

«Рассмотрено»	«Согласовано»	«Утверждено»
Педагогический совет МБОУ «Средняя школа № 6» Секретарь педсовета Голомзик Э.В. /  / Решение № <u>1</u> «28» августа 2014г.	Заместитель руководителя по ВР МБОУ «Средняя школа № 6» Потёмкин А.С. /  / «30» августа 2014г.	Руководитель МБОУ «Средняя школа № 6» Скопец Ю.А. /  / Приказ № <u>2099</u> от « <u>09</u> » <u>08</u> » 2014 

**Модульная образовательная программа
внеурочной деятельности
«Развивайка»**

Срок реализации: четыре года

Возраст детей: 7-10 лет

Разработчик: Потёмкин Алексей Сергеевич,
учитель информатики

г. Ачинск
2014г.

Логика курса «Развивайка»

Продолжительность занятия: 1 академический час

Наполняемость группы: до 15 человек

Продолжительность курса: 34 часов в год для 2-4 классов, для первоклассников 33 часа

	Общеинтеллектуальное	Общекультурное	Духовно-нравственное	Социальное	Спортивно-оздоровительное
1 класс	3 четверть. Модуль «Рисую Солнце» (Знакомство с ПК + блок знакомства с графич. редактором)	2 четверть. Модуль «Учимся быть людьми» (кейс менеджмент на основе материалов проблемных роликов общекультурного характера+тренинговые игры на сплочение)	4 четверть. Модуль «Мир вокруг нас» (начало проектной деятельности+ тренинговые игры на сплочение)		1 четверть. Модуль «Забытые игры Руси» (подвижные игры на снятие напряженности и в начале первого класса) – может пройти как форма динам. паузы
2 класс	2 четверть. Модуль «Мы с компьютером на Ты» (знакомство со средой ПервоЛого)	3 четверть. Модуль «Мир вокруг нас» (проектные задачи, начало групповых проектов)	4 четверть. Модуль «Волшебные краски» (изобразительное искусство – содержание исходя из духовно-нравственного наполнения)	1 четверть. Модуль «Поиграй-ка» (командные развивающие игры)	
3 класс	2 четверть. Модуль «Мы с компьютером на Ты» (Знакомство с PowerPoint, составление презентаций)	3 четверть. Модуль «Мир вокруг нас» (проектные задачи, начало групповых проектов)	4 четверть. Модуль «Актерский» (актерские тренинги, постановка малых школьных спектаклей на основе литературных произведений)		1 четверть. Модуль «Поиграй-ка» (командные подвижные игры, туристические выходы, дни здоровья, шашки, шахматы, ЗОЖ, гигиена)
4 класс	1 четверть. Модуль «Мы с компьютером на Ты» (знакомство с редакторами видео, составление презентаций и простых документов)	3 четверть. Модуль «Мир вокруг нас» (проектные задачи, начало групповых проектов)	2 четверть. Модуль «Рекламщики» (создание социальных роликов на общественно-важные темы)	4 четверть. Модуль «В вихрях вальса» (активная подготовка к выпуску из начальной школы)	

Оглавление

Пояснительная записка.....	5
<i>Сквозные курсы.....</i>	<i>5</i>
Модуль «Мир вокруг нас» (1-4 класс).....	5
Модуль «Поиграй-ка» (2-3 класс).....	6
Модуль «Мы с компьютером на Ты» (2-4 класс).....	7
<i>1 год обучения (1 класс, 7-8 лет).....</i>	<i>8</i>
Модуль «Забытые игры Руси» (8 часов).....	8
Модуль «Учимся быть людьми» (8 часов).....	9
Модуль «Рисую Солнце» (9 часов).....	11
<i>Второй год обучения (2 класс, 8-9 лет).....</i>	<i>12</i>
Модуль «Волшебные краски» (8 часов).....	12
<i>Третий год обучения (3 класс, 9-10 лет).....</i>	<i>13</i>
Модуль «Актерский» (8 часов).....	13
<i>Четвертый год обучения (4 класс, 10-11 лет).....</i>	<i>14</i>
Модуль «Рекламщики» (8 часов).....	14
Модуль «В вихрях вальса» (8 часов).....	15
Учебно-тематический план	17
<i>1 год обучения (1 класс, 7-8 лет).....</i>	<i>17</i>
Модуль «Забытые игры Руси» (8 часов).....	17
Модуль «Учимся быть людьми» (8 часов).....	17
Модуль «Рисую Солнце» (9 часов).....	17
Модуль «Мир вокруг нас» (8 часов).....	18
<i>Второй год обучения (2 класс, 8-9 лет).....</i>	<i>18</i>
Модуль «Поиграй-ка» (8 часов).....	18
Модуль «Мы с компьютером на Ты» (8 часов).....	19
Модуль «Мир вокруг нас» (10 часов).....	19
Модуль «Волшебные краски» (8 часов).....	20
<i>Третий год обучения (3 класс, 9-10 лет).....</i>	<i>20</i>

	3
Модуль «Поиграй-ка» (8 часов)	20
Модуль «Мы с компьютером на Ты» (8 часов)	21
Модуль «Мир вокруг нас» (10 часов)	21
Модуль «Актерский» (8 часов)	22
<i>Четвертый год обучения (4 класс, 10-11 лет)</i>	<i>22</i>
Модуль «Мы с компьютером на Ты» (8 часов)	22
Модуль «Рекламщики» (8 часов)	23
Модуль «Мир вокруг нас» (10 часов)	23
Модуль «В вихрях вальса» (8 часов)	24
Содержание изучаемого курса	25
<i>Сквозные курсы (1-4 класс класс).....</i>	<i>25</i>
Модуль «Мир вокруг нас» (8 часов).....	25
Модуль «Поиграй-ка» (2-3 класс)	62
<i>1 год обучения (1 класс, 7-8 лет).....</i>	<i>62</i>
Модуль «Забытые игры Руси» (8 часов).....	62
Модуль «Учимся быть людьми» (8 часов).....	63
Модуль «Рисую Солнце» (9 часов)	65
<i>Второй год обучения (2 класс, 8-9 лет).....</i>	<i>66</i>
Модуль «Мы с компьютером на Ты» (8 часов)	66
Модуль «Волшебные краски» (8 часов)	67
<i>Третий год обучения (3 класс, 9-10 лет).....</i>	<i>67</i>
Модуль «Мы с компьютером на Ты» (8 часов)	67
Модуль «Актерский» (8 часов)	68
<i>Четвертый год обучения (4 класс, 10-11 лет)</i>	<i>69</i>
Модуль «Мы с компьютером на Ты» (8 часов)	69
Модуль «Рекламщики» (8 часов)	69
Модуль «В вихрях вальса» (8 часов)	70
Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы	71
<i>Первый год обучения</i>	<i>71</i>
Модуль «Забытые игры Руси».....	71

	4
Модуль «Учимся быть людьми»	73
Модуль «Поиграй-ка»	75
Модуль «Актерский»	80
Список литературы	84

Пояснительная записка.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы: 4 года (135 часов).

Этапы реализации программы: программа представляет комплекс дополнительных образовательных модулей, условно разделённых на четыре года обучения – от первого до четвертого классов общеобразовательной школы. Педагог, реализующий программу, может начать её преподавание с того года обучения, который соответствует возрасту обучающихся. Каждый год обучения состоит из четырех образовательных модулей, условно соответствующих продолжительности каждой четверти учебного года, в соответствии с учебным планом начального общего образования МБОУ «Средняя школа № 6». Оптимальной является предложенная в программе последовательность чередования образовательных модулей, что позволяет ограничить каждый из них продолжительностью одной учебной четверти. Педагог, в соответствии с образовательными потребностями учебной группы может менять порядок изучения образовательных модулей в течение каждого года обучения.

Режим занятий: учебные занятия внеурочной деятельности в соответствии с

Продолжительность одного занятия: 1 академический час

Сквозные курсы

Модуль «Мир вокруг нас» (1-4 класс)

(Создан на основе программы «Младший школьник-юный исследователь» А.И. Савенкова. Самара: учебная литература, 2004)

Направленность дополнительной образовательного модуля: духовно-нравственная

Новизна образовательного модуля: представлена симбиозом заданий для начала исследовательско-проектной деятельности и командных игр на сплочение

Актуальность образовательного модуля: обусловлена необходимостью развития исследовательской компетентности младших школьников (требования ФГОС НОО)

Педагогическая целесообразность образовательного модуля: наиболее полно запоминаются и усваиваются ребёнком именно те сведения, которые он получил в результате самостоятельного поиска. Таким образом изучение основ исследовательской деятельности в первом классе, являясь необходимым элементом системно-деятельностного подхода к построению образовательного процесса, позволяет начать работать с малыми учебными проектами и проектными задачами на более осознанном учащимися уровне, в перспективе (при продолжении подобной деятельности в более старших классах) способно заложить основу исследовательской компетентности младшего школьника.

Цель: трансформировать процесс развития интеллектуально-творческого потенциала личности ребенка путем совершенствования его исследовательских способностей

Задачи:

- развитие познавательных потребностей и способностей младших школьников
- обучение младших школьников специальным знаниям, необходимым для проведения самостоятельных исследований

- формирование и развитие у детей младшего возраста умений и навыков исследовательского поиска
- формирование у младших школьников и педагогов представлений об исследовательском обучении как ведущем способе учебной деятельности

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ: основным объектом изучения данного курса будут не уже готовые знания и сведения, а сам способ их получения, таким образом реализуется системно-деятельности подход в его определяющем значении.

Сроки реализации дополнительного образовательного модуля: 1 год обучения – 8 часов, 2-4 год обучения – по 10 часов

Формы занятий: тренинг, практикум, семинар, фестиваль

Ожидаемые результаты: формирование исследовательской и проектной компетентностей младших школьников

Способы определения результативности образовательного модуля: защита итоговых проектов и исследований

Формы подведения итогов реализации модуля так же предполагают возможность проведения мини-конференций и фестивалей детских проектов.

Модуль «Поиграй-ка» (2-3 класс)

(на основе программы курса «Подвижные игры в начальных классах» Клецковой Н.В. МКОУ Шебалиновская СОШ)

Направленность дополнительного образовательного модуля: спортивная

Новизна образовательного модуля: спортивные командные игры, изучаемые в данном курсе, подобраны таким образом, что могут быть реализованы как на улице, так и в помещении. Одним из итогов реализации курса станет подготовка обучающихся к самостоятельной организации активного отдыха на переменах.

Актуальность образовательного модуля: командные и спортивные игры - наиболее эффективное средство закрепления навыков, а также воспитания коллектива. Направленность и наполнение данного курса соответствуют возрастным потребностям учащихся начальных классов, способствуют снятию эмоционального напряжения в конце учебного дня, сплачивают ученический коллектив, способствуют выявлению спортивно-одаренных обучающихся.

Педагогическая целесообразность образовательного модуля: реализация модуля в начале учебного года позволяет с одной стороны организовать образовательный процесс на природе, с другой – способствует наиболее мягкому включению детей в учебную деятельность через чередование урочных занятий и внеурочной спортивной деятельности.

Цель: укрепление здоровья воспитанников через повышение двигательной активности воспитанников средствами подвижных игр.

Задачи:

- ознакомить воспитанников с различными видами спортивных игр

- формировать потребности играть в паре, группе
- научить правильно общаться со сверстниками

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ: цель занятий не столько развитие спортивных навыков, сколько создание условий для самоопределения учащихся и сплочения детского коллектива, акцент обучения, таким образом, смещается с цели – развития навыков к цели – формированию личности.

Сроки реализации дополнительного образовательного модуля: второй и третий год обучения – по 8 часов.

Формы занятий: подвижные игры, настольные спортивные игры, соревнования, эстафеты

Ожидаемые результаты: формирование психологически благоприятного состояния коллектива, положительного отношения к активному отдыху.

Способы определения результативности образовательного модуля: самоопределение учащихся в выборе внеурочной занятости (выбор кружков и секций спортивной направленности); самостоятельное (без непосредственного руководства педагога) проведение обучающимися игр из модуля и подобных им игр на переменах в течение остальной части учебного года

Модуль «Мы с компьютером на Ты» (2-4 класс)

Направленность дополнительного образовательного модуля: общеинтеллектуальная

Новизна образовательного модуля: изучение средств программных комплексов не является самоцелью программы, но становится мощным инструментом в практической проектно-исследовательской и творческой деятельности

Актуальность образовательного модуля: обусловлена информатизацией современного общества

Педагогическая целесообразность образовательного модуля: изучение простейших графических редакторов в первом классе, разработоческой среды «ПервоЛого» во втором, программ для создания презентаций в третьем и средств обработки видео в четвертом – всё это согласуется с возрастными нормами, является интересной для учащихся начальных классов деятельностью, результат которой в первую очередь связан с раскрытием творческого потенциала ребенка.

Цель: обучение учащихся начальных классов самостоятельному созданию и оформлению электронных продуктов: графических изображений, презентаций, видео роликов

Задачи:

- начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения);
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ: в отличие от традиционного подхода к пропедевтическому курсу предмета «Информатика и ИКТ», в изучении модуля практически не рассматриваются основные понятия базового курса (это так или иначе произойдет в средних

классах), но делается акцент на развитие логического, системного и алгоритмического мышления школьников.

Сроки реализации дополнительного образовательного модуля: по 8 недель с 1 по 4 класс

Формы занятий: лаборатории, практикумы, презентации продуктов

Ожидаемые результаты: развитие у обучающихся навыка создавать самостоятельно творческие графические работы в электронном виде с использованием прикладного программного обеспечения, расширение кругозора в области знаний, связанных с предметом «Информатика и ИКТ»

Способы определения результативности образовательного модуля: результат изучения модуля определяется наличием и качеством созданных учащимися электронных продуктов.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы: конкурс на лучшую презентацию, выставка электронных рисунков, оформление странички школьного сайта созданными видеороликами.

1 год обучения (1 класс, 7-8 лет)

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы: 7-8 лет (учащиеся 1 классов)

Модуль «Забывтые игры Руси» (8 часов)

Направленность дополнительной образовательного модуля: спортивная

Новизна образовательного модуля: встраиваемость курса в традиционную для первой четверти первого класса динамическую паузу – время активного отдыха и знакомства со школой. Её предлагается провести с элементами изучаемого курса

Актуальность образовательного модуля: в начале учебной деятельности первоклассники испытывают потребность в активном отдыхе, недостаток которого можно компенсировать за счет изучения данного курса

Педагогическая целесообразность образовательного модуля: реализация данного курса в период формирования классного коллектива способствует созданию оптимальной среды для знакомства учащихся друг с другом и установления дружеских отношений, сплочению класса в целом.

Цель: познакомить учащихся с формами кружковой деятельности, организовать активный отдых во внеучебное время

Задачи:

- способствовать расширению кругозора учащихся;
- содействовать взаимодействию взаимопониманий;
- развивать умения ориентироваться в пространстве;
- развивать познавательный интерес, воображение, память, мышление, речь;
- создавать условия для проявления чувства коллективизма;
- развивать активность и самостоятельность;

- активизировать двигательную деятельность детей.

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ: в отличие от существующих кусков спортивной направленности, данный модуль призван в первую очередь способствовать более эффективному отдыху учащихся от учебной деятельности и создать условия для развития их коммуникативных умений.

Сроки реализации дополнительного образовательного модуля: 8 часов

Формы занятий:

- Игровые тренинги;
- Мастер-классы;
- Подвижные игры в помещении;
- Подвижные игры на свежем воздухе.

Ожидаемые результаты:

- укрепление здоровья детей, формирования у них навыков здорового образа жизни.
- обобщение и углубление знаний об истории, культуре народных игр
- развитие умений работать в коллективе, лидерских качеств
- формирования у детей и уверенности в своих силах.
- умение применять игры в самостоятельных занятиях.

Для занятий, проводимых в любой форме характерно чередование инструкций педагога и их воспроизведения детьми, таким образом каждый участник лучше понимает и запоминает правила игр. В последующей работе педагог выделяет среди обучающихся лидеров, которым передает часть функций по управлению процессом игры и определению победителей

Способы определения результативности образовательного модуля: самостоятельное (без непосредственного руководства педагога) проведение обучающимися игр из модуля и подобных им игр на переменах в течение остальной части учебного года

Модуль «Учимся быть людьми» (8 часов)

Направленность дополнительной образовательного модуля: общекультурная

Новизна образовательного модуля: состоит в применении одного из современных педагогических методов – кейс метода, в основу которого положен анализ существующей либо вымышленной проблемной ситуации (кейса) с целью детального рассмотрения причин её возникновения и нахождения наиболее эффективного решения.

Актуальность образовательного модуля: В 6-8 лет игровая деятельность ребёнка является ведущей. Кроме того его физическое и психическое развитие в этом возрасте напрямую зависит от двигательной активности, в которой ребёнок должен проводить значительную часть своего времени. Учитывая эти особенности, каждое занятие в рамках курсов завершается подвижными психологическими играми на сплочение коллектива, в процессе которых учащиеся смогут снять накопленное напряжение и применить полученные на занятии знания. Удачное соотношение смены видов деятельности, применение ИКТ средств при показе кейсов, использование двигательных психологических игр способствуют привлечению интереса учащихся к занятиям, гармоничному формированию их личности.

Педагогическая целесообразность образовательного модуля: метод ситуативного анализа целесообразно применять в начальной школе как способствующий формированию у учащихся понимания причинно-следственной взаимосвязи поступков и возникающих проблемных ситуаций.

Учитывая возрастные особенности учащихся 1 класса, ознакомление с проблемной ситуацией происходит в процессе просмотра мультипликационного сюжета. В качестве сюжетов применяются советские мультфильмы, поднимающие проблемы успешного взаимодействия в коллективе: дружбы, сотрудничества, правил поведения. Метод предполагает разделение учащихся на группы малого состава (от двух до четырёх) сразу после знакомства с проблемной ситуацией с целью её анализа по предложенному алгоритму. Поскольку учащиеся первых классов испытывают затруднения с самостоятельным ознакомлением с вопросами алгоритма, руководитель озвучивает их для всех участников, после чего начинается работа в группах. Когда участники малых групп ответили на вопрос алгоритма, лидер группы озвучивает её ответ перед всеми учащимися. Руководитель выступает в роли ведущего, отмечая наиболее удачные ответы и мотивируя группы на активное обсуждение.

Цель: формирование у учащихся осознания себя как индивидуальности и одновременно как части общества, признания общепринятых морально-этических норм, способности к самооценке через анализ действий героев ситуаций-кейсов

Задачи:

- формирование элементов мировоззрения учащихся: что такое человечность и как ею обладать, что значит быть вежливым, для чего нужна взаимопомощь, что такое дружба, как лучше общаться с друзьями.
- привитие учащимся навыков анализа ситуаций;
- формирование познавательных УУД: подведения под понятия, сравнения объектов по выделенному признаку;
- создание на занятиях здоровьесберегающей среды через смену видов деятельности, применение психологических игр и двигательной активности участников.

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ: работа по формированию гуманности, дружелюбия и толерантности в данном модуле производится не только в форме лекций и бесед, как это происходит обычно, но через анализ проблемных ситуаций и закрепление материала в игровой форме.

Сроки реализации дополнительного образовательного модуля: 8 часов

Формы занятий: Каждое занятие состоит из 3 основных частей: 1) целеполагания, когда учащиеся узнают тему, рассказывают о своём понимании новых терминов, присваивают цели занятия; 2) работы с ситуацией-кейсом, когда учащиеся просматривают мультфильм с проблемной ситуацией, анализируют её по заданному руководителем алгоритму в организованных группах; 3) подвижных игр на сплочение коллектива, дополнительно служащих целям расслабления ребят и применения ими освоенных на занятии знаний в практике.

Ожидаемые результаты: сформированные представления учащихся первых классов о необходимости сотрудничества, дружбы и продуктивного взаимодействия в коллективе, выполнения правил поведения в нём; создание условий для начала формирования у первоклассников умений ситуативного анализа, сравнения, подведения под понятия.

Способы определения результативности образовательного модуля: появление у учащихся поведенческих предпосылок к мирному разрешению конфликтных ситуаций

Используемые приёмы и методы: метод ситуативного анализа (кейс-метод), элементы технологии здоровьесбережения: подвижные игры, психологические игры на сплочение коллектива

Модуль «Рисую Солнце» (9 часов)

Направленность дополнительной образовательного модуля: общеинтеллектуальная

Новизна образовательного модуля: знакомство с ПК и основными программами для рисования – Paint и TuxPaint происходит уже в первом классе для того, чтобы в последствии полученные учащимися представления могли быть использованы в решении проектных задач и иных видах учебной деятельности.

Актуальность образовательного модуля: обусловлена информатизацией всех отраслей человеческой деятельности, в связи с чем, считаем целесообразным начинать знакомство с ПК и использование технических средств в образовательной деятельности уже в первый год обучения в школе

Педагогическая целесообразность образовательного модуля: развитие творческой активности первоклассников средствами ИКТ является одним из перспективных направлений модернизации образования, соответствует возрастным потребностям ребёнка и способствует созданию оптимальной среды для раскрытия личностного потенциала обучающихся.

Цель: изучить основные возможности графических редакторов Paint и TuxPaint

Задачи:

- познакомить учащихся с ПК, техникой безопасности при работе на нем, спецификой рисования на экране компьютера
- научить работать с основными инструментами графических редакторов Paint и TuxPaint
- помочь учащимся преодолеть растерянность при использовании инструментов графического редактора

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ: в дополнение к традиционным форм обучения рисованию на ПК – лекций и мастер-классов «делай как я», педагог в данном модуле организует процесс взаимообучения, в котором обучающиеся, успешно справившиеся с заданием, становятся «наставниками» для своих товарищей

Сроки реализации дополнительного образовательного модуля: 9 часов

Формы занятий: мини-лекции, практические занятия.

Ожидаемые результаты: овладение обучающимися основными навыками работы в графических редакторах.

Способы определения результативности образовательного модуля: учащиеся самостоятельно используют возможности графических редакторах для создания изображений в учебной и внеурочной деятельности

Формой подведения итогов реализации модуля становится выставка-демонстрация итоговых работ. Наиболее успешные работы педагог может разместить на специально созданной страничке школьного сайта

Второй год обучения (2 класс, 8-9 лет)

Модуль «Волшебные краски» (8 часов)

Направленность дополнительной образовательного модуля: духовно-нравственная, художественно-эстетическая

Новизна образовательного модуля: заключается в опосредованном влиянии педагога на восприятие ребёнком окружающей действительности как продолжения внутреннего мира: показывается влияние настроения на создаваемые авторами изображения, проводится аналогия между используемыми художником цветами и выражаемыми чувствами. В такой деятельности учащиеся приобретают возможность перейти на более глубокий уровень анализа художественных произведений – эмоционально-образный. Основной задачей модуля становится воспитание художественного восприятия цветов и образов, а не просто развитие художественных навыков, что и так происходит на уроках изобразительного искусства.

Актуальность образовательного модуля: обусловлена интересом обучающихся данного возраста к творческой деятельности. Второклассники любят рисовать, это в свою очередь является как инструментом так и индикатором развития их психики.

Педагогическая целесообразность образовательного модуля: духовное развитие человека совершенствуется всю его жизнь. В школьные годы этот процесс наиболее интенсивен, так как происходит развитие и становление личности. У ребенка особая острота восприятия. То, что эмоционально воспринято в детстве, запоминается на всю жизнь. Восприятие красивого, формирует у детей эстетическое чувство, уважение и бережное отношение к искусству.

Цель: создать условия для развития личности, способной к художественному творчеству и самореализации личности ребенка через творческое воплощение в художественной работе собственных неповторимых черт и индивидуальности

Задачи:

- закреплять и расширять знания. Полученные на уроках изобразительного искусства, технологии, литературного чтения
- знакомить с основами знаний в области цветоведения
- продолжать формировать образное, пространственное мышление и умение выразить свою мысль с помощью рисунка
- пробуждать любознательность в области декоративно-прикладного искусства
- формирование творческих способностей, духовной культуры и эмоционального отношения к действительности;

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ: смещение акцента с предметных результатов к результатам личностным: происходит не столько развитие художественных навыков, сколько формирование отношения к изобразительному искусству и его подразделу – цветоведению.

Сроки реализации дополнительного образовательного модуля: 8 часов

Формы занятий: мини-лекции, практические занятия с элементами исследования, практическая творческая работа, выставка работ учащихся.

Ожидаемые результаты: формирование у учащихся таких компонентов как: эстетические потребности, ценности, чувство прекрасного, эмоционально – нравственная отзывчивость; умение

осуществлять анализ и синтез продуктов художественной деятельности; умение выполнять проекты в партнёрском взаимодействии

Способы определения результативности образовательного модуля: содержание и качество выполняемых ребенком самостоятельных художественно-изобразительных работ

Третий год обучения (3 класс, 9-10 лет)

Модуль «Актерский» (8 часов)

Программа модуля составлена на основе:

- программы курса «Театр» для начальной школы И.А. Генералова (Образовательная система «Школа 2100» Сборник программ. Дошкольное образование. Начальная школа (Под научной редакцией Д.И. Фельдштейна). М.: Баласс, 2008);

- образовательной программы «Основы театрального искусства» Похмельных А.А. (Муниципальное образовательное учреждение

дополнительного образования детей. Детско-юношеский центр

г. Петрозаводска);

- программы обучения детей основам сценического искусства «Школьный театр» Е.Р. Ганелина (Санкт – Петербургская государственная академия театрального искусства. Кафедра основ актёрского мастерства).

Направленность дополнительной образовательного модуля: духовно-нравственная, социальная

Актуальность образовательного модуля: развитие творческой личности не представляется возможным без использования такого эффективного средства воспитания как художественное творчество. Особое место в котором занимает театр, способный приобщить к общечеловеческим духовным ценностям и сформировать творческое отношение к действительности, являясь средством и способом самопознания, самораскрытия и самореализации

Педагогическая целесообразность образовательного модуля: Введение преподавания театрального искусства в общеобразовательную школу способно эффективно повлиять на воспитательно-образовательный процесс. Сплочение коллектива класса, расширение культурного диапазона учеников, повышение культуры поведения – всё это возможно осуществлять через обучение и творчество на театральных занятиях в школе. Особое значение театральное творчество приобретает в начальной школе. Оно не только помогает воспитывать, но и обучает с помощью игры, т.к. для детей игра в этом возрасте – основной вид деятельности, постоянно перерастающий в работу (обучение).

Цель: формирование у обучающихся общих представлений о театральном искусстве, приобретение опыта актерской игры в школьной постановке

Задачи:

- показать в деятельности компоненты актерского мастерства;
- помочь обучающимся овладеть навыками коллективного взаимодействия и общения;

- через театр привить интерес к мировой художественной культуре и дать первичные сведения о ней;

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ: ограниченность модуля по времени обуславливает переход к такой форме реализации задумки, как КТД – коллективное творческое дело, результатом которого станет инсценировка школьной театральной постановки по материалам произведений., изучаемых в предметной области «Литература»

Сроки реализации дополнительного образовательного модуля: 8 часов

Формы занятий: игра, беседа, иллюстрирование, изучение основ сценического мастерства, мастерская образа, костюма, декораций, инсценирование прочитанного произведения, постановка спектакля.

Актерский тренинг предполагает широкое использование элемента игры. Подлинная заинтересованность ученика, доходящая до азарта, – обязательное условие успеха выполнения задания. Именно игра приносит с собой чувство свободы, непосредственность, смелость.

Ожидаемые результаты: формирование у школьников навыков грамотного драматического творчества

Способы определения результативности образовательного модуля: участие учеников в инсценировке прочитанных произведений, постановке спектаклей, приобретение опыта выступать в роли режиссёра, декоратора, художника-оформителя, актёра

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы: школьный концерт

Четвертый год обучения (4 класс, 10-11 лет)

Модуль «Рекламщики» (8 часов)

Направленность дополнительной образовательного модуля: духовно-нравственная

Новизна образовательного модуля: состоит как в формате работы – преимущественно групповом обсуждении особенностей социальных проблем, видов и назначения социальных реклам и др., так и в её результате – проектном продукте, которым станет созданная в группах социальная реклама на выбранную тему

Актуальность образовательного модуля: курс способствует формированию у обучающихся собственного мнения о проблемах современного общества, способствует развитию творческого потенциала, формирует предпосылки возможности самостоятельного преодоления учащимися жизненных трудностей. Такой результат является одним из важнейших компонентов профилактики зависимого, виктимного и девиантного поведения.

Педагогическая целесообразность образовательного модуля: создание социальной рекламы учащимися в возрасте 10 лет соответствует возрастной потребности в определении собственного независимого от окружающих мнения по ключевым жизненным вопросам и в формировании целостного мировоззрения. Данный результата соответствует группе регулятивных и личностных УУД (ФГОС НОО)

Цель: оформление учащимися собственного мнения о проблемах современного общества и способах их преодоления посредством социальной рекламы

Задачи:

- овладение младшими школьниками способами проектирования и осуществления групповой деятельности
- создание условий для выработки у учащихся мотивации к отвержению глобальных проблем современности: алкоголизму, наркомании, табакокурению и др.
- овладение учащимися способами создания социальной рекламы

Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ: социальный характер курса, направленность на преодоление существенных проблем общества посредством создания социальной рекламы.

Сроки реализации дополнительного образовательного модуля: 8 часов

Формы занятий: обсуждение, практикум, групповые формы работы, тренинг

Ожидаемые результаты: формирование собственной позиции учащегося, направленной на преодоление социальных проблем современности (включая в том числе виктимное и зависимое поведение)

Способы определения результативности образовательного модуля: предъявление группами проектных продуктов – социальных реклам – в рамках проведения конкурса.

Модуль «В вихрях вальса» (8 часов)

Направленность дополнительного образовательного модуля: социальная, спортивно-оздоровительная

Новизна образовательного модуля: занятия танцами предполагают достаточно глубокое изучение основ хореографического искусства, что невозможно сделать в рамках освоения образовательного 8-мичасового модуля, поэтому в данном курсе основной акцент сделан на знакомстве младших школьников с достаточно узкой частью танцевального жанра – вальсом.

Актуальность образовательного модуля: данный курс позволяет подготовить четвероклассников к выпуску из начальной школы, кроме того в совместной деятельности произойдет сплочение коллектива и достижения необходимого для выпускников начального звена психологического настроя – чувства причастности к школьной и классной деятельности, эмоциональная поддержка со стороны преподавателей, родителей, одноклассников.

Педагогическая целесообразность образовательного модуля: изучение танцевального модуля происходит в возрасте 10-11 лет, в период формирования костно-мышечной системы младшего подростка. В указанный период происходит естественный оформления пластики человеческого тела, понимание ритма движений. Именно занятия хореографией способствуют максимальному развитию этих качеств.

Цель: подготовка учащимися танцевальных номеров к выпуску из начальной школы, привитие интереса к искусству хореографии

Задачи:

- Раскрывать танцевальные способности детей через двигательную активность.
- Научить выполнять упражнения для укрепления и развития тела.
- Научить выполнять элементы вальса.
- Развивать чувство ритма через обучение танцам.

Сроки реализации дополнительного образовательного модуля: 8 часов

Формы занятий: беседы, мини мастер-классы, репетиции, выступления

Ожидаемые результаты: развитие трудолюбия, способности к преодолению трудностей, целеустремлённости и настойчивости в достижении результата, формирование детского коллектива через совместную деятельность, привитие интереса к хореографическому искусству.

Способы определения результативности образовательного модуля: подготовленные хореографические номера на празднике прощания с начальной школой.

Учебно-тематический план

1 год обучения (1 класс, 7-8 лет)

Модуль «Забытые игры Руси» (8 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические
1.	Игра и её правила	1	1	-
2.	«Филин и пташки»	1	-	1
3.	«Горелки»	1	-	1
4.	«Ляпка»	1	-	1
5.	«Дударь»	1	-	1
6.	«Змея»	1	-	1
7.	«Лапта»	1	-	1
8.	Игры капитанов	1	-	1
Итого		8	1	7

Модуль «Учимся быть людьми» (8 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические
1.	С чего начинается коллектив или будем знакомы	1	0,5	0,5
2.	Человечность – что это такое?	1	0,5	0,5
3.	Взаимопомощь – основа коллектива	1	0,5	0,5
4.	Без внимания дружбы не бывает	1	0,5	0,5
5.	Вежливость открывает все двери	1	0,5	0,5
6.	Кто отражается в зеркале?	1	0,5	0,5
7.	Игры на сплочение коллектива	1	-	1
8.	Игры на сплочение коллектива	1	-	1
Итого		8	3	5

Модуль «Рисую Солнце» (9 часов)

№	Тема	Количество часов по теме

п/п		всего	теоретические	практические
1.	Знакомьтесь, это – компьютер. Правила работы с ПК	1	1	-
2.	Запускаем программу для рисования Paint	1	-	1
3.	Инструменты рисования. Сохраняем изображение	1	-	1
4.	Изменяем размера рисунка. Операции с цветом	1	-	1
5.	Создаем стандартные фигуры	1	-	1
6.	Заливка областей	1	-	1
7.	TuxPaint – инструмент художника	1	-	1
8.	Магия TuxPaint. Наложение художественных эффектов	1	-	1
9.	Создаем шедевр	1	-	1
Итого		9	1	8

Модуль «Мир вокруг нас» (8 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические
1.	Что такое исследование? Кто такие исследователи?	1	1	-
2.	Основные методы исследования. Как задавать вопросы?	1	-	1
3.	Коллективная игра-исследование	1	-	1
4.	Учимся выделять главное и второстепенное	1	-	1
5.	Схема исследования	1	1	-
6.	Мое домашнее исследование	1	-	1
7.	Как представлять исследование. Секреты успешного выступления	1	1	-
8.	Защита исследовательской работы	1	-	1
Итого		8	3	5

Итого за 1 год обучения: 33 часа

Второй год обучения (2 класс, 8-9 лет)

Модуль «Поиграй-ка» (8 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические

1.	«Класс, смирно!». Игры на внимание.	1	-	1
2.	Игры с бегом	1	-	1
3.	Игры с бегом	1	-	1
4.	Игры с элементами прыжков	1	-	1
5.	Игры с элементами прыжков	1	-	1
6.	Игры с метанием мяча	1	-	1
7.	Настольные игры	1	-	1
8.	Шашечный турнир	1	-	1
Итого		8	0	8

Модуль «Мы с компьютером на Ты» (8 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические
1.	ПервоЛого – мир для исследователя	1	1	-
2.	Рисуем в ПервоЛого	1	-	1
3.	Черепашка – житель ПервоЛого	1	-	1
4.	Меняем рубашку черепашке	1	-	1
5.	Куда идет черепашка?	1	-	1
6.	События в мире ПервоЛого	1	-	1
7.	Создаем свой проект!	1	-	1
8.	Презентация авторских проектов	1	-	1
Итого		8	1	7

Модуль «Мир вокруг нас» (10 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические
1.	Роль исследований в нашей жизни	1	1	-
2.	Учимся видеть проблемы	1	1	-
3.	Методы исследования	1	1	-
4.	Как провести эксперимент?	1	1	-

5.	Выполняем логические операции.	1	-	1
6.	Творческое воображение	1	-	1
7.	Учимся делать выводы и умозаключения	1	-	1
8.	Пиктограммы	1	-	1
9.	Презентация исследовательской работы	1	-	1
10.	Презентация исследовательской работы	1	-	1
Итого		10	4	6

Модуль «Волшебные краски» (8 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические
1.	Создание образа в живописи, скульптуре, архитектуре	1	1	
2.	Изобразительные средства рисунка. Кот учёный	1		1
3.	Превращение цветной капли	1		1
4.	Контраст цвета. Чёрный кот в белой комнате	1		1
5.	Настроение природы	1		1
6.	Цвета для нашего настроения	1	1	
7.	Необыкновенный цветок	1		1
8.	Выставка детских работ	1		1
Итого		8	2	6

Итого за второй год обучения: 34 часа

Третий год обучения (3 класс, 9-10 лет)

Модуль «Поиграй-ка» (8 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические
1.	День здоровья в школе!	1	-	1
2.	Кто такой турист и как им стать?	1	1	-
3.	Здоровье туриста: гигиена и первая помощь	1	1	-
4.	Выходим на природу	1	-	1

5.	Игры-эстафеты	1	-	1
6.	Проведение спортивных соревнований	1	-	1
7.	Шахматы – игра королей	1	-	1
8.	Турнир по шахматам	1	-	1
Итого		8	2	6

Модуль «Мы с компьютером на Ты» (8 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические
1.	В мире печатных букв	1	1	-
2.	Тренируем скорость печати	1	-	1
3.	Свойства шрифта: как изменять текст?	1	-	1
4.	Электронные презентации, или будем знакомы с PowerPoint	1	1	-
5.	Как создавать слайды	1	-	1
6.	И текст и картинки!	1	-	1
7.	Задаем эффекты переходов	1	-	1
8.	Выполняем авторские работы	1	-	1
Итого		8	2	6

Модуль «Мир вокруг нас» (10 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические
1.	Наблюдение.	1	1	-
2.	Эксперименты с реальными объектами	1	1	-
3.	Установление закономерностей	1	-	1
4.	Парадоксы	1	-	1
5.	Логика	1	-	1
6.	Метафора и метафоричность суждений в исследовании	1	-	1
7.	Работа с текстами	1	1	-

8.	Как подготовиться к защите исследовательской работы	1	1	-
9.	Презентация исследовательских работ	1	-	1
10.	Презентация исследовательских работ	1	-	1
Итого		10	4	6

Модуль «Актерский» (8 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические
1.	Мы играем – мы мечтаем	1	1	-
2.	Ритм и дикция – игры и скороговорки «Кто лучший диктор?»	1	-	1
3.	Театр – с чего начать и как устроить	1	1	-
4.	Основы актерского мастерства	1	1	-
5.	Распределение ролей в школьном спектакле	1	-	1
6.	Изготовление костюмов и декораций	1	-	1
7.	«Генеральная» репетиция	1	-	1
8.	Концерт школьных театров	1	-	1
Итого		8	3	5

Итого за третий год обучения: 34 часа

Четвертый год обучения (4 класс, 10-11 лет)

Модуль «Мы с компьютером на Ты» (8 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические
1.	Что такое анимация? Знакомство с MovieMaker	1	1	-
2.	Мультфильм из картинок	1	-	1
3.	Публикация проектов. Создание заголовков	1	1	-
4.	Эффекты переходов	1	-	1
5.	Эффекты анимации	1	-	1
6.	Добавляем текст	1	-	1
7.	Включаем звук	1	-	1

8.	Работа над авторским проектом	1	-	1
Итого		8	2	6

Модуль «Рекламщики» (8 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические
1.	Проблемы современного общества	1	1	-
2.	Отчего появляются проблемы	1	1	-
3.	Способы решений проблем	1	1	-
4.	Социальная реклама – призыв к решению проблем	1	1	-
5.	Виды социальных реклам	1	1	-
6.	Выбор темы авторского проекта.	1	-	1
7.	Оформление рекламы: коллаж, видео или брошюра?	1	-	1
8.	Презентация групповых проектов	1	-	1
Итого		8	5	3

Модуль «Мир вокруг нас» (10 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические
1.	Как научиться приобретать знания	1	1	-
2.	Всю жизнь в поиске...	1	1	-
3.	Как оценивать идеи?	1	1	-
4.	Классификация тем исследований	1	1	-
5.	Особенности проведения теоретических исследований	1	-	1
6.	Особенности проведения теоретических исследований	1	-	1
7.	Особенности проведения эмпирических исследований	1	1	
8.	Особенности проведения эмпирических исследований	1	1	
9.	Презентация исследовательских работ	1	-	1
10.	Презентация исследовательских работ	1	-	1
Итого		10	6	4

Модуль «В вихрях вальса» (8 часов)

№ п/п	Тема	Количество часов по теме		
		всего	теоретические	практические
1.	Вводное занятие. История и современность вальса	1	1	-
2.	Танцевальные позиции	1	-	1
3.	Разучивание схемы танца в парах	1	-	1
4.	Постановка танцевального номера	1	-	1
5.	Репетиционная работа. Отработка и детальный разбор танца	1	-	1
6.	Репетиционная работа. Работа над эмоциональной подачей	1	-	1
7.	Репетиционная работа. Работа над синхронностью исполнения	1	-	1
8.	Итоговое занятие. Отработка всего номера	1	-	1
Итого		8	1	7

Содержание изучаемого курса

Сквозные курсы (1-4 класс класс)

Модуль «Мир вокруг нас» (8 часов)

Занятие 1

Что такое исследование? Кто такие исследователи?

Цели: обучающийся сможет задуматься о том, то такое исследование, его видах и роли в жизни человека; обучающийся сможет высказаться по заданной теме, поспорить с одноклассниками о сути новых понятий.

Ход занятия

Г. Организационный момент.

Парты сдвинуты таким образом, что все сидят лицом друг к другу.

- Предлагаю порассуждать и высказаться на тему «Исследование». Какие мысли сразу возникают? Нарисуйте на листе, как вы представляете себе человека, который проводит исследование.

Рисунки на небольших ярких листочках крепятся на доску.

- **Сообщение темы.**
- Сегодня на занятии мы узнаем, что такое исследование, какого человека действительно можно назвать исследователем.

III. Актуализация знаний.

- Приходилось ли вам слышать, что маленького ребенка называют исследователем? Как вы думаете, может ли кто-нибудь из нас провести исследование?

Выслушивается мнение детей, учитель подводит итог.

- Исследование - это поиск истины, познание неизвестного, поиск неизвестного, один из видов познавательной деятельности человека. В нашей тетрадке «Желаю все знать» мы постараемся это важное правило изобразить, а кто захочет, запишет, можно вклеить распечатку. Выберите сами, как вы зафиксируете это знание.

Давайте обсудим, как и где человек может проводить исследования. Что такое научное исследование? (*Научные исследования - это такие, которые проводят ученые.*)

- Где и как используют люди результаты научных исследований? Ответьте на вопрос рисунком в тетради.

Давайте перечислим те качества, которые просто необходимы для того, чтобы стать хорошим исследователем? (*Уметь наблюдать, высказывать свою точку зрения и доказывать ее, анализировать.*)

- Как вы понимаете, что значит наблюдать?

Вывод. Наблюдение - это самый популярный и доступный метод исследования, применяемый в большинстве наук. Постоянно используется наблюдение обычным человеком в повседневной жизни. Оно служит ценнейшим и совершенно неоценимым источником получения разнообразных сведений о мире. Ученые для наблюдения могут использовать различные приборы и приспособления - телескопы, микроскопы, измерительные приборы.

Демонстрация приборов.

- **Практические наблюдения.**
- Сейчас мы с вами тоже попробуем стать наблюдателями.

Задание.

- Найдите 10 отличий на рисунках. *(Рисунки для данного задания подбирает учитель самостоятельно.)*

IV. Выбор объекта для наблюдения.

- Ребята, а в жизни за какими объектами вы можете наблюдать? *(За облаками, цветами, птицами, дикими животными.)*
- Значит, перед тем как начать исследование, наблюдение, нужно выбрать объект наблюдения. Как вы думаете, с чего надо начинать исследования?

В ходе коллективного обсуждения дети вместе с учителем приходят к выводу, являющемуся одновременно переходом к следующей части занятия.

Для домашнего наблюдения предлагаю на выбор картинки с объектами для наблюдения, постарайтесь подметить как можно больше деталей. *(Рисунки для данного задания подбирает учитель самостоятельно.)*

- Сначала мы все будем наблюдать за одним и тем же объектом все вместе. Прежде чем выбрать объект, скажите, за какими из них понаблюдать не получится и почему? Всегда ли можно использовать наблюдение?

После того как дома вы понаблюдаете за объектом, запишете или зарисуете то, что узнали, складывайте информацию в подходящий для этого кармашек с изображением своего объекта.

Учитель показывает детям «кармашек наблюдений» и место его расположения, а потом в течение двух-трех недель напоминает детям о заполнении кармашков.

VI. Итог занятия.

- Мы учились сегодня наблюдать, выбирать объект для наблюдения, узнали, что такое исследование, какие качества характера нужно воспитывать у исследователя.

Домашнее задание: понаблюдать за выбранным объектом, зафиксировать информацию.

Занятие 2

Основные методы исследования. Как задавать вопросы?

Цели: обучающийся сможет назвать основной круг вопросов при проведении исследования; обучающийся сможет описать и сравнить основные методы исследования; ученики потренируются в определении волнующих проблем при проведении исследования.

Ход занятия

I. Организационный момент.

Дети сидят полукругом, лицом к доске.

- Хочу вам предложить придумать девиз, главные слова, которые помогут в ходе нашей работы. Постарайтесь не забыть, что мы начинаем исследовать все, что захотим.

Обучающиеся предлагают свои варианты: «Смело задавай вопросы!», «Наблюдай за самыми важными деталями», «Ничего не упусти из виду!» и др.

II. Актуализация знаний.

Поднимите руки, кому удалось подобрать материал по теме, выбранной на первом занятии.

Что вам показалось труднее всего в этом задании? Потребовалась ли помощь родителей? Сумели ли вы правильно объяснить родителям, что вам нужно? Какие сведения собрали?

Давайте рассмотрим собранный материал.

Учащиеся рассказывают о том, как проводили наблюдения.

III. Сообщение новых сведений.

- Как вы думаете, откуда еще можно получить информацию об объекте?

Ученики предлагают варианты, учитель вывешивает карточки с изображением методов исследования (телевизор, книга, человек и т. д.).

- Мы можем вспомнить все, что знаем об этом сами...

Можно поинтересоваться у родителей, бабушек, дедушек,

друзей, знакомых, посмотреть по телевизору, узнать из энциклопедий, книг, сходить в библиотеку...

В науке каждая из наших карточек обозначает метод исследования, то есть каким образом мы будем добывать информацию.

Но что мы будем спрашивать? Какие вопросы будем задавать?

IV. Практическая работа.

- Какие слова мы обычно используем, задавая вопрос (*Кто? Что? Где? Как? Почему?*)
- Давайте проверим, умеете ли вы задавать вопрос.

Задание 1. Какие вопросы помогут узнать новое о предмете, лежащем на столе? (*Мы кладем на стол игрушечный автомобиль, куклу... Нужно задать к одному предмету как можно больше разных вопросов.*)

Задание 2. Найдите загаданное слово.

Учитель загадывает слово, которое он держит в тайне. Учащиеся задают вопрос, который предусматривает ответ «да», «нет»

Например: это животное? Домашнее или дикое? Оно любит молоко? Оно мурлычет? С помощью этих вопросов дети угадывают задуманное учителем слово - это кошка. (Тематика может быть различной.)

Задание 3. Угадайте, о чем спросили.

Учащийся выходит к доске, ему дается карточка (или учитель шепчет вопрос на ухо ребенку). Не произнося вслух вопроса, учащийся дает ответ. Все остальные дети должны догадаться, каким был вопрос.

Какими могут быть вопросы?

1. Какой окрас обычно имеет лиса?
2. Почему сова охотится ночью?
3. Почему весной разливаются реки?
4. Почему осенью птицы улетают в теплые края?
5. Кто такой ученик?
6. Что лежит в пенале?

Задание 4. Вопросы домашних и диких животных.

Подумайте, о чем хотели бы вас спросить домашние животные, если бы умели говорить. Какие вопросы они бы вам задали? Что интересует собаку, кошку, попугая? (Кто? Что? Где? Когда? Как?)

Например: на рисунке изображен кролик. Он «спрашивает»:

- Кто я?
- Что я умею делать?
- Где я живу?
- Когда я охочусь?
- Как заботится обо мне хозяйка?

V. Итог занятия.

- Чем мы занимались на уроке? (Учились задавать вопросы.)

- Для чего это нужно?

Я думаю, что теперь вы сможете правильно задать вопрос родителям об интересующем вас объекте и получить четкий ответ.

Домашнее задание: продолжить собирать материал по выбранному объекту.

Занятие 3 Коллективная игра-исследование

Цели: обучающийся сможет поупражняться в отборе материала по теме исследования; обучающийся сможет проанализировать игровую ситуацию, высказать свою точку зрения; обучающийся сможет назвать основные правила работы в коллективе.

Ход занятия

- **Организационный момент.**

Учащиеся сидят за партами лицом к доске.

- **Актуализация опорных знаний.**

Учитель предлагает ознакомиться с содержимым кармашков, на которых изображены методы исследования, читает, анализирует собранный материал: нужное оставляет, ненужное откладывает в сторону. Благодарит каждого за сбор материала по теме и предлагает продолжить работу.

- **Коллективная игра-исследование.**

Цель игры: подготовить детей к точной передаче в рисунке особенностей заданного объекта.

1) «Прогулка по зоопарку».

- Давайте посмотрим, умеем ли мы работать вместе, попробуем создать современный зоопарк. Но перед этим предлагаю потренироваться в ориентировании на местности.

Представьте себе, что вы потерялись в метро. Представили? Слезы, ужас, паника, милиция, мама в расстроенных чувствах...

Задание. Придумайте продолжение рассказа.

Выслушиваются варианты ответов детей.

- Однако можно обойтись без всего этого, если научиться разбираться в схемах. Это умение просто жизненно необходимо настоящему исследователю. Попробуйте по этой схеме детского метро добраться:

- от центральной «Детской» станции до «Ласточкиной»;

- от «Воробьиной» до «Щенячьей»;

- от «Укропной» до «Малиновой».

- Если у нас получится добраться со всеми пересадками до нужных станций, значит, в настоящем метро мы не пропадем.

- А теперь давайте рассмотрим план зоопарка. Постарайтесь подумать, как пройти к слону, от него к жирафу, потом к бегемоту, затем к удаву и под конец съесть мороженое в кафе к жирафу, потом к бегемоту, затем к удаву и под конец съесть мороженое в кафе и выйти на улицу. *(Учитель демонстрирует план зоопарка, создание которого может быть результатом домашней работы творческой группы.)*

- А теперь попробуем создать собственный зоопарк.

Каждый ребенок получает картонную заготовку (клетка с животным), на которой он должен изобразить цветными карандашами животного, которого он хочет заселить в зоопарк, и клетку, которая подойдет для содержания именно этого животного.

После завершения работы все макеты «клеток с животными» прикрепляются на доску, получается «зоопарк», выполненный учащимися класса.

2) Коллективное обсуждение.

Каждый учащийся может рассказать об особенностях своего животного, если у него есть такая информация, в противном случае по желанию ребенка это животное может стать объектом его будущего исследования.

Учитель обращает внимание детей на эстетическое оформление, соблюдение размеров и особенности расположения предметов на рисунке, умение ярко рассказать о своей работе классу.

IV. Итог занятия.

- Каким получился наш зоопарк?
- Как нам удалось этого достичь?
- Достаточно ли у нас знаний об обитателях зоопарка?

Домашнее задание: продолжить сбор материала по теме; нарисовать данный объект по представлению.

Занятие 4. Учимся выделять главное и второстепенное.

Схема исследования

Цели: обучающиеся смогут потренироваться выделять главное и второстепенное из собранного материала; обучающиеся смогут назвать основные формы схем исследований.

Ход занятия

- **Организационный момент.**
- **Актуализация знаний.**

На предыдущем занятии мы говорили о том, что такое исследование, тренировались работать коллективно. Вы собирали материал по теме, заполняли кармашки. Сегодня мы послушаем ваши сообщения об объекте исследования и попробуем отобрать из них самое главное.

Сообщения учащихся, отбор главного материала.

IV. Практические задания.

Мы с вами наблюдали за выбранным объектом, читали книги о нем, беседовали со взрослыми. Материал собран. Теперь перед вами стоит задача: проанализировать содержание материала и вместе с родителями оформить работу. Поможет нам выполнить эту работу схема, которую мы с вами составим, поработав в нашей тетради «Желаю все знать».

Схема - это изображение, описание чего-либо в главных чертах с помощью чертежа, рисунка.

Начнем с простого задания: учимся наблюдать.

На каждой из этих четырех картинок (*учитель показывает детям одинаковые картинки, различающиеся лишь тем, что на каждом не хватает какой-то детали*) исчезла деталь, которая присутствует на трех остальных. Найдите и обведите пропавшие детали.

А теперь обратимся к схемам. Перед вами схема здания основных идей.

Такими схемами пользуются опытные исследователи, а мы с вами, для того чтобы научиться отбирать самое главное, попробуем воспользоваться схемой в виде паучка. В центре обозначена главная идея - это туловище нашего паучка, а ножки - это факты, ее подтверждающие.

Составление схемы к исследовательской работе.

- Предлагаю представить нашу работу тоже в виде паучка. Главный объект нашего исследования - кролик.
- Внешний вид.
- Образ жизни.
- Друзья - враги.
- Характер объекта.

«Ножек» у паучка может быть больше или меньше, в зависимости от содержания материала.

Учащиеся составляют рассказ об объекте исследования, пользуясь схемой.

IV. Итог занятия.

- Чему научились сегодня? (*Научились выделять самое главное, работать со схемой.*)

Домашнее задание: продолжить сбор материала по теме исследования.

Занятие 5 Защита исследовательской работы.

Секреты успешного выступления

Цели: обучающиеся смогут представить результаты своей работы в виде доклада; обучающиеся смогут назвать основные правила успешного выступления, охарактеризовать внешний вид докладчика.

Ход занятия

- **Организационный момент.**

Класс оформлен, дети сидят полукругом, лицом к доске.

- **Актуализация знаний.**

Давайте вспомним, чем мы занимались на занятиях. Действительно, мы пытались узнать, как выполняет работу настоящий исследователь, выбирали объект собственного исследования, подбирали материал, используя разные методы исследования. А сегодня мы проверим, улучшилась

ли наша наблюдательность, умеем ли мы задавать вопросы, выделять главное и второстепенное. Перед нами изображение детей. (*Учитель показывает иллюстрацию.*) Чтобы мы имели полное право назвать их маленькими исследователями, какими качествами их нужно наделить? (*Любознательность, наблюдательность, умение задавать вопросы, умение отбирать нужный материал, умение работать с книгой, доводить работу до конца.*)

Практическая работа.

Давайте еще раз убедимся, что мы с вами маленькие исследователи, проверим, чему мы научились.

Задание 1. Наблюдение очевидного.

Для этого задания надо подготовить карточки с наклеенными на них картинками (изображениями предметов), можно поставить перед детьми любой предмет, подходящий для этой цели, напомнить детям алгоритм описания предмета:

- Назови предмет.
- Назови части, из которых он состоит (если это неодушевленный предмет).
- Расскажи историю предмета, если ты ее знаешь.
- Какую форму он имеет или на что похож (если это неодушевленный предмет).
- Если это животное, расскажи о нем следующее: шерсть (густая, пушистая, гладкая; может быть, ее вообще нет), копыта (есть или нет), размер животного, хищник или нет, немного о характере (добрый, злой, хитрый, пугливый, игривый, безопасный, опасный).
- О неодушевленном предмете нужно также сказать: из какого материала он сделан, простое или сложное у него устройство (кубик - дом), для чего он используется людьми.

Пример описания из практики: Я смотрю на фарфоровый чайник. Это очень старый чайник с отколотой ручкой. Когда-то в нем заваривали чай для большой семьи и в праздники, и в будни. Потом в нашем доме стали жить только мама, папа и я, и чайник оказался слишком большим. К тому же кто-то уронил чайник, и у него откололась ручка. Почему-то после этого случая мама долго посматривала на меня и приговаривала: «Ох уж этот кто-то! Взять бы и не дать ему пирога к чаю!» И я думал: «Бедный «кто-то» ...А вдруг ему и правда не дадут пирога!..» И вот теперь чайник стоит в глубине шкафа для посуды. Он круглый и пузатый и еще какой-то одинокий. Ведь в нем больше не заваривают чай. Зато он стоит для красоты.

Задание 2. Задайте вопрос сами и ответьте на хитрый вопрос другого:

Где может спрятаться маленький мячик в пустой комнате, чтобы его не раздавил большой мяч?

- Есть ли 1 мая в Австралии?
- Когда козе исполнится шесть лет, что будет?

Задание 3. Нарисуйте в тетради «Желаю знать все», как

должен выглядеть человек, который работал над исследованием

и хочет выступить на детской конференции со своим докладом. Как он одет? Как причесан? Что у него в руках?

Затем дети в парах обсуждают получившиеся рисунки.

- А теперь давайте выясним секреты успешного выступления докладчика.

Внешний вид докладчика:

- Одежда - чистая, элегантная, деловая, комфортная, не должна пестрить цветами, стеснять дыхание и движения.
- Прическа - аккуратная.
- Мимика - отражающая уверенность и дружелюбие по отношению к аудитории.
- Фигура - подтянутая: спина прямая, плечи развернуты.
- Движения - свободные, уверенные, плавные; неагрессивные.

Речь:

- Громкость - доступная для восприятия слов отдаленными слушателями, но без крика и надрыва.
- Произношение слов - внятное, четкое, уверенное, полное (без глотания окончаний), с правильным литературным ударением.
- Темп - медленный в значимых зонах информации, средний в основном изложении, быстрый во вспомогательной информации.
- Интонация - дружественная, спокойная, убедительная, выразительная, без ироничных и оскорбительных оттенков.
- Направленность речи - должна быть ориентирована в сторону основной аудитории, а не к председателю (ведущему) и членам комиссии, если они находятся сбоку или сзади докладчика.

Защита исследовательской работы.

- Мы успешно попрактиковались, овладели основными навыками исследовательской деятельности, а теперь заслушаем нашу работу в целом, чего же мы смогли добиться (3 человека в академических головных уборах и мантиях).

Ученики выступают с докладом.

V. Итог занятия.

- Как вы думаете, трудно ли быть исследователем? Что показалось самым сложным, интересным? Что удалось докладчикам при выступлении? Над чем еще необходимо поработать?

Занятие 6. Роль исследований в нашей жизни.

Учимся видеть проблемы

Цели: ученик сможет объяснить сущность понятия «проблема»; ученик сможет отличать проблемные задания и сложные для выполнения задачи; ученик сможет в игровой форме выявлять причину и следствие.

Ход занятия

Организационный момент.

Учащиеся делятся на четыре равносильных группы.

- В разных местах класса расположены картинки с разными продуктами: банан, колбаса, торт, соленые огурцы. Подойдите к своему любимому лакомству.

Дети образуют группы.

Актуализация знаний.

- Ребята, что такое исследование?
- Какие науки вам известны? (*Биология, математика, география...*)

Какие области исследования вам известны? (*Космос, строительство, искусство...*)

- Какими качествами обладает настоящий исследователь? (*Наблюдательность, умение рассуждать, задавать вопрос, выделять главное...*)
- О каких научных открытиях вам известно? (*Телефон, компьютер, кино, транспорт, медицина...*)

Вывод. На наших занятиях в этом году мы продолжим учиться наблюдать, анализировать, видеть проблемы. Это необходимо для того, чтобы создать еще одну коллективную исследовательскую работу, только теперь мы будем работать по группам.

Практические задания.

- Сегодня на занятии мы будем учиться видеть проблему. **Проблема** - это сложный вопрос, задача, требующая разрешения путем исследования.

Задание 1. Посмотрите на мир чужими глазами.

Учитель читает детям неоконченный рассказ.

- Утром небо покрылось черными тучами и пошел снег. Крупные снежные хлопья падали на дома, деревья, тротуары, газоны, дороги...

Надо продолжить этот рассказ при условии, что каждая группа придумает свой вариант окончания, представив себя:

- водителем грузовика, едущего по дороге;
- главой городского округа;
- вороной, сидящей на дереве;
- зайчиком или лисичкой в лесу.

Обсуждение придуманных текстов в группах, заслушивание готовых вариантов.

Вывод. Одну и ту же возникшую проблему каждый видит и решает по-своему.

Задание 2. Представьте, что вы на некоторое время стали:

- столом учителя;
- камешком на дороге;
- дорогими духами;
- одной ромашкой среди роз;
- мухой, бьющейся о стекло;
- расческой;
- любым домашним животным.

Опишите воображаемую ситуацию от имени заданного персонажа.

Задание 3. Выявление причин и следствий.

Проверим, насколько вы наблюдательны, внимательны в реальной жизни. Слова в предлагаемом списке особым образом

связаны между собой. Найдите и назовите, что является причиной, а что следствием.

Слова и словосочетания, написанные на доске:

Мокрые деревья, мокрая трава, дождь, лужи. Желтые листья, осень, серое небо, холодные дожди. Утро, солнце, пение птиц, радость. Пятерка, отличный ответ, хорошее настроение. Рекорд, медаль, тренировки, победа.

Вывод. Без умения владеть понятиями «проблема», «причина», «следствие» не может быть абстрактного мышления.

- А теперь я предлагаю вам подумать над проблемой совершенно с разных сторон. Сегодня мы познакомимся с шестью думательными шляпами:
 1. Белая шляпа - факты, цифры и информация. Какой информацией мы располагаем? Какая информация необходима?
 2. Красная шляпа - эмоции, чувства, интуиция и предчувствия. Что я чувствую по поводу данной проблемы?
 3. Черная шляпа - осторожность, истина, здравый смысл и соответствие фактам. Сработает ли это? Насколько это безопасно? Осуществима ли эта идея?
 4. Желтая шляпа - преимущества, выгода. Зачем это делать? Каковы будут результаты? Стоит ли это делать?
 5. Зеленая шляпа - исследования, предложения, новые идеи. Возможности альтернативы. Что можно предпринять в данном случае? Существуют ли альтернативные идеи?
 6. Синяя шляпа - размышления о мышлении. Контроль над мыслительным процессом. Подведение итогов на данном этапе. Определение следующего мыслительного шага. Выдвижения программы мышления в данной ситуации.
- Предлагаю обсудить проблему: создание газеты нашего класса «М1Х». Осуществима ли идея?

Учитель предлагает «надеть» соответствующую шляпу и высказать собственную точку зрения по заданной теме.

Итог занятия.

Мы учились сегодня видеть проблему, пытались ее решить, выявляли причину и следствие.

- Для того чтобы учиться анализировать, решать проблему, предлагаю вам зашифровать любую сказку с помощью разных геометрических фигур. Например, детская сказка «Колобок». Какой фигурой обозначим Колобка? Зайца? Волка? Медведя? Лису?

Домашнее задание: зашифровать любую сказку, используя геометрические фигуры - заместители героев сказки.

Занятие 7.

Методы исследования. Как провести эксперимент?

Цели: ученик сможет перечислить методы исследования, показать место сбора информации каждого вида в папке исследователя; ученик потренируется классифицировать предметы по разным признакам; ученики смогут объединиться в группы по интересам и выбрать темы исследовательских работ.

Ход занятия

I. Организационный момент.

II. Актуализация знаний.

Проверка домашнего задания: игра на определение названий сказок с использованием геометрических фигур - заместителей героев и персонажей.

Дети показывают свой вариант шифрования сказки, остальные отгадывают.

- Каждый исследователь должен в совершенстве владеть основными доступными методами исследования, давайте их вспомним и покажем картинки с изображением этих методов:
- подумать самостоятельно;
- спросить у другого человека;
- понаблюдать;
- провести эксперимент и др.
- Сегодня мы попробуем поэкспериментировать.

Эксперимент предполагает проведение каких-то практических действий с объектом исследования, в ходе мыслительного эксперимента мы должны решить определенные задачи.

III. Практические задания.

Мысленный эксперимент.

Задание 1. Мысленно попробуйте наложить изображение животного на его тень. Какая из них подходит?

Каждому учащемуся предлагается рисунок, на котором изображено какое-либо животное и несколько фигур, покрашенных черной краской. Задача учащихся - определить, какая именно тень (черная фигура) повторяет контуры изображенного животного.

Если мысленно этого сделать не удастся, нужно провести практический эксперимент - вырезать изображение и выполнить сопоставление.

Задание 2. Выберите из шести фрагментов два, которыми нужно закончить картинку. Проверьте предположение практическим экспериментом. (*Иллюстрации учитель подбирает самостоятельно.*)

Кроме мысленных экспериментов существуют эксперименты с реальными объектами. Сегодня мы проведем некоторые из них. *Необычная «глина».*

- Сделаем «глину» по следующему рецепту: смешайте чашку растительного масла, три столовые ложки меда, чашку обезжиренного сухого молока.

Теперь вместе сделаем с готовым составом следующие действия:

1. скатайте «глину» в шарик;
 2. сплющите шарик в «монетку»;
 3. скатайте длинные тонкие полоски;
 4. сделайте треугольный «кусочек сыра», пальчиком проделайте в сыре «дырки»;
 5. сделайте из массы овальную лепешку, а в ней углубления разной формы: глазки, улыбка.
- Какие свойства глины явно проявились в ходе практического эксперимента?

Потрите цветным мелком.

- Этот опыт позволит нам получить представление о разнообразной текстуре предметов. Перед нами несколько предметов с разнообразной поверхностью: листья, кусочки дерева, камушки, пуговицы. Возьмите несколько цветных мелков. Положите кусочек тонкой бумаги на один из предметов и потрите мелком по бумаге, затем проделайте то же самое с другими объектами. Какой вывод можем сделать?

Вывод. Исследование и познание мира не сводится только к восприятию предметов и явлений, оно предполагает выделение в предметах и явлениях общих существенных признаков.

- Сегодня мы поупражняемся в объединении предметов и объектов в группы по определенным признакам, иначе - научимся классифицировать.

Задание 1. Объедините в одну группу все, что горит в огне, а в другую - то, что не горит. (*Учитель предлагает набор иллюстраций, соответствующих данному заданию.*)

Задание 2. Что лишнее в этих группах? По какому признаку объединены остальные объекты?

Учитель предлагает набор иллюстраций, соответствующих данному заданию.

Вывод. Мы учились классифицировать. Классификация устанавливает определенный порядок; разбивает рассматриваемые объекты на группы, придает нашему мышлению строгость и точность.

- Где в жизни вы встречаетесь с такой упорядоченностью и точностью классификации предметов? (*Книги в библиотеке; карточки пациентов в поликлинике в алфавитном порядке; списки в журнале; нумерация чисел...*)

Введение в тему исследовательской работы.

- В первом классе мы писали общую работу на выбранную классом тему. В этом учебном году мы продолжим исследовательскую работу, и связана она будет с коллекционированием. Группами по 3-5 человек вы должны будете описывать и защищать коллекции. *Например*, если вы выберете тему «Фантики», названия которых связаны с цветами, то можете продолжить работу с кармашками (или с папками) в группах.

План работы:

- Выбор темы.
- Сбор материала.
- Отбор материала.
- Защита коллекции.

Итог занятия.

- Кто догадался, каким будет домашнее задание?

Домашнее задание: собирать материал для своей коллекции.

Занятие 8. Выполняем логические операции.

Творческое воображение

Цели: ученик сможет восстанавливать цепочку событий, ясно представляя различия понятий «причина», «следствие»,

«результат»; ученик сможет подбирать слова, предметы в соответствии с заданной ситуацией; ученик поупражняется составлять рассказ по заданной теме с опорой на слова.

Ход занятия

- **Организационный момент.**

Класс делится на три группы.

- **Актуализация опорных знаний.**

Исследование - это творчество. Творчество создания нового - это преобразование, трансформация того, что существовало вначале. Формируя, открывая, уточняя вновь открывающиеся возможности, творец одновременно конкретизирует и видоизменяет стоявшую перед ним вначале проблему.

В природе все связано между собой, все на все влияют и зависят друг на друга. «Ага, - скажешь ты, - как же, влияют! Вот мне вчера купили на зиму теплый свитер. Ну и как, по- вашему, какая-нибудь божья коровка может повлиять на мою маму так, что она этот свитер не купит?»

А вот как. Представь себе, что все божьи коровки исчезли. «Ну, наконец-то», - обрадовалась прожорливая тля, которую уничтожала коровка, и начисто объела все клеверные поля. Худющие, голодные овцы бродили по пустым полям и жалобно блеяли.

Пришлось от них избавиться. А раз нет овец, то и шерсть стричь не с кого. А раз нет шерсти, встали фабрики, на которых прядут шерстяные нитки, и, конечно, фабрики, где вяжут свитеры. Закрылись магазины, в которых их продают, и так получается, что мама твоя из-за маленькой божьей коровки не купит такой красивый подарок.

Вот такая сложная цепочка событий, и если вынуть хоть одно звено, вся цепочка рассыплется. Давай посмотрим, что будет, если из всем известного заваривания чая выбросить только одно действие: не наливая воды в чайник, ставим его на плиту. Результат - расплавленный чайник. Или не кладем в чайник заварку. Результат - вместо ароматного чая противный кипяток.

- Помимо умения выстроить в нужном порядке все звенья какой-нибудь жизненной или математической задачи, надо научиться предугадывать, что будет, если случится то-то и то-то.

Задание 1 . Расставьте по порядку все рисунки от первого до четвертого.

- Попробуем предсказать, что будет, если куры научатся летать. Каждый из вас придумает свой вариант, а вместе обсудим следующие:

1. Научившись летать, куры перестанут ночевать в сараях и поселятся на деревьях.
2. Вольная жизнь на деревьях отучит кур ежедневно нести яйца.
3. Нестись же они будут только раз - весной, как все птицы.
4. Осенью, как все нормальные птицы, куры улетят в жаркие страны, откуда могут вернуться совсем не в ваш дом.

Вывод. Для людей было бы лучше, если бы куры не научились летать.

- Теперь попробуйте сами выстроить цепочку событий и предположите, что будет, если растают все льды Северного полюса?

- Теперь усложним задачу и попробуем объединить в одну цепочку несоединимые на первый взгляд, понятия. Зачем?

А затем, что, научившись соединять несоединимое, легче будет найти связи среди близких понятий.

- Итак, подумайте, как можно объединить между собой кольцо, яйцо, лицо и блин? Возможно, ваш вариант будет интересней моего.

Мой же таков: лица бывают круглые, как кольцо, бывают продолговатые, как яйцо. Важно, чтобы на любом лице глаза светились умом, иначе лицо всегда будет невыразительным, как плоский блин.

Задание 2. Соедините понятия «морковь», «луна», «трамвай», «кошка».

Вывод. Прежде чем ответить на вопрос или выполнить задание, надо хорошо подумать, проанализировать, обобщить имеющуюся информацию.

Практическое задание.

- В ходе выполнения задач по исследовательской работе у исследователя развиваются такие навыки, как оригинальность, гибкость, беглость (продуктивность) мышления, легкость ассоциирования к проблемам и другие свойства. Все они необходимы для исследователя. Попробуем применить их в следующем задании.

Задание. Объедините все рисунки в четыре группы, по три предмета в каждой, а потом придумайте цепочку событий с объектами каждой группы. *(Учащимся предлагается соответствующий набор рисунков.)*

Выслушиваются варианты рассказов, совместно обсуждаются.

Итог занятия.

- Кто скажет, чем мы занимались сегодня на занятии?
- Для чего мы это делали? *(Чтобы легче было составлять рассказ о своей коллекции.)*

Домашнее задание: продолжить собирать материал по теме «Моя коллекция» и подготовить рассказ по отдельно взятому плану. *(План дети составляют самостоятельно. Можно обращаться за помощью к учителю, родителям.)*

Занятие 9.

Учимся делать выводы и умозаключения. Пиктограммы

Цели: ученик сможет проанализировать уже собранный материал по теме исследования, сделать умозаключение, вывод; ученик получит возможность поработать в коллективе, сможет назвать правила совместной работы.

Ход занятия

Организационный момент.

Актуализация опорных знаний.

- Сегодня на уроке мы будем учиться рассуждать, высказывать свое мнение, делать выводы. Каждый исследователь - мыслитель. А мыслить - значит высказывать суждение.

Суждение - одна из основных форм логического мышления. Понятия в мышлении не выступают разрозненно, они связываются между собой. Формой связи понятий друг с другом и является суждение, умозаключение.

Задание. Перед тобой шесть фотографий (а, б, в, г, д, е).

Имена девочек и мальчиков: Катя, Миша, Вадим, Таня, Арина, Федор.

Фамилии девочек и мальчиков: Белова, Тимофеев, Приходько, Ким, Терещенко, Керн.

Список домашних животных: кролик, уж, кот, собака, хомяк, черепаха.

Напишите под каждой фотографией имя и фамилию ребенка, а также животное, которое живет дома у каждого из детей.

- У мальчика со светлыми волосами нет черепахи, его не зовут ни Миша, ни Вадим.

- У Миши есть черепаха. У него короткие прямые волосы.
- Мальчика, у которого есть уж, зовут Вадим. Его фамилия начинается с П.
- Танины волосы не короткие и не светлые. Ее фамилия начинается с К.
- У девочки со светлыми волосами есть кролик. Ее фамилия Белова.
- Ни у одного из мальчиков нет кота.
- Фамилия Федора начинается с той же буквы, что и фамилия Тани, но в фамилии Федора 4 буквы.
- У Кати нет кота.
- У мальчика с длинными темными волосами нет собаки.
- Катина фамилия - Терещенко.
- У девочки с короткими черными волосами есть собака.

Практическое задание.

А теперь мы будем анализировать, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы по собранным вами материалам.

Слушание высказываний учащихся по группам, коллективный их анализ по схеме.

Сегодня мы с вами также попробуем выработать у себя еще одно умение, которое необходимо исследователю. Для того чтобы материалы, собранные в результате исследования, не забывались и не терялись, их надо фиксировать. Взрослые исследователи эти знания обычно записывают или пользуются сложными схемами. А мы поучимся передавать свою мысль с помощью простых знаков и рисунков. Они называются **пиктограммами**.

Задание. Попробуйте написать соседу по парте пиктографическое письмо.

Коллективное обсуждение результатов.

А теперь поучимся кодировать и изображать звуки, природные голоса (примеры кодирования различных явлений представлены далее):

- звонкий;
- легкий;
- тонкий;
- нежный;
- летящий;

Итог занятия.

- Вы сегодня успешно рассуждали, над чем-то спорили, в чём-то убеждали. Роль мыслителя вам удалась. Так держать! В добрый час!

Занятие 10.

Презентация исследовательской работы

Цели: ученик сможет представлять результаты собственных изысканий; ученик сможет высказывать свои суждения, задавать вопросы по прослушанным работам; ученик сможет назвать основные правила успешного выступления.

Ход занятия

- **Организационный момент.**

Распределение учащихся по группам.

- **Актуализация опорных знаний.**

Сегодня на уроке каждая группа представит результаты собственных исследований.

Слушайте внимательно, анализируйте, задавайте вопросы. Группа учащихся, которая подготовила самую интересную работу, выступит на районном фестивале исследовательских работ.

- **Семинар.**

Презентация, анализ и выбор лучших работ.

- **Итог занятия.**

Вывод о проделанной исследовательской работе.

Занятие 11

Наблюдение. Эксперименты с реальными объектами

Цели: ученик сможет осуществлять эксперименты с реальными объектами; ученик сможет назвать основные принципы выбора темы, определить, какими из них он лично руководствуется; ученик сможет назвать основные правила работы в группе.

Ход занятия

I. Организационный момент.

- **Актуализация опорных знаний.**
 1. В этом учебном году мы продолжим наше обучение, как стать исследователями.
 2. Что нужно, чтобы быть хорошим исследователем?
 3. Какими качествами должен обладать настоящий исследователь?
- Уметь наблюдать, быть внимательным;
- правильно задавать вопросы;
- работать с книгой;
- выделять главное;
- устанавливать причину и следствие.

Наблюдение - самый популярный и доступный метод исследования, применяемый в большинстве наук. Используется практически каждым человеком в повседневной жизни. Наблюдение служит ценнейшим и совершенно незаменимым источником получения разнообразных сведений о мире.

Давайте проверим, насколько мы наблюдательны.

III. Практическая работа.

Задание 1. Найдите все марки, погашенные данной печатью, и узнаете отгадку.

Задание 2. Наблюдаем настроение.

- Предлагаю вам провести длительное исследование (в течение месяца). Сейчас каждый выберет себе пару, с каким учеником ему хочется работать совместно. Ваша задача: каждый день наблюдать за изменением настроения вашего напарника, а он будет наблюдать за вами. Обсуждать вопросы настроения запрещено, постарайтесь быть внимательными скрытно. Каждый день фиксируйте изменения настроения в тетради «Желаю знать все!» в виде записей или пиктограмм. По истечении месяца мы обсудим полученные результаты и по возможности попробуем выявить причины смены настроения.
- Особое место в науке и наших повседневных исследованиях принадлежит эксперименту.

Эксперимент - важнейший из методов исследования, используется он практически во всех науках и от исследовательского поведения неотделим. Слово «эксперимент» происходит от латинского, переводится на русский как «проба», «опыт».

В отличие от наблюдения, только фиксирующего свойства предметов, эксперимент предполагает воздействие человека на объект и предмет исследования.

Любой эксперимент предполагает проведение каких-либо практических действий с целью проверки и сравнения.

Задание 3. Начнем с мысленного эксперимента с отражениями геометрических тел. Внимательно рассмотрите картинки. Правильно ли художник изобразил тени геометрических тел?

Задание 4. Какая шайба подойдет к этому болту?

Задание 5. Постарайтесь установить закономерность. На каждой полке должны стоять 4 разные фигуры. Дорисуйте на каждой полке недостающую фигуру.

Задание 6. А теперь немного поразмышляем. Выскажите свое предположение:

- Почему у слонов круглые ноги у основания?

Учащиеся высказывают предположения. Учитель может подвести детей к ответу-шутке: «чтобы в треугольные ямки не проваливаться». После этого детям предлагаются рисунки: изображение слона и окружности, соответствующей размеру основания его ноги, а также набор различных фигур-«ямок» (прямоугольники, окружности, квадраты) различного размера. Задача учащихся - определить, какие «ямки» из предложенных не опасны для слоненка.

- **Эксперимент с реальными объектами.**

V. Мы с вами прекрасно помним рекламы, где тоже проводят эксперименты с реальными объектами, чтобы наглядно продемонстрировать все достоинства рекламируемого товара. Сейчас мы с вами проведем эксперимент со средством для мытья посуды двух разных фирм-производителей.

Перед нами четыре одинаковых чашки, две одноразовых ложки, две бутылочки со средством для мытья посуды двух разных фирм-производителей. Также нам потребуется подкрашенное подсолнечное масло для имитации сильно загрязненной посуды. Нальем одинаковое количество масла в две чашки и опустим в каждую из них по одной новой одноразовой ложке. Перед нами загрязненные ложки, которые требуется отмыть. В две другие чашки наливаем по одной капле разных моющих средств, перемешиваем. Сразу можно определить, в каком из средств больше пенообразующих частиц.

Выскажите свои предположения относительно результата эксперимента. Что произойдет?

Учащиеся высказывают предположения.

VI. Затем опускаем на 3 секунды грязные ложки в разные чашки. Вынимаем, сравниваем результат. Что произошло? Правдива ли реклама? Какие выводы можно сделать? Подтвердились ли наши предположения?

Учащиеся делают выводы.

Вывод. Не все можно предугадать, поэтому мы и проводим эксперимент, так как не все можно проверить словами, самые интересные эксперименты - это, конечно, реальные опыты с предметами и их свойствами.

VI. Правила выбора темы.

В этом году каждый из вас самостоятельно выберет тему и напишет исследовательскую работу. Как вы думаете, какая может быть тема?

Материал для учителя: все темы для исследовательской работы детей можно условно объединить в три основные группы.

Фантастические - темы, ориентированные на разработку несуществующих, фантастических объектов и явлений.

Например, ребенок делает проект космического корабля, создает какую-то волшебную машину или прибор. Все это может быть создано только в вербальном варианте, а может быть воплощено в техническом рисунке или даже макете, склеенном из бумаги, картонных коробок, упаковок из-под продуктов и косметики.

Эмпирические - темы, предполагающие проведение собственных наблюдений и экспериментов.

Это наиболее интересное и перспективное направление исследовательской деятельности детей. Проведение исследований, включающих в себя собственные наблюдения и эксперименты, очень ценно в плане развития самого исследовательского поведения и в плане приобретения новых сведений о мире. Эти исследования требуют большой изобретательности.

В качестве объектов для детского экспериментирования могут выступать практически все объекты: и сами люди, и домашние животные, и явления природы, и самые разные неодушевленные предметы из домашнего обихода или предметы и явления из окружающего мира вообще.

Например, ребенок решил провести серию экспериментов с волнистым попугайчиком. Ему требуется проверить экспериментально, как попугай реагирует на разную еду, как он относится к музыке, можно ли научить его выполнять какие-либо несложные действия и др. Можно провести эксперименты с растениями, их цветами, семенами и др. Прекрасные объекты для экспериментов и наблюдений - явления неживой природы: вода, глина, камни и даже небесные светила и др.

Теоретические - темы, ориентированные на работу по изучению теоретических источниках. Это то, что можно спросить у других людей, это то, что содержится в фильмах, написано в книгах и др.

В настоящее время издается много очень хороших энциклопедий и справочников для детей разного возраста. Это создает прекрасные условия для проведения теоретических исследований даже с детьми дошкольного возраста.

Например, можно собрать в разных справочниках и энциклопедиях информацию об определенной группе пород собак, устройстве парусных кораблей прошлых веков или истории музыкальных инструментов и др. Обобщив эту информацию, ее можно структурировать и представить для обсуждения сверстникам.

Правила выбора темы.

- Тема должна быть интересна ребенку, должна увлекать его.

Исследовательская работа, как и всякое творчество, возможна и эффективна только на добровольной основе. Желание что-либо исследовать возникает тогда, когда объект привлекает, вызывает интерес. Тема, навязанная ребенку, какой бы важной она ни казалась нам, взрослым, должного эффекта не даст. Естественно, для того чтобы выбрать тему, интересующую ребенка, нужно знать его склонности. Суметь услышать, понять, почувствовать его интересы - сложная, но вполне решаемая педагогическая задача.

- Тема должна быть выполнима, решение ее должно принести реальную пользу участникам исследования.

Подвести ребенка под ту идею, в которой он максимально реализуется как исследователь, раскроет лучшие стороны своего интеллекта, получит новые полезные знания, умения и навыки - задача сложная, но без ее решения эта работа теряет смысл.

На первый взгляд может показаться, что это правило противоречит первому. На самом деле «идеальная» для каждого ребенка в данный момент его развития тема - результат, находящийся на грани между первым и вторым правилом. Педагогическое искусство взрослого в том и состоит, чтобы помочь ребенку сделать такой выбор, который он бы считал своим выбором.

- Тема должна быть оригинальной, в ней необходим элемент неожиданности, необычности.

Познание начинается с удивления, а удивляются люди чему-то неожиданному. Оригинальность в данном случае следует понимать не только как способность найти нечто необычное, но и как способность нестандартно смотреть на традиционные предметы и явления. Это правило ориентировано на развитие важнейшей характеристики творческого человека - умение видеть проблемы. Способность находить необычные, оригинальные точки зрения на разные, в том числе и хорошо известные предметы и явления, отличает истинного творца от посредственного, творчески неразвитого человека.

- Тема должна быть такой, чтобы работа могла быть выполнена относительно быстро.

Способность долго концентрировать собственное внимание на одном объекте, то есть долговременно, целенаправленно работать в одном направлении, невысока даже у старшего дошкольника. Поэтому часто приходится наблюдать, что увлеченно начатая и не доведенная сразу до конца работа (рисунок, постройка и др.) так и остается незаконченной. Выполнить исследование на одном дыхании практически очень сложно. Учитывая эту особенность детской природы, следует стремиться к тому, чтобы первые исследовательские опыты не требовали длительного времени.

Кроме этого, выбирая тему, надо учитывать следующее:

- Возможный уровень решения.

Естественно, что проблема должна соответствовать возрастным особенностям детей. Эта позиция касается обычно не столько выбора проблемы, сколько уровня ее подачи. Имеется в виду ее формулировка и отбор материала для решения. Одна и та же проблема может решаться детьми разного возраста на разных этапах обучения по-разному, с различной

- Желания и возможности.

Выбирая проблему, нужно учесть, есть ли необходимые для ее решения средства и материалы. Отсутствие литературы, необходимой «исследовательской базы», невозможность собрать необходимые данные обычно приводят к поверхностному решению. Поверхностное решение рождает «пустословие». А это не только не содействует, а, напротив, существенно мешает развитию творческого мышления, основанного на доказательном исследовании и надежных знаниях.

В результате коллективного обсуждения дети приходят к общим выводам относительно подбора темы, пиктографическими записями фиксируют сведения в тетради «Желаю знать все!».

VII. Тема должна быть тебе интересной, такой, чтобы ты работал с удовольствием, чтобы ты ею увлекся.

VIII. Тема должна быть выполнима, исследование должно быть полезно и тебе, и учителю, и слушателям полученных результатов.

IX. Тема должна быть оригинальной, в ней необходим элемент неожиданности, необычности.

X. Тема должна быть такой, чтобы работа могла быть выполнена относительно быстро.

XI. Для выполнения исследовательской работы по данной теме у тебя должна быть реальная возможность найти необходимый материал, литературу.

VI. Итог занятия.

- Сегодня на уроке мы вспомнили, какими качествами должен обладать настоящий исследователь, познакомились с правилами выбора темы.

Домашнее задание: подумать, посоветоваться с родителями, просмотреть литературу и выбрать тему исследования,

Занятие 12 Установление закономерностей. Парадоксы

Цели: ученик сможет устанавливать закономерности, классифицировать объекты по разным признакам, выявлять лишние; ученик сможет увидеть парадоксальность некоторых утверждений; ученик попытается высказать собственные парадоксальные утверждения.

Ход занятия

- **Организационный момент.**

Распределение учащихся по группам.

- **Актуализация опорных знаний.**

- Каждый из вас очень любознателен - все интересно, все хочется потрогать, изучить свойства и принцип действия объекта. Это явно выраженные исследовательские качества.

Занятия исследовательской деятельностью развивают аналитические способности, формируют способность принимать решения, повышают конкурентоспособность. Ведь ни для кого не секрет, что в недавнем прошлом многие наши изобретатели не всегда могли должным образом оформить свое «детище». А в современном мире без подобных умений не обойтись.

Сегодня на занятии мы продолжим учиться быть исследователями, вспомним правила классифицирования объектов по разным признакам, узнаем, что такое «парадокс», будем учиться устанавливать закономерности.

• **Практическая работа.**

Задание 1.

Проверим наше внимание и наблюдательность. Найдите на рисунках три предмета, которые встречаются на каждом из них. *(Учитель подбирает сюжетные картинки, соответствующие заданию. За основу выбирается какой-либо предмет,*

который в том или ином виде изображен на каждой из картинок.)

Задание 2. Попробуем поупражняться в выделении главного и второстепенного. Перед вами несколько рядов, в каждом из которых пять даются в скобках, а одно - перед ним. Нужно выбрать два слова, наиболее существенных для слова перед скобками:

- пение (звон, голос, искусство, мелодия, аплодисменты);
- поселок (дом, река, лес, улица, корова);
- квадрат (чертеж, бумага, углы, линейка, сторона);
- телевизор (экран, электричество, прибор, квартира, зритель);
- война (танки, солдаты, бои, сабли, пленные);
- море (рыба, моряк, берег, вода, шторм);
- футбол (победа, штрафы, игроки, стадион, мяч).

Задание 3. Классифицируем понятия, обобщаем, исключаем лишнее.

В каждом ряду слов одно слово лишнее, а остальные слова можно объединить одним общим понятием. Исключите лишнее слово и придумайте общее.

- Слон, обезьяна, джунгли, койот, тигр.
- Роза, ромашка, малина, лютик, сирень.
- Кастрюля, чай, сковорода, ложка, чашка.
- Май, июнь, апрель, январь, весна.
- Отец, бабушка, девочка, дочь, мать.

- Вспомогательным приемом для выполнения классификации является установление закономерностей, то есть правила, по которому расположены объекты.

Задание 4. Установите закономерность и впишите недостающее слово в скобки нижнего ряда:

Аргон (роза) гроза Плата (танк) окунь

Атлет () норма Вербa () атлас

Торг (грач) чайка Кора (коза) азот

Задание 5. Установите закономерность и выберите из шести предложенных нужную фигуру.

Задание 6. Установите закономерность и вставьте пропущенное число.

IV. Введение нового понятия.

- Кроме установления закономерностей и классификации объектов, существуют утверждения, которые резко расходятся с общепринятыми, установившимися мнениями, отрицание того, что все считают «правильным». В переводе это слово обозначает «неожиданный, странный, невероятный». Есть предположения, юные исследователи?

Парадокс - необычное, неожиданное, расходящееся с традицией утверждение, два противоположных утверждения, для каждого из которых есть убедительные подтверждающие аргументы.

Ученики фиксируют в тетради.

- Приведу вам несколько примеров.

Начнем с простого эксперимента. Запасемся водой в небольшом тазике и металлическими предметами (гвозди, шуру предметы в воду, то они, естественно, будут тонуть. А из чего делают корабли? И почему металлические корабли не тонут?

Посмотрите на рисунок. Картонная коробочка из-под сахара- рафинада (косметических средств и т. п.) стоит на краю стола, причем так, что большая ее часть свешивается. Коробочка должна упасть. Но почему эта коробочка не падает? При каких условиях она не упадет?

Ответ: если в той части коробочки, которая опирается стол, лежит сахар или небольшой тяжелый предмет, а оставшаяся часть коробочки пуста.

Аналогичная ситуация, только коробочка сначала стоит, а затем через некоторое время падает. Мы ее открываем, а там ничего нет. Как это может быть?

Ответ: в коробку в качестве груза надо положить сухого льда, он растает, и коробочка упадет. Чтобы в ней ничего не было, надо подождать, когда лед испарится.

По законам физики майский жук не может летать, так как масса его тела, площадь крыльев и другие характеристики не должны позволить ему этого делать, но жук не знает законов физики и, видимо, поэтому летает.

- Встречались ли вам в жизни парадоксальные утверждения?

Учащиеся высказывают утверждения.

V. Итог занятия.

Кто из вас выбрал тему исследовательской работы? Назовите ее.

- Прочитайте правила выбора темы.
- Проанализируйте выбранную вами тему, соотнесите с условиями.

Обсуждение, индивидуальная консультация. **Домашнее задание:** продолжить сбор материала по теме.

Занятие 13 Логика. Метафора и метафоричность суждений в исследовании

Цели: ученик сможет объяснить сущность понятий «мышление», «логика», «метафора»; ученик сможет объяснить значения метафорических выражений.

Ход занятия

Организационный момент.

Распределение учащихся по группам.

Актуализация опорных знаний.

Задание 1. Блицтурнир.

- Отвечайте быстро: Сколько?

Дней в неделе, из них выходных?

Пальцев на правой ноге?

Задних и передних лап у гуся?

Времен года, осенних месяцев?

Месяцев в году, кроме летних?

Гномов у Белоснежки?

Глаз и бровей у человека?

Букв в названии нашей страны?

Углов у квадрата?

- Что надо делать, чтобы выполнить любое задание? (*Необходимо подумать, поразмышлять, порассуждать.*)

Сообщение темы.

- Сегодня на занятии мы будем учиться развивать мышление и логику.

Мышление - это творческий познавательный процесс, отражающий отношение предметов и явлений, законы мира. Познание человеком окружающего мира осуществляется в двух основных формах.

Логика - наука о законах и формах мышления; ход рассуждений, умозаключений, внутренняя закономерность чего-нибудь.

Хорошее логическое мышление и развитие способностей рассуждать необходимы каждому в жизни. Успех есть у того человека, который делает точные выводы, действует разумно, мыслит последовательно.

Практические задания.

Задание 1. Вдоль стен квадратной крепости требовалось поставить 16 часовых. Капитан разместил их так, как показано на рисунке. Затем пришел полковник и, недовольный размещением часовых, распорядился расставить солдат так, чтобы с каждой стороны их было по 6. Вслед за полковником

явился генерал, раскритиковал решение полковника и разместил часовых по 7 человек с каждой стороны. Нарисуйте, как размещались часовые в двух последних случаях.

Задание 2. Расставьте любые цифры в кружки так, чтобы стрелка всегда была направлена от кружка с большей цифрой к кружку с меньшей.

. Введение нового понятия.

- Нередко при проведении исследовательской работы нам приходится сталкиваться с метафоричностью суждений.

Метафора - это оборот речи, заключающий скрытое уподобление, образное сближение слов на базе их переносного значения. Построение метафор - довольно сложное дело, доступное далеко не каждому взрослому, это то, что могут с успехом делать творцы. Большинство детей тем более с этим справляется с большим трудом, но это не повод для того, что этим не заниматься.

Задание 1. Объясните значение выражений.

Возьмем несколько несложных распространенных пословиц и изречений и попробуем объяснить, что они означают.

- Без труда не вынешь рыбку из пруда.
- Всяк кулик свое болото хвалит.
- Всякому овощу свое время.
- В тесноте, да не в обиде.
- Глаза страшатся, а руки делают.
- Дома и стены помогают.
- Друзья познаются в беде.
- Дыма без огня не бывает.
- За двумя зайцами погонишься - ни одного не поймаешь.
- Как аукнется, так и откликнется.
- Кашу маслом не испортишь.
- Не в свои сани не садись.

Задание 2. Подберите к началу фразы ее окончание.

А) Хорошо в деревне летом! А вы...

Б) У нас в деревне есть речка. Я ее несколько раз...

В) Только недавно я узнала, что арбуз...

Г) Красивые грибы принесла я однажды из леса! Бабушка так и сказала: «Красота-то какая!» - и добавила...

Д) Наш кот Мурзик очень похож на какого-то хищного зверя, он...

Е) Теперь-то я точно знаю: оса кусает не больно, потому что... Е) Бабушка научила меня доить корову. Правда, корова... Ж) Мой маленький брат говорит, что страус - это жираф, только...

З) Знаете ли вы, что ворона...

И) Однажды я целый час просидел на верхушке огромной ели. Она...

К) Как-то в походе мы прошли 10 км...

Окончания фраз

- а) «Теперь мухам не сдобровать».
- б) ...за три дня.
- в) ..птица.
- г) ...не были там?
- д) ...была спилена и лежала на опушке.
- е) ...переплывал.
- е) ...это ягода.
- ж) ...весь полосатый.
- з) ...нашего вожатого укусила огромная оса, и он даже не крикнул.
- и) ...очень любит сыр.
- к) ...этого не знала и всегда опрокидывала ведро. Ответы: А-г, Б-е, В-ё, Г -а, Д-ж, Е-з, Ё-к, Ж -в. З-й, И-д, К-б.

Задание 3. Соедините фразеологизмы, близкие по значению:

- владеть собой;
- мастер на все руки;
- изо всех сил;
- золотые руки;
- водить за нос;
- во весь дух;
- до последнего дыхания;
- за тридевять земель;
- до последней капли крови;
- на край света;
- обвести вокруг пальца;
- держать себя в руках.

Задание 4. Узнайте пословицу по рисунку.

В распоряжении учителя, как правило, имеется большое количество различных рисунков, которые могут быть использованы для проведения подобного задания.

VI. Итог урока.

Вывод. Сегодня на уроке мы учились мыслить, рассуждать, устанавливать причину и следствие, находить метафоры.

Домашнее задание: продолжить сбор материала по теме.

Занятие 14. Работа с текстом.

Как подготовиться к защите исследовательской работы?

Цели: ученик сможет назвать основные этапы работы с текстом при сборе информации; ученик сможет назвать основные элементы структуры исследовательской работы; ученик сможет проанализировать, соответствует ли его работа данной структуре; ученик сможет назвать правила успешного выступления докладчика.

Ход занятия

I. Организационный момент.

- **Актуализация опорных знаний.**

Любая учебная работа ребенка, в том числе и учебно- исследовательская, должна быть доведена до логического конца. Моментом завершения исследовательской работы должно являться не только индивидуальное признание ее завершенности учителем, а непременно публичное представление и коллективное обсуждение. Этап «защиты» выполненной исследовательской работы пропустить нельзя. Без него исследование не может считаться завершенным. Защита - венец исследования и один из главных этапов обучения начинающего исследования. Одной из форм подведения итогов детских исследований могут быть фестивали исследовательских работ. Сегодня мы с вами выясним правила подготовки работы к защите, но перед этим хотелось бы вспомнить вместе с вами, как вы работали с учебной и дополнительной литературой. Кто помогал? Что удавалось? Когда возникали сложности?

- **Ознакомление с этапами работы с текстом.**

Особый вид умений юного исследователя - умение работать с текстом или с книгой. Существует несколько простых, доступных и эффективных способов.

Разобьем процесс знакомства с текстом (книгой) на несколько этапов:

Первый этап - беглый обзор текста, его общий просмотр. Это можно сделать несколькими способами:

полистать книгу, рассмотреть все иллюстрации (до чтения текста);

познакомиться с оглавлением;

в книгах учебных и научных есть введение, где обычно автор дает краткий анонс содержания основных разделов и глав;

почитать отдельные куски текста, которые случайно привлекли внимание.

Второй этап - задать себе вопросы по поводу текста. Получив общее представление о содержании текста, полезно

поставить вопросы по поводу излагаемых в нем проблем. Например:

- Насколько мне это интересно?
- Что мне известно об этой проблеме?
- Какие идеи вынесены в заголовки?
- Что нового я смогу узнать?

Третий этап - чтение, глубокое знакомство с текстом.

Четвертый этап - выделить главное и второстепенное. Выделение главной идеи не такое простое дело, как это может показаться на первый взгляд.

Пятый этап - резюме, какова структура текста?

План проведения защиты работы.

Выделить из текста основные понятия и дать им определения:

- а) разъяснение посредством примера;
- б) описание;
- в) характеристика;
- г) сравнение;
- д) различие.

Классифицировать основные предметы, процессы, явления и события.

Выявить и обозначить все замеченные парадоксы.

Ранжировать основные идеи по важности.

Предложить сравнения и метафоры.

Сделать выводы и умозаключения.

Указать возможные пути изучения.

Подготовить текст доклада.

Сделать схемы, чертежи, макеты.

Во время конференции учащийся-исследователь:

публично докладывает о результатах своего исследования участникам конференции: комиссии, ученикам, педагогам, родителям, гостям;

- после доклада отвечает на заданные ему вопросы;
- завершив выступление, становится слушателем других докладов.

После прослушивания всех работ, выполненных учащимися класса, выбираются лучшие работы. Они будут представлены на конференции школьного научного общества.

Основы теории.

Что должна включать в себя защита исследовательской работы?

- Введение, в котором следует четко сформулировать цель исследования и указать проблему, на решение которой направлено исследование.
- Отчет о проведенных исследованиях: описание объекта исследования, методика работы, полученные результаты. Целесообразно на раннем этапе дать схему (план), из каких блоков должна состоять работа.
- Программа действий: описать мероприятия, выполненные учащимися.

- Выводы: на основании полученных результатов оценивается состояние объекта на момент проведенного исследования.
- Список используемой литературы. *(Показать, как правильно его оформлять.)*

Практическая работа.

Кто желает предварительно провести защиту своей работы (фрагмента)?

Детям предлагается задать вопросы в адрес выступающих учащихся, затем провести анализ вопросов и ответов.

Итог занятия.

- Чем мы сегодня занимались? Какие новые знания получены?

Домашнее задание: продолжить сбор материала, его систематизацию и приступить к оформлению своей работы, соблюдая все стандартные параметры.

Занятие 15

Презентация исследовательских работ

Цели: опираясь на схему структуры работы, ученик сможет кратко и точно передать содержание исследовательской работы; ученик сможет правильно задавать вопросы по содержанию и отвечать на них; ученик сможет дать простой анализ прослушанных работ.

Ход занятия

- **Организационный момент.**
- **Актуализация опорных знаний.**

Сегодня начинается защита исследовательских работ, над которыми вы работали в течение года. Жюри — все ученики класса. Жюри должно быть строгим, но справедливым, не забывайте об этом. Каждому из вас предстоит быть и членом жюри, и исследователем, защищающим свою работу.

Защита исследовательских работ.

1. Выступления детей.

Обсуждение вопросов и ответы по теме.

Подведение итогов по прослушанным работам, выбор лучших выступлений.

Итог занятия.

Сегодня мы прослушали защиту нескольких работ. Спасибо ребятам за содержательность работ, за то, что не испугались и первыми согласились выступить.

Спасибо за интересные вопросы выступающим и полные, оригинальные ответы на них.

Домашнее задание: подготовиться следующим учащимся к защите своих работ. Лучшие работы будут представлены на фестивале исследовательских работ района.

Занятие 16.

Как научиться приобретать знания? Всю жизнь в поиске

Цели: ученик сможет перечислить, какими качествами должен обладать исследователь; ученик сможет выявить проблему, строить гипотезы; ученик перечислит знания, умения и навыки, необходимые в исследовательском поиске.

Ход занятия

- **Организационный момент.**
- **Актуализация опорных знаний.**

Кого можно назвать настоящим исследователем?

Какими качествами он должен обладать?

Учащиеся высказывают свои точки зрения.

Вывод. Настоящий исследователь должен обладать специальными исследовательскими умениями:

- видеть проблему;
- задавать вопросы;
- выдвигать гипотезы;
- наблюдать за объектами изучения;
- проводить эксперименты, опыты;
- делать выводы и умозаключения;
- доказывать и защищать свои идеи.

Этот список умений далеко не полный, тем не менее он отражает самые главные черты исследователя.

В этом учебном году мы продолжим совершенствовать умения и навыки, которые необходимы в исследовательском поиске, будем учиться еще быстрее и качественнее исследовать все, что нас окружает.

Практическая работа.

Задание 1. Составьте рассказ, используя данную концовку.

Оцениваем, в первую очередь, логичность и оригинальность изложения.

«...Нам так и не удалось найти свой автомобиль».

«...Собака стремительно подбежала к Диме и попыталась лизнуть его прямо в лицо».

«...И котенок мирно заснул на руках у Маши».

«...Прозвенел звонок с урока, а Дима продолжал стоять у доски».

Задание 2. Посмотрите на мир чужими глазами.

Продолжите рассказ, оценив данную ситуацию со стороны разных участников событий: учителя; мальчиков, выдвинувших идею; их родителей; одноклассников.

Два мальчика из 2 класса решили выполнить проект «Сценарий к фильму ужасов». Обсуждение ситуаций.

Вывод. Вы слышали разные точки зрения. Почему они совершенно разные? От чего это зависит?

Обсуждение.

Задание 3. Упражнение для увеличения объема внимания.

Не водя рукой по линиям, а лишь следя глазами, определите, какие цифры соответствуют буквам.

Задание 4. На развитие пространственного восприятия. Пересчитайте слонов (рис. на с. 65). Задание

5. Не верьте глазам своим.

Какой отрезок длиннее - АВ или АС? Проверьте свое предположение.

Итог занятия.

- Сегодня мы говорили о том, какие знания, умения и навыки необходимы в исследовательском поиске. Почему они так важны?

Какие упражнения помогают овладеть навыками исследовательской деятельности?

В четвертом классе вы продолжите вести исследовательскую работу глубже, приобретая больше опыта.

Домашнее задание: необходимо определить тему исследовательской работы и начинать сбор материала по этой теме.

Занятие 17.

Как оценивать идеи? Классификация тем исследований

Цели: ученик сможет высказывать свое мнение, анализировать, видеть главное, делать обобщение; ученик сможет определить область знаний, вид темы своей работы.

Ход занятия

I. Организационный момент.

II. Актуализация опорных знаний.

Кому из вас хочется рассказать о чем-то новом, полученном в результате исследовательской работы, интересном?

- В этом году мы продолжим заниматься исследовательской деятельностью. При проведении учебных исследований сообщить об усвоенном важно не только тому, кто его слушает, но и в особенности тому, кто о нем рассказывает. Исследование - это процесс творческий, это всегда попытка сделать шаг в неизведанное. Но нужно помнить, что, прежде чем что-то делать, надо четко все осознавать, определить цель, составить план работы, то есть алгоритм действий.

Какие виды тем могут быть предметом исследовательской работы?

Фантастические - темы, ориентированные на разработку несуществующих, фантастических объектов и явлений.

Эмпирические - темы, тесно связанные с практикой и предполагающие проведение собственных наблюдений и экспериментов.

Теоретические - темы, ориентированные на работу по изучению и обобщению фактов и материалов, содержащихся в разных теоретических источниках.

- Кроме того, в науке принята развернутая классификация тем, перед вами классификационное дерево. Попробуйте определить место вашей темы исследовательской работы на этом дереве.

III. Практическая работа.

- Сегодня мы будем совершенствовать в себе умение выдвигать гипотезы, идеи и оценивать их. Самый лучший способ - это проверить идею в ходе исследования, но возможен и другой способ оценки, более быстрый и экономичный, - ее можно оценить в уме. Воспользуемся для этого специальной матрицей. Чтобы понять, как ей можно пользоваться, возьмем для примера какую-нибудь ситуацию, требующую решения. Например, нам требуется жилище для щенка (котенка и др.).

Проведем «мозговой штурм».

- Предлагаю высказать свои идеи, эти идеи будем фиксировать в таблице на бумажном листе. Напоминаем: по правилам идеи высказываются свободно, и на первом этапе никакая критика идей категорически не допускается. Поощряются смелые, оригинальные, неожиданные идеи.

Матрица для оценки идей

№ п/п	Идея	Сложно	Дорого	Опасно	Неком-фортно	Долго
1	Поселить щенка дома.	Да	Нет	Нет	Нет	Нет
2	Сделать ему коттедж во дворе.	Да	Да	Да	Нет	Да
3	Поселить его в подвале дома.	Нет	Нет	Да	Да	Нет
4	Поселить его в коробке в подьезде.	Нет	Нет	Да	Да	Нет
5	Сделать ему пещеру в ближайшем парке.	Да	Нет	Да	Да	Да

6	Поселить его в детском саду.	Да	Нет	Нет	Нет	Нет
7	Найти ему хоро шего хозяина	Да	Нет	Нет	Нет	Да

Наша матрица показывает, что самые хорошие идеи - это поселить щенка дома и поселить его в детском саду. Правда, мы отметили, что и то, и другое сложно. Дома сложно договориться с родителями, а в детском саду сложно найти (обычно) место, где щенок никому бы не мешал. Все-таки детский сад создан для других целей.

IV. Итог занятия.

- Умение выделить главную мысль, найти факты, подтверждающие ее, определить цель, составить план работы, выдвинуть гипотезы и идеи, оценить их - важнейшие качества, требующиеся при обработке материалов.

Этими качествами должен владеть каждый ученик, чтобы к концу года написать новую исследовательскую работу.

Домашнее задание: подумать над темой, по которой предстоит работать в этом году; приступить к сбору материала; обращаться за консультацией ко взрослым; осуществлять поисковую работу с литературными источниками.

Занятие 18.

Особенности проведения теоретических исследований

Цели: ученик сможет перечислить виды тем исследовательских работ; ученик сможет назвать основные этапы проведения теоретических исследований; ученик сможет применить все полученные знания при проведении кратковременного теоретического исследования «Эти удивительные пчелы».

Ход занятия

Организационный момент.

Актуализация опорных знаний.

- Кому необходима помощь в выборе темы или подборе материала по исследовательской работе?

Учитель решает эти проблемы в индивидуальном порядке.

Кто хочет поделиться тем, как продвигается у него работа по теме?

Не забывайте обращаться за помощью друг к другу в нахождении нужного материала.

Практическая работа.

- Сегодня на занятии мы коллективно проведем краткосрочное теоретическое исследование. А объект мы определим при выполнении задания. Но, прежде чем приступить к работе, напомним виды тем исследований. Чем отличается теоретическое исследование от фантастического и эмпирического?

Выбор объекта исследования.

Соедините точки по порядку, определите объект исследования:

Тема нашего исследования «Эти удивительные пчелы». Назовите основные методы исследования. Какие из них можем использовать на данном занятии?

Дети подбирают доступные методы.

Зафиксируйте при помощи пиктограмм знания, которые можно получить, используя метод «Подумай самостоятельно».

Ученики фиксируют знания на листочках, складывают в соответствующий кармашек в папке исследователя.

- Для занятия я подобрала необходимую литературу. Поработайте с книгами, постарайтесь добыть новые сведения о жизни пчел, фиксируйте знания, складывайте в папку.

Ученики фиксируют знания на листочках, складывают в соответствующий кармашек в папке исследователя.

- Давайте составим план нашего исследования, определим круг вопросов:

История пчеловодства.

Царица улья.

Размножение и развитие пчел.

Распределение обязанностей в пчелиной семье.

Общение пчел между собой.

Зрение пчел.

Есть ли у пчел враги?

После того как информация получена, обработана, отобрана, дети готовятся к защите работы.

В академических головных уборах и мантиях 3—4 человека представляют результаты исследования.

Итог занятия.

- Как можно оценить нашу совместную работу? Над чем еще необходимо работать?

Какими качествами должен обладать исследователь? (*Уметь наблюдать; выявлять причину и следствие; уметь работать с литературой; задавать вопросы; выявлять проблемы; делать умозаключения по аналогии и т. д.*)

Домашнее задание: продолжать собирать материал по теме своего исследования, по желанию с помощью родителей можно подготовить мультимедийную презентацию коллективной творческой работы (тему формулирует учитель) по заданному плану и учитывая структуру.

Занятие 19.

Особенности проведения эмпирических исследований

Цели: ученик сможет перечислить виды тем исследовательских работ; ученик сможет назвать основные этапы проведения эмпирических исследований.

Ход занятия

- **Организационный момент.**
- **Актуализация опорных знаний.**

Ребята, вам было предоставлено достаточно времени, чтобы подумать над темой, собрать по ней материал. Какие темы вы выбрали? Почему? (*Обсуждение.*)

Вам необходимо продолжить эту работу. Изучая материал по исследовательской работе, мы часто сталкиваемся с проблемами, которые можно решить при помощи эксперимента.

Практическая работа.

Задание 1. Эксперимент с магнитом и металлами.

Многие из вас знают, что магнит, как волшебник, притягивает металлы. Но все ли металлы притягивает магнит? Давайте попробуем провести эксперимент, чтобы уточнить это.

Нам понадобится много самых разных металлических предметов: кнопки, скрепки, шурупы, гвозди, монеты, металлическая линейка, металлические части шариковой ручки.

Проводится эксперимент и обсуждаются его результаты.

Вывод. Магнитом притягиваются предметы, в состав которых входит железо: кнопки, скрепки, шурупы, гвозди. Магнит не притягивает предметы из алюминия и меди: линейку, монеты.

Наиболее привлекательны для детей эмпирические исследования. Я хочу представить вам проект девочки, которая выполняла работу «Изучение умственных способностей кошки». Во время обсуждения темы для очередного исследования третьеклассница Маша вспомнила, как ей рассказывали об экспериментах по изучению мышления людей и животных американского психолога Э. Торндайка и упоминали о его опытах с кошкой, о том, какие неутешительные для кошки выводы были сделаны из его исследований.

Мысль о том, что кошка не может считаться животным «с высоким интеллектом», Маше показалась ошибочной и очень обидной. «А моя кошка умная!» - заявляла она. «Но кошка плохо обучается, ее даже опытные дрессировщики не берутся обучать самым простым командам», - утверждала ее мама. На что тут же получила ответ: «А Куклачев! И потом, послушная - это одно, а умная - это совсем другое», - заявила Маша.

Возразить нечего! Справедливо. Тему решили назвать так: «Изучение умственных способностей кошки».

Выбор методов исследования. Стали думать, как исследовать.

«Очень просто, - заявила Маша, - у вас же есть тесты для детей. Давайте я их доработаю и обследую свою кошку и других». «Не пойдет, - сказал руководитель, — они не годятся. Но у меня есть замечательный тест канадского психолога Д. Корена для определения умственных способностей собак. Вот его вполне можно для этого переработать».

Сбор материала. Маша внимательно изучила каждый субтест Д. Корена и переработала все с учетом «кошачьих особенностей». Затем предстояло сделать шкалу. Конечно, мы не проводили мероприятий, которые обязательно требует для составления настоящей шкалы математическая статистика. Маша ограничилась минимальной выборкой и проверила тесты только на кошках одноклассников и знакомых. В результате по подсчитанным ею средним показателям была составлена собственная нехитрая шкала.

Обобщение полученных данных. Теперь, пользуясь этой шкалой, можно было обследовать других кошек и даже, по утверждению Маши, высчитывать нечто вроде коэффициента ко шачьего интеллекта. Но самым главным она считала то, что ею было доказано, что кошка, справляясь с ее заданиями, выполняет довольно сложные умственные операции. Субтесты, по которым шла проверка, были направлены на выявление самых разных умственных способностей животного:

- умения решать проблемы (например, строится узкий туннель из книг, на одном конце этого туннеля кладется лакомство, к другому подсаживают кошку, она видит лакомство, но туннель узок, по нему не пройти; засекается время, которое понадобится кошке, чтобы обойти туннель и взять лакомство);
- обучаемость (изобретается несуществующая команда (например: «чип», «марм» и т. п.), по которой кошка должна выполнить какое-нибудь действие, например подать голос или дать лапу, а дальше засекается количество попыток и время, за которое кошка ее осваивает);
- кратковременная память (например, на глазах у кошки в один из углов комнаты кладется лакомство, и кошку выносят из комнаты на несколько минут, затем возвращают и наблюдают, как быстро она находит лакомство).

Не менее остроумные способы изучения долговременной памяти, внимания и других характеристик кошачьих умственных способностей изобрела Маша, пользуясь, в качестве аналогов, методиками Д. Корена. Очень важно, что ее заинтересованность позволила ей не просто следовать в фарватере чужих мыслей, а пропустить все через себя и, получив новые знания, создать нечто совсем новое и исключительно любопытное.

Подготовка проекта к защите. Этот этап работы не вызвал особых трудностей: были кратко описаны все субтесты, снабжены для доказательности рисунками и приведены незамысловатые таблицы с результатами обследования разных животных.

Защита проекта. Данный проект был представлен на очень строгий суд одноклассников. Но сделана работа была настолько хорошо и осмысленно, что никакими вопросами оппонентам не удалось дискредитировать или поколебать авторские позиции.

Какие качества характера присущи девочке Маше? Давайте проанализируем правильность подбора темы, отбор методов и содержания.

Так в чем же основное отличие теоретического и эмпирического исследований?

IV. Итог занятия.

Домашнее задание: продолжать собирать материал по своей теме, начинать оформление работы и подготовку к защите.

Занятие 20. Презентация исследовательских работ

Цели: опираясь на схему структуры работы, ученик сможет кратко и точно передать содержание исследовательской работы; ученик сможет правильно задавать вопросы по содержанию и отвечать на них; ученик сможет дать простой анализ прослушанных работ.

Ход занятия

Организационный момент.

Актуализация опорных знаний.

- У нас сегодня праздник - «Презентация исследовательских работ». Над этими работами вы трудились весь год. Выбирали сами тему, отбирали нужный материал, оформляли работу. А теперь поделитесь результатом своей работы с товарищами.

Как вы думаете, почему мы занимаемся исследовательской деятельностью?

- Чтобы расширить кругозор, познавательные способности;
- появляется возможность использовать информационные технологии;
- приобретаются новые знания;
- осваиваются механизмы их самостоятельного получения;
- развивается логическое мышление;
- приобретаются способности работать с дополнительной литературой.
- **Защита исследовательских работ.**

Выступления детей. Анализ прослушанного с помощью вопросов учащихся класса и ответов выступающих. Подведение итогов прослушанных работ, выбор лучших.

Итог занятия.

- У каждого в работе есть свои изюминки. Вы сумели их увидеть и раскрыть. Ценно, что знания и умения добывались в результате собственного труда. Очень приятно, что от своих работ вы получили удовольствие. Думаю, что и дальше вы продолжите заниматься исследовательской деятельностью. Ваши лучшие работы будут представлены на районных и городских конференциях исследовательских работ.

Модуль «Поиграй-ка» (2-3 класс)

1 год обучения (1 класс, 7-8 лет)

Модуль «Забывтые игры Руси» (8 часов)

Каждое занятие строится по следующему плану:

1. Приветствие участников, определение готовности
2. Пятиминутная разминка

3. Знакомство с правилами изучаемой игры
4. Игры-пробы – руководит учитель
5. Выбор лидеров из числа обучающихся для руководства последующими играми, их проведение
6. Подведение итогов: педагог делится мнением о том, кто наилучшим образом выполнял правила игры, хвалит лидеров, если те справились с задачей, предлагает ребятам высказаться, понравилась ли им эта игра, спрашивает, где и когда можно в неё играть. Так же педагог может наградить команду-победителя игры, таким образом по сумме наград определить самых спортивных учащихся в классе.

Модуль «Учимся быть людьми» (8 часов)

Занятие 1. С чего начинается коллектив или будем знакомы

1. Игры на знакомство «Ассоциации», снежный ком
2. Целеполагание курса: участники рассказывают, что в их понимании значит быть человеком, высказывают мнения, чем будут заниматься.
3. Психологический тренинг на контактность: «Рисуем вдвоём одним карандашом»
4. Активные игры на сплочение коллектива: рукопожатия, «построимся по...»

Занятие 2. Человечность – что это такое?

1. Целеполагание занятия: объявление темы, уяснение смысла с детьми.
2. Просмотр мультфильма «Жил был пёс»
3. Работа над кейсом по алгоритму:
 - 1) Назовите действующих лиц ситуации.
 - 2) Опишите действия пса, его хозяев, волка
 - 3) За что хозяева выгнали пса? Можно ли назвать их гуманными? Как должны были поступить гуманные хозяева?
 - 4) Был ли пёс виноват в том, что не мог исполнять обязанностей?
 - 5) Какие чувства испытывал пёс, когда его выгнали?
 - 6) Как мог поступить волк, встретив уставшего и голодного пса? Какие качества проявил волк к псу? Можно ли назвать волка гуманным
 - 7) Какие качества проявляет пёс, когда возвращается в семью и приглашает волка на пир?
 - 8) Как бы вы поступили на месте каждого из участников?
 - 9) Как вы поняли, какими качествами персонажей мультфильма можно характеризовать понятие «гуманность»?
4. Активные игры на сплочение коллектива: путанка

Занятие 3. Взаимопомощь – основа коллектива

1. Целеполагание занятия: объявление темы, уяснение смысла с детьми.

2. Просмотр мультфильма «Волк и телёнок»
3. Работа над кейсом по алгоритму:
 - 1) Кто действующие лица ситуации?
 - 2) Опишите действия каждого участника
 - 3) С кем дружил волк до того, как нашёл телёнка?
 - 4) Как вы поняли, что они раньше дружили?
 - 5) С кем подружился волк в поисках пищи телёнку?
 - 6) Какая дружба лучше? Почему?
 - 7) Какой бы была жизнь волка, если бы он пошёл на поводу у лисы?
 - 8) Были ли дружбой отношения волка с лисой, кабаном и медведем?
 - 9) Как ты понимаешь дружбу?
4. Активные игры на сплочение коллектива: переход по мосту

Занятие 4. Без внимания дружбы не бывает

1. Целеполагание занятия: объявление темы, уяснение смысла с детьми.
2. Просмотр мультфильма «Мой друг зонтик»
3. Работа над кейсом по алгоритму:
 - 1) Кто действующие лица ситуации?
 - 2) Что делал каждый из участников?
 - 3) Как познакомились Поросёнок и слонёнок?
 - 4) Для чего поросёнок заговорил о дружбе?
 - 5) Как он заручился дружбой слонёнка?
 - 6) Повел ли себя поросёнок как друг? Что он сделал не так?
 - 7) Почему поросёнок назвал слонёнка зонтиком и лейкой?
 - 8) Из-за чего поросёнок каждый раз прогонял слонёнка?
 - 9) Чего хотел поросёнок от "дружбы" со слонёнком?
 - 10) Что должен был сделать поросёнок, чтобы стать другом слонёнка?
 - 11) Как бы вы поступили на месте поросёнка? Слонёнка?
4. Активные игры на сплочение коллектива: маятник

Занятие 5 Вежливость открывает все двери

1. Целеполагание занятия: объявление темы, уяснение смысла с детьми.

2. Просмотр мультфильма «Винни Пух идёт в гости»
3. Работа над кейсом по алгоритму:
 - 1) Назовите действующих лиц ситуации
 - 2) Опишите действия Винни Пуха, Пятачка и Кролика
 - 3) Почему Винни Пух пошёл в гости?
 - 4) Почему Пятачок пошёл в гости?
 - 5) Хотел ли Кролик принимать гостей? Почему вы так думаете?
 - 6) Вёл ли Винни Пух себя невежливо? Когда?
 - 7) Какие вежливые действия должен был сделать Пух?
 - 8) Сколько раз Кролик показывает своим поведением, что он не рад гостям? Вежливо ли это?
 - 9) Назовите, какие правила вежливости соблюдаете в гостях вы?
4. Активные игры на сплочение коллектива: «Ребята, здравствуйте» (игра на внимательность)

Занятие 6. Кто отражается в зеркале?

1. Целеполагание занятия: рефлексия курса, чему мы научились, вспомним самые интересные моменты
2. Просмотр мультфильма «Крошка Енот»
3. Работа над кейсом по алгоритму:
 - 1) Кто действующие лица ситуации?
 - 2) Назовите действия героев мультфильма
 - 3) Почему Крошка Енот боялся отражения?
 - 4) Как он реагировал на своё отражение в течение мультфильма?
 - 5) Какой секрет примирения открыл Крошка Енот?
 - 6) Часто ли вы видите угрюмые выражения на лицах своих знакомых и друзей? Как вы на это реагируете?
 - 7) Часто ли у вас бывает плохое настроение и такое же выражение лица?
 - 8) Какой секрет хорошего общения вы сегодня узнали?
4. Активные игры на сплочение коллектива: клубок ниток

Модуль «Рисую Солнце» (9 часов)

Занятие 1. Знакомьтесь – это компьютер. Правила работы с ПК

Обозначение основных элементов учебного ПК (нетбука): монитор, клавиатура, тачпад, звуковые колонки, индикаторы управления, аккумуляторная батарея, блок питания. Правила безопасности при работе с ПК. Способы правильного включения и выключения ПК, режим работы. Рабочий стол и его элементы: пиктограммы, панель «Пуск», панель задач, часы.

Запуск программ.

Занятие 2. Запускаем программу для рисования Paint

Повторение правил безопасности при работе с ПК. Запуск программы Paint. Интерфейс (внешний вид) программы: рабочее поле, панель инструментов, панель меню, палитра.

Инструменты рисования: карандаш, кисть.

Создание первого рисунка

Занятие 3. Инструменты рисования. Сохраняем изображение

Инструменты рисования: ластик, линия, распылитель. Дополнительные настройки инструментов. Сохранение изображения, открытие сохраненного изображения

Занятие 4. Изменяем размера рисунка. Операции с цветом

Инструменты рисования: масштабирование (лупа), заливка фона (ведро), заливка контура (чернильница). Способы изменения масштаба рисунка через меню «Рисунок/атрибуты»

Занятие 5. Создаем стандартные фигуры

Инструменты рисования: эллипс (окружность), прямоугольник, многоугольник.

Составление рисунка с использованием стандартных фигур

Занятие 6. Заливка областей.

Способы заливки фигур и областей. «Правило замкнутой фигуры».

Практическая работа «Раскраска»

Занятие 7. TuxPaint – инструмент художника

Знакомство с графическим редактором TuxPaint. Запуск программы. Интерфейс: рабочее поле, панель инструментов, панель свойств, палитра. Штампы

Занятие 8. Магия TuxPaint. Наложение художественных эффектов

Группа инструментов «Магия». Создание пейзажей с использованием инструментов «Магии» и штампов.

Занятие 8. Создаем шедевр

Повторение свойств изученных инструментов. Самостоятельная работа по созданию рисунка по выбранной теме. Варианты проектных тем: 1. Герб ФР; 2. Флаг РФ; 3. Герб и флаг малой Родины; 4. Дом, в котором я буду жить; другие темы национально-регионального характера

Второй год обучения (2 класс, 8-9 лет)

Модуль «Мы с компьютером на Ты» (8 часов)

Занятие 1. ПервоЛого – мир для исследователя

Запуск ПервоЛого. Интерфейс (внешний вид) программы. Размещение готовых рисунков на рабочем поле. Панель инструментов

Занятие 2. Рисуем в ПервоЛого

Панель рисования. Инструменты рисования. Настройки инструментов рисования. Создание фонового рисунка

Занятие 3. Черепашка – житель ПервоЛого

Размещение черепашки на рабочем поле. Свойства черепашки. Операции с ней. Определение активной черепашки

Занятие 4. Меняем рубашку черепашке

Смена форм черепашки. Создание новых форм

Занятие 5. Куда идет черепашка?

Панель команд. Управление курсом движения черепашки. Размещение кнопок. Создание простейших программ

Занятие 6. События в мире ПервоЛого

Панель событий. задание реагирования черепашки на цвета. Создание игры «Лабиринт»

Занятие 7. Создаем свой проект!

Работа над самостоятельным проектом учащихся. Варианты проектов: 1. Поздравительная открытка. 2. Игра с управлением курсом движения. 3. История, которую мы нарисуем

Занятие 8. Презентация авторских проектов

Представление авторских работ. Оценивание работ одноклассников. Работа по совершенствованию проектов.

Модуль «Волшебные краски» (8 часов)

Рисунок – основа художественной выразительности на плоскости и объёме; основа создания образа в живописи, скульптуре, архитектуре. Привитие навыков заточки карандаша. Понятие о точке, штрихе, линии – как главных изобразительных средствах рисунка. Работа красками. Тёплые и холодные цвета. Радость и грусть. Бодрость и покой. Рисование иллюстрации к сказке «Аленький цветочек» (необыкновенный цветок)

Третий год обучения (3 класс, 9-10 лет)

Модуль «Мы с компьютером на Ты» (8 часов)

Занятие 1. В мире печатных букв

Запуск текстового редактора Word. Знакомство с элементами клавиатуры. Вспомогательные клавиши

Занятие 2. Тренируем скорость печати

Работа в игровых программах по улучшению скорости печати (например, Bombino, Stamina и др.)

Занятие 3. Свойства шрифта: как изменять текст?

Свойства текста: шрифт, начертание, размер символов. Изменение цвета шрифтов и выделение текста.

Занятие 4. Электронные презентации, или будем знакомы с PowerPoint

Запуск PowerPoint. Интерфейс (внешний вид) программы: панели инструментов, меню, изображений слайдов, панель свойств.

Занятие 5. Как создавать слайды

Создание, перемещение, удаление слайдов. Свойства слайдов: фон, заливка цветом. Изменение макета слайдов. Запуск просмотра презентации

Занятие 6. И текст и картинки!

Вставка изображений в презентацию. Изменение свойств изображений: размер, обрезка, положение

Занятие 7. Задаем эффекты переходов

Задание эффектов перехода, установка времени. Автоматический показ презентации.

Занятие 8. Выполняем авторские работы

Индивидуально-групповые работы обучающихся по заданным педагогом темам. Варианты работ: 1. «Знакомьтесь, это я!». 2. Мой портфолио. 3. Моя семья. 4. Проекты национально-региональной направленности, работы по интересам учащихся.

Модуль «Актерский» (8 часов)

Занятие 1. Мы играем – мы мечтаем!

Игры, которые непосредственно связаны с одним из основополагающих принципов метода К.С. Станиславского: «от внимания – к воображению». Игры на развитие внимания и воображения

Занятие 2. Ритм и дикция – игры и скороговорки «Кто лучший диктор?»

Игры на развитие дикции, скороговорки. Конкурс лучших дикторов

Занятие 3. Театр – с чего начать и как устроить

В театре. Как создаётся спектакль. Создатели спектакля: писатель, поэт, драматург. Театральные профессии.

Занятие 4. Основы актерского мастерства

Мимика. Язык жестов. Интонация. Темп речи. Рифма. Ритм.

Занятие 5. Распределение ролей в школьном спектакле

Подготовка спектакля на основе литературного произведения из школьной программы. Распределение ролей. Первый прогон

Занятие 6. Изготовление костюмов и декораций

Репетиция спектакля. Работа по созданию сценического реквизита

Занятие 7. «Генеральная» репетиция

Проработка мизансцены: порядок входа-выхода, положения, взаимодействие актеров. Совершенствование актерской игры. Примерка костюмов

Занятие 8. Концерт школьных театров

Концертный показ школьных спектаклей

Четвертый год обучения (4 класс, 10-11 лет)

Модуль «Мы с компьютером на Ты» (8 часов)

Занятие 1. Что такое анимация? Знакомство с MovieMaker

Запуск MovieMaker. Интерфейс (внешний вид) программы: панели меню, инструментов, область анимации, раскадровка. Демонстрация готовых работ. Создание и сохранение новых проектов

Занятие 2. Мультфильм из картинок

Импорт изображений. Способы представления области раскадровки. Сборка анимации из готовых изображений. Просмотр результата

Занятие 3. Публикация проектов. Создание заголовков

Публикация готовых проектов. Добавление заголовка и титров. Изменение фона заголовка, свойств текста, эффектов выхода.

Занятие 4. Эффекты переходов

Добавление эффектов переходов между кадрами. Изменение и удаление выбранных эффектов

Занятие 5. Эффекты анимации

Добавление эффектов анимации. Изменение и удаление выбранных эффектов

Занятие 6. Добавляем текст

Повторение способов создания анимации. Определение темы самостоятельного/группового проекта. Наложение надписей в области анимации

Занятие 7. Включаем звук

Импорт звуковых файлов. Включение и удаление звука в проект. Обрезка звука. Уменьшение/увеличение громкости.

Занятие 8. Работа над авторским проектом

Создание авторского мультфильма/анимации. Предлагаемая тема: видеопоздравление

Модуль «Рекламщики» (8 часов)

Занятие 1. Проблемы современного общества

(Форма: беседа). Что такое проблема. Все ли проблемы – действительно проблемы? Определение ключевых проблем современного общества

Занятие 2. Отчего появляются проблемы

Знакомство со схемой установления причинно-следственных связей. Работа в группах: поиск причин проблем. Презентация результатов групп.

Занятие 3. Способы решения проблем

(Форма: беседа) Проблемы решаемые: практикум по постановке жизненных целей. Тренинг планирования времени. Какие проблемы не решить в одиночку?

Занятие 4. Социальная реклама – призыв к решению проблем

Демонстрация социальной рекламы. Обсуждение эффектов, оказываемых демонстрируемыми рекламами.

Занятие 5. Виды социальных реклам

Виды социальных реклам: буклеты-призывы, коллажи-призывы, видеоролики. Обсуждение преимуществ каждого вида. Составление коллажа на основе заданного материала.

Занятие 6. Выбор темы авторского проекта.

Определение тем авторских групповых проектов. Установка правил работы в группе, распределение ролей. Выбор вида социальной рекламы. Определение критериев для оценивания. Сбор информации по теме.

Занятие 7. Оформление рекламы: коллаж, видео или брошюра?

Обсуждение: выделение характерных особенностей каждого вида социальной рекламы. Подготовка к конкурсу социальных реклам: работа в группе по оформлению проектного продукта.

Занятие 8. Презентация групповых проектов

Участие в конкурсе социальных реклам. Оценивание одноклассников по выделенным ранее критериям.

Модуль «В вихрях вальса» (8 часов)

Знакомство с участниками танцевального коллектива, с правилами техники безопасности. Беседа о культуре поведения, внешнем виде на занятиях. Игры, снимающие эмоциональное и психофизическое напряжения, развивающие устойчивость и концентрацию внимания, артистичность, творческие способности, ритмический слух. Постановка танцевальных номеров. Массовые и сольные композиции. Отработка и детальный разбор номера. Работа над эмоциональной передачей. Работа над синхронностью исполнения танца. Отработка всего номера.

Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы

- обеспечение программы методическими видами продукции (разработки игр, бесед, походов, экскурсий, конкурсов, конференций и т.д.);
- рекомендации по проведению лабораторных и практических работ, по постановке экспериментов или опытов и т.д.;
- дидактический и лекционный материалы, методики по исследовательской работе, тематика опытнической или исследовательской работы и т.д.

Первый год обучения

Модуль «Забытые игры Руси»

Описание подвижных игр

Филин и пташки

Перед началом игры дети выбирают для себя названия тех птиц, голосу которых они смогут подражать. Например, голубь, ворона, галка, воробей, синица, гусь, утка, журавль и др. Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, придумывают, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал.

На сигнал "Филин!" все птицы стараются быстрее занять место в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, то он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином.

Правила игры. Дома птиц и дом филина нужно располагать на возвышении. Птицы улетают в гнездо по сигналу или как только филин поймает одну из них.

Горелки

Игроки встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий - горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Погляди на небо:
Звезды горят,
Журавли кричат:
- Гу, гу, убегу.
Раз, два, не воронь,
А беги, как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре, бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка старается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра повторяется.

Если горелке удастся запятнать одного из бегущих в паре, то он встает с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры. Горелка не должен оглядываться. Он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

Ляпка

Один из играющих - водящий, его называют ляпкой. Водящий бегаёт за участниками игры, старается кого-то осалить, приговаривая: "На тебе ляпку, отдай ее другому!" Новый водящий догоняет игроков и старается кому-то из них передать ляпку. Так играют в Кировской области. А в Смоленской области в этой игре водящий ловит участников игры и у пойманного спрашивает: "У кого был?" - "У тетки".- "Что ел?" - "Клёцки".- "Кому отдал?" Пойманный называет по имени одного из участников игры, и названный становится водящим.

Правила игры. Водящий не должен преследовать одного и того же игрока. Участники игры внимательно наблюдают за сменой водящих.

Дударь

Выбирается Дударь, становится в круг. Вокруг него идёт хоровод и поёт песню:

Дударь, Дударь, Дудариче
старый, старый старичище.

Его под колоду, его под сырую,
его под гнилую.

– Дударь, Дударь, что болит?

Дударь показывает и называет, что у него болит (рука, голова, спина, коленка и т.д.), все кладут руки друг другу на это место и снова начинают ходить по кругу с песней.

Дударь, Дударь, Дудариче
старый, старый старичище. и т.д.

Когда надоест играть, Дударь говорит: «Выздоровел!»

Змея

«Змея» ходит перед игроками со словами:

Я змея, змея, змея,
я ползу, ползу, ползу.

Подходит к одному из игроков:

– Хочешь быть моим хвостом?

– Хочу!

– становись за мной!

Идут вдвоём:

Я змея, змея, змея,
я ползу, ползу, ползу.

Подходят к другому игроку:

– Хочешь быть моим хвостом?

– Хочу!

–Ползи!

Игрок должен проползти между ногами «змеи» и стать её «хвостом». И так далее, пока не соберут всех желающих.

Лапта

Для игры нужны небольшой резиновый мяч и лапта - круглая палка (длиной 60 см, ручка толщиной 3 см, ширина основания 5-10 см). На площадке проводят две линии на расстоянии 20 м. С одной стороны площадки находится город, а с другой - кон. Участники игры делятся на две равные команды. По жребию игроки одной команды идут в город, а другая команда водит. Команда города начинает игру. Метальщик лаптой забивает мяч, бежит через площадку за линию кона и снова возвращается в город. Водящие ловят отбитый мяч и стараются запятнать бегущего. Они могут перебрасывать мяч друг другу, чтобы попасть в бегущего на более близком расстоянии. Если игрокам поля удастся запятнать бегущего, они переходят в город. В ином случае игроки остаются на местах. Игра продолжается, мяч забивает второй игрок. По очереди все играющие бьющей команды выступают в роли метальщиков. Но не всегда игрокам удается сразу вернуться в город. В этом случае они ждут, что их выручат. Выручить может только тот, кто далеко отобьет мяч.

Нередко случается и так, что тот, кто ударил по мячу, не смог сразу перебежать за линию кона. Он ждет, когда мяч забьет следующий игрок,- тогда за линию кона бегут два игрока. Может создаться более трудное положение, когда все игроки бьющей команды, кроме одного, находятся за линией

кона, тогда игроку, который еще не бил, разрешают ударить трижды. Если он промахнется, то игроки города уступают свое место водящим.

Правила игры. Подавальщики не должны переступить черту города. Тому, кто не может забить мяч лаптой, разрешается его бросать в поле рукой. Команда города переходит в поле, если все игроки пробили мяч, но никто не перебежал за линию кона. Вариант.

Переменки. На площадке проводится черта. За эту черту становятся двое из игроков. Один из них (подающий) подбрасывает мяч, а другой отбивает его лаптой. Остальные участники игры, стоя в разных местах, ловят мяч на лету. Тот, кому удастся поймать мяч на лету, идет отбивать его, а тот, кто отбивал раньше, переходит к ловящим. Если никто не поймает мяч, то его берет тот из игроков, к которому он упал ближе, и возвращает его подающему. Если подающий поймает его на лету, то начинает отбивать мяч, а подающим становится тот, который удачно бросил ему мяч. Тот, кто раньше отбивал, идет к ловящим.

Правила игры. Тот, кто подает, не имеет права, ловя брошенный ему мяч, выбегать за свою черту. Если подающий не поймал на лету возвращенный ему мяч, то он берет его и начинает подавать снова. В начале игры можно поставить условие, что игра считается законченной, если один из играющих набрал десять очков, т. е. десять раз отбил мяч так, что его никто не поймал.

Модуль «Учимся быть людьми»

Содержание подвижных психологических игр на сплочение

Игра «Рукопожатия»

Цель: помочь участникам установить физический контакт

Описание: участникам дается задание за определённый промежуток времени поздороваться с как можно большим количеством товарищей. Победитель игры устанавливается количеством рукопожатий.

Игра усложняется: 1) во время рукопожатия приветствовать партнёра и назвать своё имя; 2) приветствовать партнёра, назвать свои имя, возраст, класс и т.д.

Игра «Построимся по...»

Цель: помочь участникам запомнить внешние черты других игроков

Описание: участники делятся на две команды, каждой из которых дается задание как можно быстрее построиться по возрастанию или убыванию некоторого признака, например: по росту, по размеру обуви, по длине рук, по длине волос, по величине носа, по цвету глаз (от тёмных к светлым) и т.д. Команда-победитель определяется скоростью выполнения задания.

Состав команд рекомендуется менять

Игра «Путанка»

Цель: помочь участникам установить физический контакт, формировать командное мышление

Описание: участники делятся на две команды. По-очереди каждая из команд встаёт в кольцо, участники берутся за руки, и, не разрывая их, путаются. Задача команды-противника как можно быстрее распутать узел, так же не разжимая соперникам рук. Команда-победитель определяется количеством времени, потраченным на распутывание соперников.

Состав команд рекомендуется менять

Игра «Переход по мосту»

Цель: создать условия для формирования у участников навыков взаимопомощи

Описание: участники делятся на пары, которые становятся участниками двух разных команд. Команды располагаются по разные стороны одной невысокой скамейки. Участники одновременно выходят на скамейку и проходят до другой её стороны, при этом при встрече их задача так аккуратно обойти соперника, чтобы ни один из них со скамейки не сошёл. Для решения этой задачи участники должны помочь друг-другу. Если один из пары сходит со скамейки, оба возвращаются к её началу (на свои стартовые позиции) и продолжают игру с этого места.

Рекомендуется менять пары участников. Руководитель страхует участников для того, чтобы избежать травмоопасных ситуаций.

Игра «Маятник»

Цель: создать условия для преодоления каждым участником скрытого страха остаться без поддержки команды.

Описание: все участники становятся в узкое кольцо (внутренне «пустое» пространство должно быть не более 0,5-0,7м.) Внутри кольца по-очереди будут располагаться все учащиеся. Участник в центре кольца расслабляет ноги таким образом, чтобы начать «заваливаться» в одну из сторон, задача стоящих вокруг кольца, подхватить игрока и, не дав ему упасть, слегка подтолкнуть его в другую сторону. Игрок в центре при этом будет раскачиваться во все стороны, а игроки снаружи будут его направлять. Игра продолжается около 30 сек., после чего участник в центре меняется.

Побывать в центре рекомендуется всем участникам. Ведущий в ходе игры находится в непосредственной близости от участника, подстраховывая последнего от падения, и, по необходимости, направляя его в разные стороны

Игра «Ребята, здравствуйте!»

Цель: развивать внимание участников, заострить из внимание на вежливых выражениях.

Описание: участникам даётся задание реагировать на команды ведущего лишь тогда, когда прозвучит сигнальное слово, например «ребята». Таким образом, на команду «Ребята, присядьте», участники присядут, а на команду «А теперь встаньте» никак не отреагируют. После того, как участники усвоят правила игры, сигнальное выражение меняется на какое-либо вежливое выражение (это могут быть слова: будьте добры, пожалуйста, спасибо, здравствуйте и т.д.).

Рекомендуется разнообразить вежливые выражения, и ускорять со временем темп игры.

Игра «Клубок ниток»

Цель: создать условия для припоминания содержания курса, формировать положительное отношение к занятиям в коллективе и другим участникам группы

Описание: Участники садятся в круг, ведущий берёт в руки клубок ниток, наматывает пару витков на палец, рассказывая при этом те моменты и темы курсов, которые показались ему самыми интересными всего, наиболее запомнившиеся правила общения, после чего передаёт клубок ниток тому участнику, который более всего ему понравился. Таким образом поступают все участники. Клубок ниток передаётся каждому участнику по одному разу, после чего возвращается ведущему. Ведущий подводит итоги работы в группах, делает акцент на том, что все участники с этого момента настоящие товарищи, и всегда могут обращаться друг к другу за помощью или просто так.

План занятия № 2 «Человечность – что это такое?»

Этап занятия	Деятельность руководителя	Деятельность учащихся
Целеполагание,	Проверяет готовность учащихся, объявляет тему занятия.	Каждый учащийся старается наделить смыслом качество

актуализация	Определяет, знакомо ли учащимся качество «человечность», что они о нём слышали, как его понимают. Отмечает, насколько много ребятам известно. Ставит вопрос, «Всегда ли люди человечны?», просит привести примеры из жизни, когда это так, а когда нет.	«человечность», припоминает, когда он слышал это выражение. Опираясь на собственный опыт, отвечает на вопрос «Всегда ли люди человечны?»
Ознакомление с кейсом	Даёт ребятам задание, обратить внимание, кто из героев мультфильма и в какой момент поступает человечно. Показывает ребятам мультфильм «Жил был пёс»	Просматривают мультфильм, оценивая действия персонажей по критерию человечности.
Анализ кейса	Делит учащихся на группы по 3-4 человека, назначает в каждой группе руководителя, проговаривает вопросы алгоритма, даёт ребятам время в группах обсудить ответы, после чего проверяет варианты ответов. После работы над алгоритмом помогает ребятам подвести итог: определить, что же такое «человечность», и что нужно делать, чтобы этим качеством обладать	Анализируют вопросы алгоритма в группе. Лучшие ответы группы зачитываются руководителем малой группы при общем обсуждении. После работы над алгоритмом определяют понятие «человечность» и поведение, присущее «человечным» людям
Активные психологические игры на сплочение коллектива	Выводит учащихся в игровую зону, делит их на 2 команды, объясняет правила игры и, при необходимости, показывает, что делать. Оценивает команды, отмечает нарушения правил игры, выделяет и поощряет участников за активность. Следит за составом команд	Следуя правилам игры «Путанка» состязаются в составе своих команд.
Рефлексия настроения	Просит участников оставить на доске (в тетради) смайлик, изображающий настроение от занятия, и объяснить, почему оно такое	Отражают свое настроение в виде смайликов на доске, объясняют, что повлияло на их настроение в ходе занятия.

Модуль «Поиграй-ка»

1. Класс, смирно!

Играющие стоят в одной шеренге. Учитель, стоя лицом к детям, подает команды, которые ни должны выполнять в том случае, если учитель перед командой скажет слово «класс». Если слово не произнесено, исполнять команду нельзя. Кто ошибся -

делает шаг вперед, но продолжает играть. После второй ошибки делает еще один шаг вперед и т. д.

Игра продолжается не более трех минут. После окончания отмечаются самые невнимательные и самые внимательные, то есть те, кто остался стоять на исходном положении. Согласно правилам шаг вперед делают и те ребята, которые своевременно не выполнили правильную команду.

Если сзади занимающихся гимнастические скамейки, то в конце урока можно условиться, что сделавшие одну (или две) ошибку садятся на скамейку и в игре больше не участвуют. К концу игры в шеренге останутся самые внимательные ребята.

2. Светофор

Изготавливаются кружки (диаметр - 10 см) красного, желтого и зеленого цветов, которые прикрепляют к палочкам. Ученики стоят в шеренге и выполняют упражнение согласно сигналам учителя. На красный сигнал дети приседают, на желтый - встают, на зеленый - маршируют на месте.

Во время движения в колонне по одному в обход зала упражнения изменяются: красный - все стоят с хорошей осанкой, желтый - шаг на месте, зеленый - продвижение вперед легким бегом.

Можно разнообразить упражнения и давать другие задания: стоять на носках, принять положение приседа, высокого старта, бежать, как лошадка и др. учителю самому надо быть внимательным, и давать сигналы строго по правилам уличного движения.

3. Шишки, желуди, орехи

В середине круга водящий, а остальные, разбившись по тройкам, становятся один за другим лицом к центру (первый номер - в трех - четырех шагах от водящего). Учитель дает всем играющим названия: первые в тройках - шишки, вторые - желуди, третьи - орехи.

По сигналу водящий громко говорит, например: «Орехи!» все играющие, названные орехами, должны поменяться местами, а водящий стремится встать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места становится водящим.

Если водящий скажет: «Желуди!», меняются местами вторые в тройках, если «Шишки!» - меняются местами стоящие в тройках первыми. Когда игра уже освоена, то водящему можно вызывать двух или даже трех игроков в тройках, например: «Шишки, орехи!» вызванные также должны поменяться местами.

Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими.

Правила игры запрещают вызванным оставаться на месте, не перебегая в какую-либо другую тройку. Такой игрок идет водить.

При повторении игры каждую тройку можно построить не в колонну, а в кружок.

Игры с бегом. Бег - это движение циклического типа, отличающееся от ходьбы наличием фазы полета, т.е. отрывом обеих ног от опоры. Фаза полета усиливает быстроту передвижения за счет инерции, позволяя мышцам расслабиться и способствовать восстановлению энергетических ресурсов. Попеременное сокращение и расслабление большого количества мышц вовлекает в работу большое количество систем организма (кровообращение, дыхание, обмен веществ и т.д.), деятельность которых проходит на устойчивом уровне адаптации, способствуя увеличению физиологических резервов детского организма. Физиологические особенности бега позволяют использовать его в качестве упражнения, повышающего физическую нагрузку при благоприятных сдвигах в состоянии вегетативных систем.

1. Гуси - лебеди

Для игры нужны четыре - шесть гимнастических скамеек и два - четыре гимнастических мата. На одной стороне зала проводится черта. Она отделяет гусятник, куда становятся все играющие, кроме двух, которые отходят в сторону. Это волки.

Посередине зала ставят четыре скамейки, образуя коридор (дорога между гор), а на другом конце зала кладут маты. Это - гора. За ней логово волков.

Руководитель произносит: «Гуси - лебеди, в поле!» гуси проходят по горной дороге в поле (место между матами и скамейкой), где и гуляют. Затем руководитель говорит: «Гуси - лебеди, домой, волк за дальней горой!» гуси бегут сначала к концам скамеек, пробегают по горной дороге (между скамейками), а затем разбегаются в разные стороны, стараясь быстрее оказаться в гусятнике.

Из - за дальней горы выбегают волки и догоняют гусей. Осаленные останавливаются. Волки преследуют гусей до гусятника, затем возвращаются в логово.

Пойманные подсчитываются и возвращаются в свое стадо гусей. Выбираются новые волки и игра повторяется. Отмечаются ни разу не пойманные игроки и волки, сумевшие поймать больше гусей.

Правила разрешают ловить гусей только после слов «за дальней горой» и преследовать только до гусятника. Нельзя прыгать через скамейки.

2. Два мороза

На противоположных сторонах площадки на расстоянии 10 - 20 м. линиями отмечают дом и школу. На одной стороне зала (за чертой) - все играющие кроме двух водящих, Морозов. Они стоят посередине площадки и, обращаясь к ребятам говорят: Мы два брата молодые, два Мороза удалые. Я - Мороз - Красный нос, - говорит один. - Я, Мороз - Синий нос, - говорит другой. - Кто из вас решится в путь - дороженьку пуститься?!

Дети дружно отвечают: Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз! - после чего перебегают из дома в школу. Морозы пятнают пробегающих, замораживают их. Кого осалили - остаются стоять на месте.

Затем морозы опять обращаются к ребятам с теми же словами, а ребята, ответив, перебегают обратно в дом. Им разрешается по дороге выручить замороженных, коснувшись их рукой, после чего вырученные присоединяются к остальным.

После двух пробежек из не пойманных ребят выбирают новых Морозов, а осаленных подсчитывают и отпускают.

В итоге игры отмечают ребята, не попавшиеся Морозам ни разу, а также лучшая пара водящих.

Не разрешается задерживаться в доме, салить за чертой и покидать перебегающим то место, где их застигли Морозы.

3. День и ночь

Играющие делятся на две команды, которые становятся не середину площадки спиной друг к другу на расстоянии 1,5 м. Одной команде дается название «День», другой - «Ночь. У каждой команды на своей стороне площадки (в 10 - 12 м.) дом.

Учитель неожиданно произносит название одной из команд, например: «День!». Эта команда быстро убегает в свой дом, а другая команда догоняет и пятнает. Осаленные игроки подсчитываются (записывается их число) и отпускаются в свою команду.

Все становятся на прежние места, учитель снова называет команду. Важно, чтобы не было строгого чередования, тогда играющие не знают, какая команда будет названа, а поэтому предельно внимательны.

Перед сигналом руководитель, чтобы отвлечь внимание играющих может предложить им выполнять различные упражнения (смена положений рук, прыжки или шаг на месте и т.п.)

Игра проводится несколько раз, после чего подсчитывается сколько игроков было поймано в какой команде за одинаковое количество пробежек (за три или четыре).

Побеждает команда, осалившая больше игроков.

Игроков разрешается салить только до черты дома. Пойманные дети продолжают участвовать в игре. В ходе пробежки один участник может салить не только стоящего напротив, но и его соседей.

Игры с прыжками. Прыжки - основное движение ациклического типа. При прыжках отсутствует повторение одинаковых действий, а весь процесс его выполнения составляет единое движение, в котором можно различить три фазы: подготовительную в виде размаха, приседания или разбега, основную - отталкивание и полет, заключительную - приземление. Во всех фазах требуется сложная координация движений, сочетание сильных, но кратковременных мышечных усилий с последующим снижением нагрузки. Во время прыжков физиологическая нагрузка связана не только с мышечной работой, но и со значительным воздействием на суставы и связки, нервную систему. Как и бег, прыжки составляют один из естественных видов движений. Задача подвижных игр, рекомендуемых программой, способствовать с помощью включаемых в них прыжков развитию общей прыгучести, умению правильно отталкиваться и двумя ногами, мягко приземляться. Наблюдения за действиями ребят в играх помогают учителю физкультуры определить толчковую ногу того или иного ученика, что важно для дальнейшего совершенствования в прыжках. Игры с элементами прыжков связаны, как правило, со значительной нагрузкой на организм, активно воздействуют на все его функции.

1. Попрыгунчики - воробушки

Чертится круг диаметром 4 - 6 м. Выбирается водящий - кошка. Она сидит в центре круга, а остальные играющие - воробушки - за пределами круга.

По сигналу воробушки впрыгивают в круг и выпрыгивают из него. Кошка старается поймать воробья, не успевшего выпрыгнуть из круга. Пойманные остаются в круге. Когда кошка поймает трех - четырех воробьев, выбирается новая кошка из непоиманных.

Разрешается прыгать на одной или двух ногах (по договоренности). Тот, кто пробежал через круг считается пойманным.

2. Волк во рву

Посередине площадки проводятся две линии на расстоянии 50 - 70 см одна от другой. Эти линии образуют ров, в котором живет волк (водящий) остальные участники игры - козочки. Они находятся на одной из сторон площадки.

По сигналу учителя козы перебегают на другую сторону площадки, по дороге перепрыгивая через ров. Волки, не выбегая из рва, ловят (пятнают) перебегающих.

Пойманные козы подсчитываются и отпускаются. После трех - четырех перебежек выбирают нового волка (или двух волков, если ширина рва позволяет это сделать).

Выигрывают козы, ни разу не попавшиеся волкам, и волки, сумевшие поймать больше козочек.

Не разрешается задерживаться перед рвом более 5 секунд и заступать в ров ногами. Козочки, нарушившие, это правило считаются пойманными. Коза не считается пойманной, если она осалена волком, ступившим за пределы рва.

3. Кто обгонит?

Играющие располагаются вдоль одной из стен зала. Они делятся на пятерки, которые берутся за руки. Это команды. Их задача по сигналу учителя, прыгая на одной ноге, достичь линии, нарисованной перед ними в десяти шагах. Выигрывает команда, которая достигла границы первой. Затем команды поворачиваются и совершают прыжки в обратную сторону.

Игру можно усложнить, дав задание прыгать на одной ноге, а другую держать за голеностопный сустав. Один из вариантов предусматривает прыжки колоннами, при этом ребята кладут руки друг другу на плечи. Команда может лишиться победы, если ее игроки оступались на вторую ногу или расцепили руки.

Игры с метаниями на дальность и цель. Метания относятся в основном к прикладному виду физических упражнений. Игры, предлагаемые для изучения в младших классах, содержат все основные виды метаний - на дальность, в неподвижную и движущуюся цель.

Метания с использованием малых и больших (легких) мячей укрепляют суставы и мышцы рук, развивают глазомер, совершенствуют координацию движений. Это важно для повседневной деятельности, для дальнейших занятий спортом и особенно спортивными играми.

1. Попади в мяч

Для игры нужен один волейбольный мяч и теннисные мячи по количеству, равному половине класса.

Играющие делятся на две команды и выстраиваются шеренгами на противоположных сторонах площадки, чтобы между ними было расстояние 18 - 20 м. Перед носками играющих проводятся линии, а посередине площадки кладется волейбольный мяч.

Игроки одной команды (по жребию) получают по маленькому теннисному мячу. По сигналу учителя игроки бросают мячи в волейбольный мяч, стараясь откатить его к противоположной команде. Игроки из другой команды собирают брошенные мячи и по сигналу тоже метают их в волейбольный мяч, стараясь откатить его обратно. Так поочередно команды метают мячи установленное количество раз.

Выигрывает команда, сумевшая закатить мяч за черту команды, стоящей напротив. Если в ходе игры волейбольный мяч выкатится в сторону от играющих, его кладут в зону площадки на том же уровне.

Когда игра освоена, можно метать мячи в два волейбольных мяча, и если мячей хватает, их раздают всем участникам. Обстрел волейбольных мячей начинается с двух сторон одновременно. Если один мяч закатился за линию, а второй еще в поле, то метание производится по оставшемуся мячу. Игра заканчивается когда в поле не останется волейбольных мячей.

Каждый загнанный за черту противника мяч приносит команде одно очко.

Продолжительность игры 8 - 10 минут

2. Охотники и утки

Играющие делятся на две команды, одна из которых - охотники - становятся по кругу (перед чертой), а вторая - утки - выходят в середину круга. У охотников волейбольный мяч. По сигналу они начинают выбивать уток из круга. Каждый игрок может сам

метать мяч или передать мяч для броска партнеру по команде. Утки, бегая внутри круга, спасаются от мяча, увертываясь и подпрыгивая. Подбитая утка покидает круг. Игра заканчивается, когда в круге не останется ни одной утки, после чего игроки меняются ролями. Побеждает команда, сумевшая подстрелить уток за меньшее время. Учитель может установить время игры для метания мяча в уток. Тогда итог подводится по количеству уток, выбитому за это время. Правила игры запрещают, метая мяч, заступать за черту. Находящиеся в круге не имеют права ловить мяч руками, они не считаются выбитыми, если мяч отскочил в них от пола.

Модуль «Актерский»

Игры на развитие внимания и воображения (из программы обучения детей основам сценического искусства «Школьный театр» Е.Р. Ганелина)

- **Картинки из спичек**

Упражнение строится, как конкурс детей. Ученики складывают из спичек картинки по своему вкусу и объясняют их. Кроме элемента состязательности, важного для самих учеников, следует отметить, что эта игра прекрасно развивает чувство художественного вкуса, воображение, и, благодаря однотипности «строительного материала», - чувство пропорции. Лучше всего проводить упражнение на полу (ковёр), так как дети не связаны размером столов и чувствуют себя более раскованно.

- **Нарисую у тебя на спине...**

Упражнение на сенсорное воображение. Играют парами. Рисующий пальцем воспроизводит на спине водящего какое-либо изображение. Задача водящего – отгадать, что же было «нарисовано» у него на спине.

Стоит дать рисующему задачу – «не захотеть», чтобы водящий отгадал рисунок, поведение обоих играющих резко меняется: водящий максимально концентрирует внимание, доводя его остроту до максимума, а рисующий, «обманывая», пытается сбить накал внимания партнёра нарочитой расслабленностью. Это – одно из самых увлекательных заданий, но педагог должен тщательно контролировать ход его выполнения, не допуская обид и огорчений, присущих малышам, эмоциональной перегрузки и усталости. В конце концов, не беда, если водящий не сумеет точно определить, что за изображение вывел пальцем на его спине рисующий, - важна осознанная попытка представить себе этот рисунок и выразить это словами.

- **Рисунки на заборе**

Преподаватель предлагает каждому участнику нарисовать на «заборе» (стена класса) воображаемый рисунок, то есть начертить его пальцем. Наблюдающие должны рассказать о том, что они увидели, причём надо следить за тем, чтобы «рисунок» участника не «налезал» на предыдущий. Наиболее ценным дидактическим моментом является отсутствие возможности негативной оценки со стороны группы, так как условность изображения не дает повода для его критики и реального сравнения художественных достоинств. Здесь «каждый – гений», что очень важно в воспитании не только уверенности в своих творческих способностях и силах, но и «коллективного воображения», доверия к способностям партнёра.

- **Цирковая афиша**

Каждый ученик, сочинив свой «цирковой номер», рисует свою афишу, в которой пытается наиболее полно выразить своё представление о жанре, сложности, яркости и других особенностях своего «номера». Поощряется изобретение псевдонимов и

кратких анонсов к номерам. Чем ярче ребёнок воображает свой номер, то, что он делает «на арене», тем ярче работает его художественная фантазия.

• Роботы

Играют двое. Первый – участник, дающий «роботу» команды. Второй – «робот», исполняющий их с завязанными глазами. Методические цели, стоящие перед играющими, можно сгруппировать по двум направлениям:

1. Умение поставить точно сформулированную задачу для «робота».
2. Умение реализовать словесный приказ в физическом действии.

Преподаватель должен чётко проследить за тем, чтобы команды подавались не «вообще», а были направлены на осуществление пусть простого, но вполне продуктивного действия, к примеру, - найти, подобрать и принести какой-либо предмет. Говоря о контроле за действиями самого «робота», важно подчеркнуть, что они должны строго соответствовать командам. Робот должен доверять командам, исполнять их в строгой очерёдности.

Упражнения для развития хорошей дикции (из программы курса «Театр» для начальной школы И.А. Генералова)

Тренинг гласных звуков

- Произнеси ряд гласных, ставя под ударение один из звуков.

И́ Э А О У Ы И Э А О́ У Ы

И Э́ А О У Ы И Э А О У́ Ы

И Э А́ О У Ы И Э А О У Ы́

- С помощью ряда гласных попытайся задать вопросы, делая ударение поочерёдно на каждом звуке.

Вопрос	Ответ
И́ Э А О У Ы?	И́ Э А О У Ы.
И Э́ А О У Ы?	И Э́ А О У Ы.
И Э А́ О У Ы?	И Э А́ О У Ы.
И Э А О́ У Ы?	И Э А О́ У Ы.
И Э А О У́ Ы?	И Э А О У́ Ы.
И Э А О У Ы́?	И Э А О У Ы́.

Тренинг согласных звуков

- Разминка: а) ведущий произносит звуки, игроки выполняют движения; б) ведущий выполняет движения, игроки произносят звуки.

[л] – руки подняты вверх, как бы завинчивая лампочку;

[р] – руки внизу, как бы закрывая воображаемый кран;

- [б] - [п] – хлопки в ладоши;
- [д] - [т] – попеременное постукивание кулаком по ладоням;
- [г] - [к] – щелчки;
- [з] - [с] – соединяем попеременно пальцы с большим пальцем;
- [в] - [ф] – отталкивающие движения руками;
- [ж] - [ш] – забираемся обеими руками по воображаемому канату.

- Прочитай, а затем озвучь текст. Как ты думаешь, что произошло с его героями?

Ж
 Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж
 Ж Ж Ж Ж Ж
 Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж
 БАЦ!
 Ж Ж Ж Ж
 Ж...Ж...
 Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж
 БАЦ! БАЦ!
 Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж
 БАЦ! БУМ! ДЗИНЬ!
 Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж
 ТОП.
 Ж Ж Ж Ж
 ТОП – ТОП.
 Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж Ж
 ШЛЁП!!! ШМЯК.
 И СТАЛО ТИХО.

Приложение 3

Скороговорки (из сборника скороговорок, <http://littlehuman.ru/393/>)

- Как известно бобры добры,
 Добротою бобры полны,
 Если хочешь себе добра,
 Надо просто позвать бобра.
 Если ты без бобра добр,
 Значит сам ты в душе бобр!
- Женя с Жанной подружилась.
 Дружба с Жанной не сложилась.
 Чтобы жить с друзьями дружно,
 Обижать друзей не нужно.
- У крошки матрешки пропали сережки,
 Сережки Сережка нашёл на дорожке.
- Топали да топали,
 Дотопали до тополя,
 До тополя дотопали,

Да ноги-то оттопали.

- Грачиха говорит грачу:
«Слетай с грачатами к врачу,
Прививки делать им пора
Для укрепления пера!

Список литературы