога, анализ рабочей тетради обучающегося, анализ творческих продуктов деятельности обучающегося, работа на портале «Омурия», устные опросы) и итоговый (мероприятие «Мультикультурный саммит» в конце учебного года).

Система оценки качества реализации программы:

Качественные показатели	Критерии	Методы мониторинга
Расширение кругозора, получение и углубление представлений обучающихся о странах мира	Может назвать некоторые факты об изучаемых странах, собственные ассоциации	Устный опрос (викторины)
Наличие интереса к какой-либо теме и/или предпочтения в каком-либо типе деятельности (творческие практические работы; деятельность на портале по написанию заметок; групповая работа в настольных играх)	Может назвать мастера, страну или тип деятельности, которые оказались наиболее интересны	Анализ рабочей тетради при заполнении карты тематических предпочтений, стр. 70–75. Рекомендованный период проведения: 4 раза в год после «обнаружения» двух мастеров. Устный опрос

Эмоциональная включённость в занятие	Эмоционально включён, проявляет активность / равнодушен к происходящему	Карта наблюдения педагога
Общая удовлетворённость от занятия и своей работы на нём	Полностью удовлетворён / совсем не удовлетворён	Карта наблюдения педагога
Творческая практическая деятельность	Степень самостоятельности выполнения действия (планирование предстоящих действий, самоконтроль, чтение инструкций и следование им, доведение до результата): действие выполняет самостоятельно или с небольшой помощью педагога (родителя), требуется непосредственная поддержка педагога (родителя), действие не выполняется даже после непосредственной поддержки педагога (родителя)	Карта наблюдения педагога. Анализ творческих продуктов деятельности
Активность на портале «Омурия», работа с электронным портфолио и написание авторских заметок по странам	Наполненность электронного портфолио. Раздел «Моё портфолио», «Мои медали», «Мои цели», «Мои интересы», «Мои достижения» (сертифицированные и несертифицированные формы активности). Наличие предпочтений в выборе тематики авторских заметок: «Здоровье и спорт», «Наука и техника», «Искусство и культура», «Путешествие и география», «История и общество», «Современные изобретения»	Анализ наполненности и содержания разделов электронного портфолио. Анализ направленности тематик авторских заметок обучающегося
Наличие интеллектуальной инициативы	Продолжение познавательной деятельности по собственному желанию	В зачёт принимается наличие творческого или исследовательского проекта,

		выбранного по собственной инициативе после той или иной темы программы, участие в конкурсах, научно-практических конференциях и иных профильных мероприятиях с данным проектом
--	--	--

Активность учащихся на портале «Омурия» включает в себя также *количественные показатели*, демонстрирующие высокий, средний или низкий уровни активности, которые рассчитывается автоматически:

Уровень активности в программе	Пробуждённые мастера	Открытые обучающимся страны	Заметки из энциклопедии	Авторские заметки («Мои заметки»)	ИТОГО
Высокий уровень	6–8	17–24	От 200 заметок	27–48	10–14 баллов
Средний уровень	3–5	9–16	50–199	16–26	4–9 балла
Низкий уровень	0–2	0–8	0–49	0–15	0–3 балла
Значение баллов	1 мастер — 1 балл	17–24 страны — 2 балла; 9–16 стран — 1 балл; 0–8 стран — 0 баллов	От 200 заметок — 2 балла; 50–199 заметок — 1 балл; 0–49 заметок — 0 баллов	7–48 заметок — 2 балла; 16–26 заметок — 1 балл; 0–15 заметок — 0 баллов	

По итогам промежуточного и итогового мониторинга оценивается освоение программы обучающимся:

Зачтено — обучающийся проявляет заинтересованность и стремление к познанию, вовлечён эмоционально и деятельностно, демонстрирует умение применять полученные знания на практике на итоговом мероприятии «Мультикультурный саммит».

Не зачтено — обучающийся не посещал занятия / обучающийся не проявил заинтересованность и стремление к деятельности на занятиях, эмоционально

и деятельностно не вовлечён, не продемонстрировал умение применять полученные знания на практике на итоговом мероприятии «Мультикультурный саммит».

IX. Состав учебно-методического комплекта

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

- интерактивный электронный учебник;
- сценарии 16 занятий, 8 настольных игр и 8 викторин по 2 академических часа каждое в электронном виде;
- рабочая тетрадь «Дневник путешественника» для каждого обучающегося в печатном виде;
- комплект материалов для проведения настольных игр в печатном виде (1 комплект на команду из 4–6 обучающихся);
- образовательная программа «Большое путешествие» в электронном виде;
- образовательно-игровой портал «Омурия» (omuria.ru).

Электронные материалы доступны для скачивания в личном кабинете учителя (<https://lk.omu.ru>).

X. Ресурсы для реализации программы

10.1. Кадровые ресурсы:

— Учитель начальных классов.

10.2. Аппаратное обеспечение:

— IBM PC-совместимый компьютер, подключённый к сети Интернет.

— Процессор не ниже Pentium-400.

— Оперативная память не меньше 512 Мб.

— Проектор или интерактивная доска с разрешением экрана 1024×768 (подключается к компьютеру учителя).

— Монитор с разрешением 1280×1024.

10.3. Программное обеспечение:

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

Установка программного обеспечения не требуется.

— Для работы с порталами необходим любой браузер версии не ниже:

Internet Explorer 9.0;

Mozilla Firefox 23.0;

Google Chrome 29.0;

Opera 17.0;

iOS Safari 3.2.

Скорость интернета для работы на порталах не ниже 512 Кбит/с.

XI. Нормативные документы

1. ФЗ «Об образовании в РФ» от 29.12.12 № 273-ФЗ, ст. 15, 16, 28 и др.
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённая распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р.
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 N 1642 (ред. от 25.01.2023) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие образования"».
5. Метод. рекомендации Минобрнауки РФ по проектированию дополнительных образовательных общеразвивающих программ от 18.11.15.
6. СанПиН 1.2.3685-21 (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 28.01.2021 № 2)
7. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

XII. Список рекомендуемых интернет-ресурсов

1. <http://omuria.ru/> — образовательно-игровой портал «Омурия».

Приложение 1. Содержание программы

Раздел I. Введение в программу

1.1. Развитие коммуникативных навыков младших школьников

Упражнение «Нетрадиционное приветствие». Памятка «Правила общения в нашем классе». Упражнения на групповое взаимодействие и сплочение: «Интервью в парах», «Льдина». Анкетирование.

1.2. Миссия началась

Постановка проблемной ситуации, просмотр ролика с легендой программы. Знакомство с персонажами программы — Хранителем и мастерами. Задание «Образы мастеров» (работа в группе). Разминка «Дружная команда». Практическая работа «Координаты» (индивидуально). Самостоятельная работа — задание «Образы мастеров» (продолжение работы в тетради).

Раздел II. Страны с пёстрой культурной мозаикой. Внимание к ценностям и традициям, истории и психологии, искусству и туризму

2.1. Китай

Первое занятие: задание «Небесные фонарики», знакомство с китайскими изобретениями. Пекин: задание «Иероглиф мастера» (работа в паре), знакомство с искусством каллиграфии. Разминка «Принцесса, воин и дракон». Хуанлунси: задание «Загадка свитка» (групповая работа по ролям), знакомство с археологией. Самостоятельная работа — создание чайнворда.

Второе занятие: задание «Поиск музея» (флеш-интерактив). Ухань: практическая групповая работа по ролям «Трос для висячего моста». Разминка «Рюкзак». Река Янцзы: задание «Камни истины» (флеш-интерактив), знакомство с китайскими пословицами. Ханчжоу: знакомство с чайной церемонией, просмотр видеоролика. Самостоятельная работа «Мой музей».

2.2. Мексика

Первое занятие: Чичен-Ица: знакомство с элементами мексиканской культуры и древним народом майя. Задание «Тайный код» (флеш-интерактив), знакомство с календарём майя. Задание «Код личности», определение особенностей характера по дате рождения. Разминка «Шум дождя». Оахака: задание «Краски природы» (групповая работа с дополнительным материалом). В течение занятия заполнение «копилки знаний» (индивидуально). Самостоятельная работа — определение особенностей характера своих друзей с помощью календаря майя.

Второе занятие: Масатлан: групповая практическая работа «Сомбреро». Задание «Символы Мексики», знакомство с некоторыми символами современной Мексики. Разминка «Пиньята» (флеш-интерактив). Мехико: групповая практическая работа «Дружные помощники». В течение занятия заполнение «копилки знаний» (индивидуально). Самостоятельная работа — написание заметок о Мексике для электронного дневника путешественника.

2.3. Тематическая игра «Тайна храма Атона» (Египет)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: помощь жителям египетской деревни Тель-Эль-Амарна в поисках причин неурожая в поселении. Работа в командах: задания «Расшифровщики», «Боги Египта», «Разбитая мозаика», «Правда или ложь». Разминка.

2.4. Викторина «Китай, Мексика, Египет» (экспедиция)

Постановка цели: в рамках научной экспедиции познакомиться с культурой одной из стран. Работа в командах: игра-викторина «Старт экспедиции»; задания: «Дневник экспедиции», «Форум». Разминка.

2.5. Франция

Первое занятие: игра «Ассоциации». Париж: фильм «Прибытие поезда». Задание «Кадр первый. Изобретения французов» (флеш-интерактив). Задание «Кадр второй. Музыка и танцы». Разминка «Мини-диско». Задание «Кадр третий. Интересные места и мода» (групповая работа с дополнительным материалом). Марн-ля-Вале: задание «Кадр четвёртый. Мультипликация». Самостоятельная работа — поиск информации для сценария фильма о Франции в соответствии с выбранной тематикой.

Второе занятие: Канны: задание «Кадр пятый. Герой моего кино», рисуем героя. «Кадр шестой. Жанры кино», просмотр видеороликов. «Кадр седьмой. Сюжет». Разминка «Актёры». «Кадр восьмой. Рабочий процесс». «Кадр девятый. Фестиваль» (презентация работы групп). Самостоятельная работа — «Мой фильм».

2.6. Новая Зеландия

Первое занятие: задание «Полёт в Новую Зеландию» (индивидуально). Веллингтон: задание «Обычай» (групповая работа с дополнительным материалом). Разминка «Апельсины и лимоны». Окленд: задание «Найди общее» (работа в группе). Самостоятельная работа — изготовление птички киви.

Второе занятие: Роторуа: практическая групповая работа «Поселение маори». Разминка «Пои». Продолжение практической групповой работы «Поселение маори». Подведение итогов «Житель Новой Зеландии». Игра «Приятно вспомнить» (коллективно).

Самостоятельная работа — создание памятки для туристов, путешествующих по Новой Зеландии.

2.7. Тематическая игра «Искатели приключений» (Тонга)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: вышутаться из временной ловушки. Работа в командах: задания «Картографы», «Надёжный тайник», «Правда или ложь». Практическая работа «Вяжем узлы». Разминка.

2.8. Викторина «Франция, Новая Зеландия, Тонга» («Палитра интересов»)

Постановка цели: подготовить проект фестиваля и получить спонсорскую поддержку для его организации. Работа в командах: игра-викторина «Яркая коллекция»; задания: «Проект фестиваля», «Встреча со спонсорами». Разминка.

2.9. Италия

Первое занятие: знакомство с понятием «искусство», его видами. Флоренция: задания «Литература» (работа в паре) и «Скульптура» (индивидуально). Разминка «Пиццерия». Рим: задания «Живопись» (в паре) и «Музыка» (коллективно). Самостоятельная работа «Моя пицца».

Второе занятие: Венеция: практическая работа «Макраме» (индивидуально). Разминка «Стеклодувы». Практическая работа «Мои выходные с семьёй» (индивидуально). Самостоятельная работа — создание фотоотчёта по итогам проведения выходных с семьёй.

2.10. Турция

Первое занятие: задание «Найди пару» (флеш-интерактив). Задание «Дворец султана» (работа в группе). Стамбул: задания «Шкатулка с секретом», «Купить газету» (работа в паре). Разминка «Полёт на воздушном шаре». Деринкую: задание «Подземный путь» (работа в паре). Самостоятельная работа — подготовка информации для экскурсии.

Второе занятие: Каймаклы: задание «Ганцующая картинка». Измир: задание «Как обратиться?». Разминка «Миниатюрк Экспресс». Практическая работа «Экскурсия». Самостоятельная работа — рисунок в технике эбру.

2.11. Тематическая игра «Учёные и смелые» (Бразилия)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: восстановить облик неизвестного науке динозавра. Работа в командах: задания «Безопасный ночлег», «Съедобное — несъедобное», «Научная классификация», «Правда или ложь». Разминка.

2.12. Викторина «Италия, Турция, Бразилия» («Репортаж в прямом эфире»)

Постановка цели: подготовить и представить в прямом эфире тематический репортаж. Работа в командах: игра-викторина «Верю — не верю»; задания: «Репортаж», «Мы в прямом эфире». Разминка.

2.13. Узбекистан

Первое занятие: задание «Три корзины». Ташкент: задание «Восточные сладости» (работа в группе). Самарканд: задание «Цветы Самарканда» (работа в группе). Разминка «Тренировка канатоходцев». Бухара: задание «Бухарская керамика» (работа в паре). Самостоятельная работа — знакомство с заметками об Аральском море, ответы на вопросы.

Второе занятие: знакомство с проблемой Аральского моря. Задание «Логическая цепочка» (работа в группе). Разминка «Шарик с водой». Практическая работа «Сценарий мультфильма» (работа в группе). Самостоятельная работа — съёмка мультфильма совместно с родителями.

2.14. ЮАР

Первое занятие: задание «Африканский чемоданчик», знакомство с понятием «сафари». Парк «Великое Лимпопо», знакомство с великой пятёркой. Задание «Спортивный мяч» (работа в группе, флеш-интерактив). Дурбан и Йоханнесбург: знакомство со спортивными сооружениями ЮАР. Разминка «Весёлый спорт». Квазулу-Натал: задание «Умный спорт» (работа в группе). Самостоятельная работа — проведение мини-исследования «Спорт, который развивает желаемые физические качества».

Второе занятие: Столовая гора, г. Кейптаун, знакомство с экстремальными видами спорта. Спрингбок: задание «Правила поведения в пустыне» (работа в группе). Разминка «Лови мартышку». Претория: задание «Название нового вида спорта» (работа в группе, флеш-интерактив). Самостоятельная работа — описание нового вида спорта, придуманного в классе.

2.15. Тематическая игра «Восточная экзотика» (Индия)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: помочь мальчику Чико вспомнить, как живут люди в Индии. Работа в командах: задания «Переводчики», «Тikka масала», «Индийские боги», «Правда или ложь». Разминка.

2.16. Викторина «Узбекистан, ЮАР, Индия»

Постановка цели викторины: разработать концепцию художественной выставки и выступить на её открытии. Работа в командах: игра-викторина «Знаете ли вы?»; задания: «Всё начинается с идеи», «Открытие выставки». Разминка.

Раздел III. Высокотехнологичные страны. Внимание к научно-техническому творчеству и развитию ИКТ

3.1. Финляндия

Первое занятие: Оулу: задание «Необычное применение» (работа в группе). Лаhti: разминка «Выступление оркестра». Самостоятельная работа — предположить, что изображено на картинках, по части изображения, и придумать способы применения предмета.

Второе занятие: Турку: практическая групповая работа «Страна детства». Разминка «Диктант-эстафета». Презентация идей игрового оборудования для детей. Самостоятельная работа — изготовление макета детского игрового оборудования из картона.

3.2. Сингапур

Первое занятие: задание «Вертушка», знакомство с главным символом Сингапура. Марина Бэй: задание «Квадратная загадка». Разминка «Цветные ладошки». Задание «Всё по-новому» (работа в группе). Самостоятельная работа — продолжение работы с необычными идеями, которые возникли при выполнении последнего задания в классе.

Второе занятие: Наньянский Технологический университет: задание «Алгоритм для робота-садовника» (работа в группе или паре). Разминка «Строим остров». Задание «Идея современного сада» (работа в группах). Самостоятельная работа — создание модели современного сада для территории школы.

3.3. Тематическая игра «Детективная история» (Великобритания)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: расследование преступления, произошедшего в Букингемском дворце. Работа в командах: задания «По горячим следам», «Тайный свидетель», «Валлийские пословицы», «Правда или ложь». Разминка.

3.4. Викторина «Финляндия, Сингапур, Великобритания»

Постановка цели: предложить вариант решения конкретной экологической задачи. Работа в командах: задания: «Новости в мире науки», «Учёный совет», «Научная конференция». Разминка.

3.5. Германия

Первое занятие: задание «Город мастеров». Мюнхен: задание «Школьная мастерская» (работа в группе). Штутгарт: разминка «Полетаем, поплаваем». Задание «Машина будущего» (работа в группе). Самостоятельная работа — описание образа технического устройства, каким оно будет через 100 лет.

Второе занятие: Берлин: групповая практическая работа «Лента Мёбиуса». Эрланген: задание «Основа современных электрических приборов». Разминка «Мы не скажем, а покажем». Ганновер: задание «Новые решения» (работа в группе). Самостоятельная работа — создание модели бытовой или электронной техники.

3.6. Австралия

Первое занятие: Канберра: задания «Угадай столицу» (работа в группе), «Символ Австралии». Большой Барьерный риф: разминка «Дайверы». Мельбурн: задание «Герб Австралии» (работа в паре). Самостоятельная работа — подготовка сообщения об австралийском животном.

Второе занятие: резервация аборигенов: задания «Животные» (работа в паре), «Аборигены» (работа в группе). Разминка «Танцы аборигенов». Хобарт: знакомство с точечной техникой австралийских аборигенов. Самостоятельная работа — создание рисунка в точечной технике австралийских аборигенов.

3.7. Тематическая игра «Экспедиция в Африку» (Конго)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: найти древние сокровища. Работа в командах: задания «Переводчики», «Международная ярмарка», «Правда или ложь». Практическая работа «Маска шамана». Разминка.

3.8. Викторина «Германия, Австралия, Конго»

Постановка цели викторины: предложить вариант решения заданных социальных задач. Работа в командах: задания: «Природа», «Человек», «Общество». Разминка.

3.9. Грузия

Первое занятие: знакомство с понятием «естественные науки». Задание «Карта знаний» (индивидуально). Гора Сатаплиа: задание «Пещеры заповедника Сатаплиа» (работа в паре). Разминка «Тихо — громче». Село Ушгули: задание «Секреты долголетия» (работа в паре). Самостоятельная работа — составление карты ассоциаций.

Второе занятие: Боржомское ущелье: задание «Боржоми» (работа в паре). Задание «Карта знаний». Курорт Гудаури: разминка «Лыжники». Тбилиси: задание «Карта знаний», продолжение. Самостоятельная работа — знакомство с грузинским алфавитом, написание слова на грузинском языке.

3.10. Гренландия

Первое занятие: Илулиссат: задание «Поиск айсберга» (работа в паре). Разминка «Волна». Сисимиут: просмотр видеоролика «Акамалик». Задания «Сортировка креветок» (индивидуально) и «Ледовый патруль» (коллективно). Самостоятельная работа — определение значения предмета жителей Гренландии по картинке.

Второе занятие: Нуук: задание «Помощь при обморожении» (индивидуально). Разминка «Охота». Паамиуту: практическая групповая работа «Иглу». Самостоятельная работа — подготовиться к игре «Идеи для использования льда».

3.11. Тематическая игра «Трансильванские приключения» (Румыния)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: помочь жителям Трансильвании победить злого Дракона. Работа в командах: задания: «Переводчики», «Спасательная операция», «Магические предметы», «Правда или ложь». Разминка.

3.12. Викторина «Грузия, Гренландия, Румыния»

Постановка цели викторины: знакомство с природными и географическими особенностями данных стран. Работа в командах: задания «Теоретики», «Знатоки», «Эрудиты». Разминка.

3.13. США

Первое занятие: флеш-интерактив «США». Кембридж: задание «Ключи от лаборатории» (работе в группе). Разминка «Пишем код». Майами: задание «Поиск бабочки» (работа в группе). Самостоятельная работа — технические изобретения, подсказанные природой.

Второе занятие: Даллас: практическая работа «Корпус микросхемы» (работа в группе). Разминка «Точность и внимательность». Вашингтон: задание «Облако бабочки» (индивидуально). Самостоятельная работа — создание коллажа по теме США.

3.14. Россия

Первое занятие: Нижний Новгород: знакомство с понятием «информация». Ростов-на-Дону: задание «Применение беспилотника» (работа в группе). Разминка «Квадро-, гексо-». Томск: задания: «Винт для квадрокоптера» (работа в паре), «Информация для нижегородских школьников». Самостоятельная работа — написать оригинальные названия и способы использования необычных предложенных предметов.

Второе занятие: Москва: знакомство с понятием «дополненная реальность». Вулкан Малый Семячик: разминка «Воображариум». Задания «Разработчики идей», «Выставка идей» (работа в группе). Самостоятельная работа — создание образа устройства (мультикоптер, 3D-принтер, очки дополненной реальности), каким оно будет через 100 лет, в виде рисунка.

3.15. Занятие «Любопытные марсиане» (Канада)

Задание-загадка «Угадай страну». Постановка цели игры: узнать больше о культуре и природе Канады, представив себя на месте марсиан, которые в результате поломки космического корабля попали на территорию этой страны. Работа в командах: задания «Расшифровщики», «Экскурсия по Канаде», «Маршрутная карта», «Правда или ложь». Разминка.

3.16. Викторина «США, Россия, Канада»

Постановка цели викторины: предложить идею нового компьютерного приложения/игры. Работа в командах: игра-викторина «IT-новости»; задания «Разработчики», «Хакатон». Разминка.

Подведение итогов

Занятие «Мультикультурный саммит»

I тур. Деление на группы: «Верите ли вы...» (индивидуально).

II тур. Поиск решения проблем из областей: «Мир природы», «Мир здоровья и спорта», «Мир дружбы», «Мир науки и техники» (работа в группах с использованием дополнительного материала). Разминка «Приветствие глав государств».

III тур. «Стол переговоров»: презентация работы групп, подписание «Протокола саммита».

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

№ п/п	Тема	Количество часов (практика)	Содержание деятельности и форма контроля
1.	Китай	2	<p>Выполнение практических/ творческих заданий</p> <p>Работа с энциклопедией</p> <p>Создание авторских заметок</p> <p>Работа с картой мира, открытие новых стран</p> <p>Обнаружение мастеров (введение координат, найденных на очных занятиях в классе)</p> <p>Пробуждение мастеров (ответы на вопросы теста)</p> <p>Сбор коллекции сувениров</p> <p>Переход на новый уровень игры</p>
2.	Мексика	2	
3.	Тематическая игра «Тайна храма Атона»	2	
4.	Викторина «Китай, Мексика, Египет»	2	
5.	Франция	2	
6.	Новая Зеландия	2	
7.	Тематическая игра «Искатели приключений»	2	
8.	Викторина «Франция, Новая Зеландия, Тонга»	2	
9.	Италия	2	
10.	Турция	2	
11.	Тематическая игра «Учёные и смелые»	2	
12.	Викторина «Италия, Турция, Бразилия»	2	
13.	Узбекистан	2	
14.	ЮАР	2	
15.	Тематическая игра «Восточная экзотика»	2	
16.	Викторина «Узбекистан, ЮАР, Индия»	2	
17.	Финляндия	2	
18.	Сингапур	2	
19.	Тематическая игра «Детективная история»	2	
20.	Викторина «Финляндия, Сингапур, Великобритания»	2	

21.	Германия	2	
22.	Австралия	2	
23.	Тематическая игра «Экспедиция в Африку»	2	
24.	Викторина «Германия, Австралия, Конго»	2	
25.	Грузия	2	
26.	Гренландия	2	
27.	Тематическая игра «Трансильванские приключения»	2	
28.	Викторина «Грузия, Гренландия, Румыния»	2	
29.	США	2	
30.	Россия	2	
31.	Тематическая игра «Любопытные марсиане»	2	
32.	Викторина «США, Россия, Канада»	2	
Итого:		64	

Приложение 3. Термины, используемые в программе

Небесный город — главный город на небесном теле, находящемся на другом конце Земной орбиты за Солнцем.

Миронит — правитель Небесного города, верховный магистр наук, технологий и волшебства.

Мастера — помощники Миронита, каждый из которых эксперт в своей области знаний. В экспедиции участвовали восемь мастеров: Ведыч, Та Лантыч, Новатика, Электрония, Системыч, Бат Рейкин, Он Лайныч, Озарина.

Анабиозная камера — индивидуальная камера мастера, где тот погружается в сон во время долгого полёта. Каждая анабиозная камера имеет маяк, который распространяет сигнал о её месторасположении. Сигнал содержит 16 цифр-координат: 8 цифр широты и 8 цифр долготы.

Локатор — устройство, принимающее сигнал маяка и отражающее на дисплее текущие координаты анабиозной камеры. У каждой камеры свой локатор. При аварии локаторы рассыпались на части. Чтобы найти мастера, нужно сначала найти все части локатора, собрать его и получить координаты камеры.

Координаты — 8 цифр широты и 8 цифр долготы. Вводятся в поисковую строку спутниковой онлайн-карты.

Волшебный глобус — устройство, подаренное Миронитом, для быстрого перемещения по планете Земля.

Хранитель — устройство (интеллектуальная система), которое находилось в космическом корабле мастеров и должно было разбудить их в конце полёта. Хранитель остался цел после катастрофы и был передан ребятам в помощь. Хранитель умеет сканировать поверхность Земли и показывать места с наиболее высокой энергетической активностью. С его помощью ребята узнают, в каких странах и городах следует искать мастеров.