

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Мир моих интересов» для учащихся 1-2 классов рассмотрена на заседании кафедры начального образования, протокол № 01 от 28.08.2023 г., утверждена приказом директора МАОУ «Городская гимназия № 1» №178 от 29.08.2023г.

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Мир моих интересов» для учащихся 1 – 2 классов составлена на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования МАОУ «Городская гимназия №1», с учётом распределённых по классам проверяемых требований к результатам освоения основной образовательной программы начального общего образования, а также на основе рабочей программы воспитания МАОУ «Городская гимназия №1».

Программа внеурочной деятельности «Мир моих интересов» для 1-2 класса имеет общеинтеллектуальную направленность и ориентирована на развитие познавательной активности, поддержку мотивации к обучению и познанию, удовлетворение познавательных потребностей обучающихся, побуждение и закрепление их творческого отношения к окружающей действительности, выражающееся в активной исследовательской деятельности.

Целью данной программы является развитие познавательной активности, поддержка мотивации к обучению и познанию, удовлетворение познавательных потребностей обучающихся, побуждение и закрепление творческого отношения к окружающей действительности, выражающееся в активной исследовательской деятельности.

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

Комплексная образовательная программа «Мир моих интересов» для учащихся 1-2 классов состоит из 2 разделов-курсов общим объёмом 165 часов:

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

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

Содержание обучения

Образовательная программа первого года обучения «Мир моих интересов. Необычное в обычном»

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

Введение в программу.

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

Раздел 1. Природа и естествознание.

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

Раздел 2. Гуманитарная сфера

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

Раздел 3. Математика и техника.

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

Раздел 4. Художественно-изобразительное.

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

Праздник Портфолио

Сценарий включает: подготовку и проведение выставки творческих работ учеников, выполненных в течение учебного года; выполнение творческих заданий и присвоение номинаций; создание общего портфолио класса; чаепитие; вручение сертификатов ученикам.

Посвящение в исследователи

«Посвящение в исследователи» является связующим звеном между первой и второй ступенями Комплексной образовательной программы «Мир моих интересов» и представляет собой познавательную командную игру с участием главных героев программы 2 класса «Другой взгляд — другой мир».

Образовательная программа второго года обучения «Мир моих интересов. Другой взгляд — другой мир»

Главная задача второго года обучения — формирование образного и абстрактно-логического мышления. Основное внимание уделяется исследованию и выявлению связей между миром природы и миром человека, развитию умения смотреть на разные предметы и явления «разными глазами» — глазами героев программы: животных, растений, природных стихий, предметов — и замечать удивительные вещи.

Содержание курса

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

1.1. «Успевай-ка!»

Персонаж — петух «Петя». Соотнесение жизненного цикла петуха и человека. Самостоятельная работа с календарём, расстановка приоритетов. Технологии в хозяйстве. Полезные советы от Пети. Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Графический

диктант». Самостоятельная работа «Петушины дела». Практическая работа в классе «Создание календаря класса». Отдыхайка «Часы». Творческое задание «Пинарик».

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

1.2. «Пикник»

Персонаж — Улитка. Соотнесение визуального образа улитки с жизнедеятельностью человека. Необычные улитки, родственники улиток, «профессии» улиток. Планирование пикника. Чистота и забота об окружающей среде. Самостоятельная работа в тетради: «Сколько улиток?», «Помоги улитке найти свой дом», «Улитка-путешественница». Практическая работа в классе: «Материалы для палатки», «Сервировка стола». Отдыхайка «Улитка». Творческое задание «Стаканчик».

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

1.3. «Карта желаний»

Персонаж — Золотая рыбка. Соотнесение бережного отношения к золотым рыбкам и бережного отношения к собственным желаниям. Что такое желания. Разнообразие золотых рыбок — разнообразие желаний. Сказка и реальность. Самостоятельная работа в тетради: «Пузырьки», «Моё желание». Практическая работа «Карта желаний». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Золотые рыбки». Видеоролик «Волшебная палочка». Отдыхайка «Аквариум». Творческое задание «Звёздочка желаний».

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

1.4. «Моя семья»

Персонаж — Кошка. Соотнесение бережного отношения к семейству кошачьих и бережного отношения к собственной семье. Ценность семьи и родственных связей. Значение имен для кошек и важность принадлежности имени человека к его семье. Интересные факты о семействе кошачьих. Самостоятельная работа в тетради «Родственники кошки». Практическая работа «Семейные ценности». Флэш-игры с использованием интерактивной доски «Найди пару», «Кто это?». Отдыхайка «Уголки». Игра-викторина «Что бы это значило?». Творческое задание «Генеалогическое дерево».

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

Внеклассное мероприятие «Фотокросс»

Вариант 1. Мероприятие с выездом по известным местам. Подготовка фототехники, объяснение правил техники безопасности. Выполнение заданий в командах (10 заданий в рамках темы «Памятные места и я в них»). Правила выбора рамки для фото с использованием программы по подбору рамок. Распечатка фотографий, заполнение портфолио. Фотовыставка.

Вариант 2. Мероприятие на территории школы или пришкольной территории. Подготовка фототехники, объяснение правил техники безопасности. Выполнение заданий маршрутных листов. Распечатка фотографий, заполнение портфолио. Фотовыставка.

Раздел 2. Мир вокруг меня. Внимание к разнообразию животного мира. Ценность жизни на Земле

2.1. «Зарождение жизни»

Персонаж — Уголёк. Теория зарождения жизни на Земле в сравнении с длительностью и сложностью формирования угля. Общность и различие в непрерывности развития живого на Земле. Альтернативные теории зарождения жизни на Земле и угля. Самостоятельная работа в тетради: «Цепочка эволюции», «Доисторический предок». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Кто на кого похож». Практическая работа «Окаменелости». Отдыхайка «Гимнастика для глаз». Творческое задание «Древнее животное».

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

2.2. «Всюду — жизнь!»

Персонаж — Солнечный луч. Соотнесение солнечного света и его количества в разных местах планеты (Мариинская впадина, Эверест, пещеры, Арктика, пустыня Сахара) и многообразия жизни на Земле. Самостоятельная работа в тетради: «Соедини фонарики», синквейн «Лучик». Практическая работа «Летучая мышь». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Найди тень». Отдыхайка «Гимнастика для улучшения осанки». Творческое задание «Сделай радугу».

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

2.3. «Необычные животные»

Персонаж — Вода. Соотнесение физических свойств воды и необычных характеристик животных с помощью ассоциативных связей (волны и язык, водопады и хвосты, прозрачность воды и живых существ). Самостоятельная работа в тетради: «Лиственный дракон», «Переставь палочки». Практическая работа «Животное из веточек». Отдыхайка «Крокодил». Творческое задание «Лев».

Игра-квест «Необычные животные» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся помогает зверьку добраться до дома, развивая у него свойства и способности для преодоления встречающихся препятствий. Для того чтобы помочь зверьку, необходимо определить наиболее эффективный способ достижения цели. Тренируется логическое мышление, внимание, умение составить последовательность действий.

Внеклассное мероприятие «Животные мира. Осень»

Вариант 1. Информационно-проектное мероприятие. Выбор животного для последующего представления (в группе). Поиск информации о животном. Репетиция представления своего животного. «Собрание материков». Подвижные игры. Проект: создание животного, работа с подручным материалом.

Вариант 2. Информационно-поисковые мероприятия с включением проектной деятельности с выездом (в зоопарк или на выставку животных края). Экскурсия. Знакомство с животным. Знакомство с природными зонами. Проектное мероприятие в классе по созданию выставки необычных животных.

Раздел 3. Праздники и подарки в нашей жизни. Внимание к близким через организацию событий

3.1. «Праздник в доме»

Персонаж — Огонь. Символическое значение огня и праздников как явлений, объединяющих людей. Самостоятельная работа в тетради «Соедини картинки праздников с их датами». Практическая работа «Пригласительная открытка на тематический праздник». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Места празднования». Отдыхайка «Горит, не горит». Творческое задание «Стенгазета ко дню рождения».

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

3.2. «Подарки»

Персонаж — Аист. Символическое значение дарения (подарков) и аистов как символов и источников положительных эмоций. Разнообразие видов подарков и тщательность их выбора. Традиции дарить подарки в разных странах. Правила выбора подарков. Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Непохожие аисты». Самостоятельная работа в тетради: «Выбор подарков», «Определи кому какой подарок», «Составь поздравление к подарку». Практическая работа «Аист». Отдыхайка «Аист». Творческое задание «Денежное дерево».

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

3.3. «Рождество»

Персонаж — Олень. Соотнесение фактов из празднования Рождества с характеристиками северных оленей с помощью ассоциативных связей (семейность праздника Рождество и крепкие родственные связи у северных оленей. Олень как символ Рождества. Разнообразие видов оленей и разнообразие персонажей Рождества). История Рождества. Рождество в мире. Символы и персонажи Рождества. Рождественские традиции. Самостоятельная работа в тетради: «Разгадай название», «Найди подарки». Практическая работа «Мастерим ёлку». Отдыхайка «Тепло—холодно». Творческое задание «Снежный шар».

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

3.4. «Игрушки»

Персонаж — Полено. Соотнесение полена, как предмета из дерева, и применения дерева для изготовления игрушек. Возраст игрушек. Первые куклы из дерева и современные куклы мира. Самостоятельная работа в тетради: «Игрушка мечты», «Выпавшие кирпичики». Практическая работа «Зайчик-оберег». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Составь предложение». Отдыхайка «Солдат и тряпичная кукла». Творческое задание «Мышка из спичек».

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

Внеклассное мероприятие «Животные мира. Зима»

Вариант 1. Проектное мероприятие. Занятие проводится в классе, если выйти на свежий воздух не позволяют погодные условия. Подготовка детских выступлений (презентаций) о животных.

Вариант 2. Проектное мероприятие. Экскурсия в снежный городок. Анализ фигур городка, их расположения, элементов, взаимосвязи друг с другом, сюжетов. Создание эскиза, макета скульптуры фантастического животного или поиск фото из Интернета. Лепка фигур в классе. Конкурс «Рассказ о своём животном». Выставка фотографий.

Раздел 4. Мир творчества. Внимание к деталям, искусство наблюдения

4.1. «Декорирование»

Персонаж — Попугай. Соотнесение фактов из жизни попугаев (ареал обитания, виды, цвет оперения) и интересных явлений «творчества» из природного и социального миров, истории возникновения таких техник творчества как «декупаж» и «скрапбукинг». Красота природы и стремление человека к красоте. Декорирование. Украшение себя. Уникальность попугаев и уникальность декупажных предметов. Самостоятельная работа в тетради: «Техники творчества», «Раскрась картинку». Практическая работа «Тарелка в технике декупаж». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Природное творчество и искусство». Отдыхайка «Попугай». Творческое задание «Поделка в технике скрапбукинг».

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

4.2. «Карвинг»

Персонаж — Бобр. Соотнесение деятельности бобров и техники художественной резки по дереву. Понятие «Карвинг», виды карвинга (резьба по дереву, фруктам, книгам). Мастерство бобра и мастерство человека в изящных вырезаниях. Материалы для вырезания — листья, мыло, лёд. Самостоятельная работа в тетради: «Найди фигуру пчелы», «Закрась те области в скорлупе, которые нужно выпилить». Практическая работа «Шедевры из картофеля». Творческое задание «Лебедь из яблока».

Игра-стратегия «Карвинг» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно помочь главному герою Бобру приобрести набор для резьбы по льду. Для этого он выполняет ряд поделок из различных материалов. С помощью ответов на вопросы, связанные с пройденным в классе материалом, приобретаются нужные инструменты. Игра тренирует оперативную память, наблюдательность, внимание.

4.3. «Фотография»

Персонаж — Механическая птичка. Соотнесение истории развития фотоаппарата и фотографии и значения фразеологизма «Внимание! Сейчас вылетит птичка». Первый в мире фотоаппарат. Эксперимент «Изготовление камеры-обскуры». Как сделать хорошую фотографию. Общение через фотографию. Самостоятельная работа в тетради: «Удачные позы для фотографирования», «Фотолюбитель или профессионал?». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Фотография или живопись?». Отдыхайка «Позирование». Творческое задание «Создай собственный фоторепортаж».

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

4.4. «Письма и открытки»

Персонаж — Почтовый голубь. Соотнесение истории возникновения писем и открыток, способов их доставки с интересными фактами из жизни почтовых голубей. Многообразие видов голубей и разнообразие материалов, на которых писали древние письма. Письма из прошлого и будущего. Письма в космос. Капсулы времени. Яркое оперение голубей и яркие открытки. Посткроссинг. Самостоятельная работа в тетради «Красивый почерк». Практическая работа «Открытка своими руками». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Письмо». Отдыхайка «Почта». Творческое задание «Голубь в технике оригами».

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

Внеклассное мероприятие «Книга своими руками»

Вариант 1. Информационно-проектное мероприятие с выездом. Посещение городской библиотеки. Рассказ о книгах: структура, процесс создания, классификация, распределение на полках, поиск информации. Изготовление собственной книги (фотокниги) своими руками. Книжная выставка в школе, классе.

Вариант 2. Информационно-поисковое мероприятие с включением проектной деятельности в школе. Посещение школьной библиотеки. Рассказ о книгах, их видах, структуре. Изготовление собственной книги (фотокниги) своими руками. Книжная выставка в школе, классе.

Раздел 5. Мир техники. Технический прогресс и профессии будущего

5.1. «Автомобили»

Персонаж — Жеребёнок. Значение лошадей и автомобилей в жизни человека. Ассоциативная связь «железный конь — животное-конь». Парад лошадей и парад автомобилей (спецтехники). История развития автомобилестроения, история марок и брендов некоторых ведущих автомобильных компаний. Виды лошадей и типы автомобильных кузовов. Видеоролик «Автомобильное будущее по версии Toyota». Самостоятельная работа в тетради: «Загадки», «Специальные машины», «Дорисуй логотипы». Отдыхайка «Автогонщики». Творческое задание «Съедобный автомобиль».

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

5.2. «Водные суда»

Персонаж — Дельфин. Соотнесение представлений о водных судах и особенностей обитания, окраса и способов коммуникации дельфинов. «Речь» дельфинов и азбука Морзе. Значение окраски дельфинов и значение маскировки кораблей. Разные формы плавников и разные формы парусов у парусных судов. Эхолокация дельфинов и водных судов. Разновидности судов и их назначение. Как корабль держится на воде. Добыча морепродуктов. Самостоятельная работа в тетради: «Расшифровка письма», «Раскраска корабля». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Азбука Морзе». Пластинография «Дельфин». Творческое задание «Модель корабля».

Аркадная игра «Водные суда» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно помочь дельфину спасти его подругу от пиратов, для чего нужно пройти все уровни. Игра, в которой нужно полагаться на свою реакцию и действовать быстро. Развивает скорость реакции, стратегическое мышление, внимательность.

5.3. «Летательные аппараты»

Персонаж — Орёл. Соотнесение представлений о летательных аппаратах и особенностей полёта, строения и видов орлов. Наблюдение человеком полета птиц и его мечты о небе. Древние прообразы самолёта. Машущий и планирующий полёты. Парашют и парашютант. Воздушный шар и дирижабль. Полёт первого самолёта. Строение орла и строение самолёта. Виды орлов и виды самолётов. Умения пилотов. Самостоятельная работа в тетради «Перепутавшиеся буквы». Практическая работа «Модель парашют». Отдыхайка «В самолёте». Видеоролик «Стратосферный туризм». Творческое задание «Испытания самолётов».

Игра-стратегия «Самолёты» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся необходимо отвезти главного героя Орла на самолёте через океан в город Солнцевск. Происходит работа с самостоятельным созданием способов решения проблем творческого и поискового характера. Важен учёт всех особенностей и условий выполнения учебной задачи.

5.4. «Роботы»

Персонаж — Собака. Соотнесение представлений о значении роботов и собак в жизни человека. Собаки-космонавты и освоение космоса с помощью роботов. Способы общения собак и «язык» роботов. Собаки-актёры и роботы-актёры. Собаки-спасатели и роботы-спасатели. Самостоятельная работа в тетради: «Нарисуй своего робота», «Собачий алфавит», «Японский кроссворд». Практическая работа «Космический корабль из палочек». Видеоролик «Робот-птица». Отдыхайка «Танцы роботов». Творческое задание «Собака из прищепок».

Логическая игра-головоломка «Роботы» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся должен собрать мусор на игровом поле с помощью робота. Для этого нужно составить и загрузить в программу робота список команд, после чего робот, последовательно выполняя команды из списка, собирает раскиданный мусор. Акцент на умении выстроить последовательность и просчитать результаты своих действий, развитии логического мышления.

Внеклассное мероприятие «Я выбираю профессию»

Вариант 1. Информационно-игровое мероприятие. Праздник в классе о профессиях со стихами, ребусами, загадками, подвижными играми. Фотографии с мероприятия публикуются в портфолио учеников.

Вариант 2. Информационно-поисковое мероприятие с включением проектной деятельности. Экскурсия на предприятие. Сбор информации от специалистов, классификация в таблицу, презентация или статья для стенной газеты.

Раздел 6. Старый мир. История и культура, пространство и время

6.1. «Русские полководцы»

Персонаж — Дуб. Соотнесение значения дуба, как символа долголетия, душевной и физической силы, дуба-великана и русских богатырей, как символов русской воинской доблести. Великие русские полководцы. Народная память и благодарность. Природные памятники и культурно-исторические памятники. Народная память и благодарность потомков. Самостоятельная работа в тетради: «Пройди по радуге», «Дубы», «Полководцы и сражения», «Найди одинаковые мечи». Отдыхайка «Богатыри». Практическая работа «Полководцы».

Игра-викторина «Полководцы» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно помочь главному герою Дубу вспомнить великие сражения и успешно пройти до конца шкалы памяти. Помимо тренировки процессов запоминания, игра расширяет кругозор детей с помощью заданий «вопрос-ответ» исторической тематики.

6.2. «Звёзды и созвездия»

Персонаж — Спутник Хаббл. Соотнесение свойств звёзд (температуры, размера, цвета, возраста) и характеристик искусственных спутников Земли (их многообразия, видами, назначением) на примере спутника Хаббл. Разнообразие звёзд и спутников. Размер и масса. Звёздные скопления и созвездия. Самостоятельная работа в тетради «Урок в школе». Практическая работа «Зодиакальные созвездия». Отдыхайка «Космический полёт». Творческое задание «Звёздное небо».

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

6.3. «Древнее оружие»

Персонаж — Паук. Соотнесение особенностей строения пауков и различных видов оружия, как средств для защиты и безопасности. Коготки паука и оружие ближнего боя. Пауки-плеваки и метательное и стрелковое оружие. Хитиновый панцирь и защитное оружие. Маскировка пауков и боевая раскраска людей. Необычные латы животных. Самостоятельная работа в тетради: «Лошади рыцаря Ричарда», «Парные щиты». Практическая работа «Паучок из фольги». Отдыхайка «Военная тренировка». Творческое задание «Самурайский шлем».

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

6.4. «Памятники культуры»

Персонаж — Матрёшка. Соотнесение символического значения матрёшки и культурных символов (памятников) России. Несколько элементов в одном и Собор Василия Блаженного. Богатый декор матрёшек и дворцово-парковый комплекс Петергоф. Изготовление матрёшек и деревянный памятник культуры — Кижский погост. Матрёшка-великан и самая высокая скульптура в мире — «Родина-мать зовёт!». Современные дизайнерские матрёшки и современная городская скульптура. Самостоятельная работа в тетради: «Слова-матрёшки», «Соедини картинки». Отдыхайка «Прогулка по парку». Видеоролик «Изготовление матрёшки». Практическая работа «Роспись по дереву». Творческое задание «Эскиз скульптуры любимому кино- или мультгерою».

Игра-викторина «Памятники культуры» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся проводит экскурсию в форме викторины. Предварительно происходит ознакомление со значимыми культурными объектами на карте. Игра направлена на расширение кругозора, развитие познавательного интереса, тренировку памяти и внимания.

«Исторический экскурс “Древний мир”»

Вариант 1. Мультипроектное мероприятие. Поиск информации о племени (австралийские аборигены, американские индейцы, африканские племена). Репетиция танцев, подготовка костюмов, атрибутов. Акция «День первобытного человека».

Вариант 2. Празднично-игровое мероприятие. Рассказ о геральдике, видах щита, видов мечей. Изготовление щитов и мечей. Турнир с реквизитом в спортзале.

Раздел. 7. Мир слова. Внимание к изучению знаковых символов, слов и их значений

7.1. «Названия предметов»

Персонаж — Янтарь. Соотнесение интересных свойств окаменелой смолы (янтаря), многообразия его названий у разных народов и этимологии как науки о происхождении слов. Отражение свойств янтаря в множестве его названий и отражения свойств предметов в их названиях. Наука этимология. Из смолы — в янтарь и исторические изменения в значении слов. Создание удивительных предметов из янтаря и словотворчество. Сохранение насекомых в янтаре в неизменном виде и сохранение древних смыслов у слов. Самостоятельная работа в тетради: «Однокоренные слова», «Прятки», «Словотворчество». Флэш-игра с использованием интерактивной доски: «Шпаргалка», «Дети говорят». Отдыхайка «Красный — красивый». Творческое задание «Пчёлка».

Логическая игра «Названия предметов» на портале «Омунит». Игра представляет собой игровой обучающий тренажёр по русскому языку с учётом индивидуальных возможностей обучающихся (предлагается выбор уровня сложности). Среди заданий — исключи лишнее слово, найди однокоренные слова, найди корень слов. Развивает мышление, познавательный интерес, внимательность.

7.2. «Басни»

Персонаж — Обезьяна. Соотнесение представления об обезьянах как представителях животного мира и как персонажах басен. Древнее происхождение обезьян и древнее происхождение басен. Эзоп и Эзопов язык. Разные породы обезьян — разные характеры у обезьян в баснях. Понятие «басня». Баснописцы. Памятники обезьянам и героям басен. Эксперимент «Перевернутое имя». Работа с басней «Зеркало и обезьяна». Самостоятельная работа в тетради: «Черты характера животных в баснях», «Признаки басни», «Ребусы». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Обезьянки». Отдыхайка «Весёлые мартышки». Творческое задание «Путаница».

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

7.3. «Название животных»

Персонаж — Звезда. Соотнесение древности происхождения звёзд и древнего происхождения слов-названий животных. Названия животных по их внешним признакам на основе сказочного животного (и созвездия) единорог. Созвездия с именами животных (флэш-загадки с использованием интерактивной доски «Что за созвездие?»). Названия животных, имеющие общее происхождение (пчела—бык, комар—шмель). Самостоятельная работа в тетради: «Что за животное?», «Новое созвездие». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Тот, кто...». Практическая работа «Объёмная звезда». Отдыхайка «Кто больше знает». Творческое задание «Волшебный лес».

Игра-викторина «Названия животных» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся должен ответить на ряд вопросов о названиях животных, птиц и рыб, выбрав правильную картинку. После каждого правильно выбранного изображения разворачивается окно с

фотографией животного и краткой информацией. Игра расширяет знания об окружающем мире, развивает мыслительные способности, смекалку, тренирует память и внимание, обогащает словарный запас.

7.4. «Знаки»

Персонаж — Божья коровка. Соотнесение особенностей внешнего вида божьих коровок, их значения в природе и представления о знаках как способе передачи информации, их роли в жизни человека. О чём расскажет точка? Точки на спине божьей коровки и знаки препинания. Множество видов божьих коровок и разнообразие знаков, используемых человеком. Значение знаков в жизни человека и польза божьих коровок в природе. Знаки принадлежности к сообществам людей. Язык жестов. Игра. Видеоролик «Жесты. Детектор правды». Самостоятельная работа в тетради: «Дорисуй элементы к знакам», ««Знак—символ города»». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Расставь знаки препинания». Практическая работа: «Божья коровка», «Изготовление нагрудного значка». Отдыхайка «Покажи смайлик». Творческое задание «Сказка по пиктограммам».

Игра-квест «Знаки» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся помогает музею найти старинный и драгоценный артефакт — круг солнца индейцев майя. Его разделили на 10 частей и спрятали пираты в разных местах острова много лет назад. Чтобы узнать об их местонахождении, учащийся должен пообщаться с местными жителями, которые не умеют разговаривать на нашем языке, но могут общаться знаками (пиктограммами). Формирование представления о знаках как способе общения через зрительный образ. Игра направлена на развитие невербальных способов общения, воображения, логического мышления.

Внеклассное мероприятие «Путешествие в мир газеты»

Вариант 1. Информационно-поисковое мероприятие с включением проектной деятельности с выездом. Экскурсия в редакцию, типографию. Выполнение задания с пошаговыми вопросами. Газетные жанры. Оформление заголовков и фотографий. Создание стенгазеты с разными жанрами статей.

Вариант 2. Информационно-проектное мероприятие в классе «Создание стенгазеты». Визит работника редакции или типографии с рассказом о газете. Выполнение задания с пошаговыми вопросами, выдача газетных полос. Заполнение полосы информацией и фотографиями, которые дети делали на этом занятии. Создание стенгазеты с разными жанрами статей.

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

8.1. «Необычное на столе»

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

Игра-симулятор «Необычное на столе» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно развить свой ресторан до 5 звёзд путём правильного приготовления блюд, которые заказывают посетители ресторана. Игра развивает внимательность, скорость реакции, тренирует память. За счёт имеющейся информации о продуктах при их приготовлении происходит расширение кругозора и развитие познавательного интереса.

8.2. «Русский национальный костюм»

Персонаж — Бабочка. Соотнесение особенностей раскраски крыльев бабочек и представлений о русском национальном костюме. Разноцветные и однотонные бабочки — праздничная и повседневная одежда на Руси. Свойства крыльев бабочек согревать и сохраняют тепло и виды тёплой одежды. Узоры на крыльях бабочек как защита и узоры на одежде древних славян, как охрана от болезней и бед. Самостоятельная работа в тетради: «Названия частей одежды», «Нарисуй свой узор». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Историк-эксперт». Практическая работа «Раскрась костюм». Отдыхайка «Мячики—бабочки». Творческое задание «Бабочка».

Логическая игра-раскраска «Русский национальный костюм» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся нужно раскрасить бабочку по задаваемому образцу, подбирая трафареты и цвета. Необходимость смешивать краску для получения нужного цвета превращает обычную раскраску в логическую игру. Это позволяет развивать логическое мышление, зрительную память, побуждает к творческому мышлению.

Внеклассное мероприятие «Праздник национальностей»

Вариант 1. Мультипроектное мероприятие в школе. Поиск информации о народах, приветствиях, традициях, национальных блюдах. Подготовка костюмов в группах, репетиция танцев, приветствия-визитки. Проведение мероприятия (приветствие на языке народа, встреча гостей, угощение национальным блюдом, игры для каждой национальности). Выставка созданных костюмов. Фотоотчёт о мероприятии.

Вариант 2. Информационно-поисковое мероприятие с включением проектной деятельности. Экскурсия в музей (музей национального костюма или дом любой национальности, который есть в данном населённом пункте). Выполнение задания после посещения музея. Поиск сведений о национальностях, представители которых есть в классе. Связь с учениками школ других городов (групповая деятельность). Фотоотчёт в виде выставки (групповая или индивидуальная реализация).

8.3. «Деньги»

Персонаж — Перо. Соотнесение значения перьев для птиц и денег для людей, разнообразия видов перьев и видов денег. История возникновения денег. Структура денежной банкноты. Беседа по воспитывающему тексту «Притча о богатстве и лени». Социально-моделирующая игра «Давай обменяемся». Самостоятельная работа в тетради: «Купюра моего города», «Займёмся математикой». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Купюры России». Практическая работа «Изготовление пера для оформления подарка». Творческое задание «Свинка-копилка».

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

8.4. «Этикет»

Персонаж — Пчела. Соотнесение основных правил этикета в человеческом обществе и организации жизни в пчелином улье. Класс — рой. Правила поведения пчёл в пчелином рое — правила поведения в школьном коллективе. Язык жестов и речевой этикет. Культура общения по телефону. Разные сообщества — разные правила. Самостоятельная работа в тетради: «Азбука хороших манер», «Вежливые слова», «Кроссворд». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Угадай жест». Практическая работа «Пчёлка-пружинка». Отдыхайка «Мимика». Творческое задание «Салфетка в виде лодочки».

Аркадная игра «Этикет» на портале «Омунит». Содержание игры — учащемуся необходимо помочь пчёлке собрать вежливые слова по слогам, перемещаясь по лабиринту и избегая встреч с пчёлами — противниками. Правильно собранное слово встаёт в предложение, которое представляет собой вежливое обращение. Аркадная игра, развивает логическое мышление, скорость реакции, внимательность.

8.5. «Профессии»

Персонаж — Енот. Соотнесение особенностей некоторых профессий человека с особенностями обитания, повадками и окрасом енота. Умение енота царапать и профессия «гравёр». Умение енота лазить по вертикальной поверхности и профессия «промышленный альпинист». Енот-полоскун и профессия «старатель». «Маска» на мордочке енота и профессии с масками. Окрас хвоста и умение енота подавать им сигналы и профессия «инспектор ГИБДД». Самостоятельная работа в тетради «Путаница». Практическая работа «Енот в технике «процарапывания». Флэш-игра с использованием интерактивной доски «Енот-полоскун». Творческое задание «Коллаж на выбранную тему». Игра-стратегия «Профессии» на портале «Омунит». Содержание игры — учащийся должен запустить ракету в космос. Для этого ему нужно наладить работу в обеспечивающих этот процесс зданиях, запустив туда работников (енотов). У потенциальных работников есть предпочтения к получаемой профессии. Учитывая их учащийся добавляет работникам нужные знания (гуманитарные и/или технические) максимально эффективным способом. Происходит постановка целей и задач, отрабатываются наиболее эффективные способы решения задач. В процессе игры учащийся узнаёт о том, что любая профессия требует определённых знаний и умений. Игра развивает логическое мышление, расширяет кругозор и багаж знаний.

Внеклассное мероприятие «Праздник достижений»

Итоговое мероприятие Программы. В зависимости от количества учеников проходит либо в классе, либо в актовом зале. Сценарий включает: подготовку и проведение выставки творческих работ учеников, выполненных в течение учебного года на классных занятиях и дома; выполнение «испытаний» от волшебника Миронита (работа в группах по шести направлениям); презентацию результатов групповой работы; разгадывание тематики Программы третьего класса (собрание пазла с символом Программы третьего класса — «Большое путешествие»); вручение сертификатов ученикам.

Планируемые результаты

Личностные результаты

Личностными результатами изучения курса «Мир моих интересов» для 1-2 класса являются:

- эмоционально-ценностное отношения к окружающей среде, интерес к естественным наукам, к профессии «учёный» (модуль «Учёные»);
- эмоционально-ценностное отношение к изобретательству и продуктам деятельности других людей (изобретениям, новым технологиям) (модуль «Изобретатели»);
- наличие мотивации к творческому труду, конструированию, техническому изобретательству, эмоционально-ценностное отношение к собственным идеям и продуктам труда (модуль «Инженеры»);
- развитие этических чувств, проявление доброжелательности, доверия, помощи сверстникам, внимания к своим и чужим эмоциям, умение считаться с мнением другого человека (модуль «Друзья»);
- воспитание уважения к языку как к живому организму, к истории и культуре родной страны (модуль «Друзья»);
- формирование представлений о своих собственных качествах, эмоциях, желаниях и интересах; уверенности в себе, мотивации к проявлению лидерских качеств (модуль «Лидеры»);

– формирование любознательности, интереса к учению, развитие умения ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности под руководством педагога, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Метапредметные результаты

Регулятивные УДД:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога;
- проговаривать и совершать последовательность действий;
- учиться высказывать своё предположение (версию);
- учиться работать по предложенному педагогом плану;
- учиться совместно с педагогом и другими учениками давать эмоциональную оценку достигнутым результатам.

Познавательные УДД:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
- учиться добывать новые знания и нужную информацию: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт, учебные эксперименты, информацию, полученную от педагога, рабочую тетрадь, портал;
- выделять существенное в изучаемом, учиться определять тему с помощью педагога;
- выделять явление из общего ряда других явлений;
- определять обстоятельства, которые предшествовали возникновению связи между явлениями, из этих обстоятельств выделять определяющие, способные быть причиной данного явления, выявлять причины и следствия явлений;
- учиться овладевать измерительными инструментами;
- учиться выполнять пробное учебное действие, фиксировать индивидуальное затруднение в пробном действии;
- учиться сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием.

Коммуникативные УДД:

- учиться слушать и вступать в диалог;
- учиться правильно формулировать вопросы, суждения, выражать свои мысли полно и точно;
- учиться объяснять своё несогласие и пытаться договориться;
- учиться самостоятельно формулировать ответ после предварительного обсуждения;
- учиться организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками, работать индивидуально и в группе, сотрудничество в совместном решении проблемы (задачи);
- включаться в групповую работу, участвовать в обсуждении проблемных вопросов, высказывать собственное мнение и аргументировать его.

Предметные результаты:

- задавать вопросы;
- находить закономерность в числах, фигурах и словах;
- строить причинно-следственные цепочки, определять последовательность событий;

- делать умозаключения;
- находить закономерность в значении признаков, в расположении предметов, проводить аналогии;
- наделять предметы новыми свойствами, комбинировать свойства для создания нового предмета (владение приёмом «Объединение»);
- выделять признаки предмета или явления (величина, вкус, цвет, назначение и др.) и придумывать собственные загадки по заданному алгоритму;
- искать и выбирать необходимую информацию, содержащуюся в тексте, на рисунке или в таблице, для ответа на заданные вопросы;
- уметь работать с бумагой, конструировать несложные задачи, устанавливать плоские объекты на поверхности;
- уметь моделировать из предложенных материалов по заданному алгоритму, сопоставлять полученный (промежуточный, итоговый) результат с заданным условием;
- уметь пользоваться карандашом, линейкой, ножницами;
- уметь распознавать и называть некоторые эмоции и чувства словами.

Тематическое планирование

1 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Электронные цифровые образовательные ресурсы
1	Вводное занятие	1	https://mironit.ru/
2	Пузыри	1	https://mironit.ru/
3	Органы чувств	1	https://mironit.ru/
4	Вода	1	https://mironit.ru/
5	Природные явления	1	https://mironit.ru/
6	Стекло	1	https://mironit.ru/
7	Космический рейс	1	https://mironit.ru/
8	Время и часы	1	https://mironit.ru/
9	Гироскутер для Яги	1	https://mironit.ru/

10	Океаны	1	https://mironit.ru/
11	Растения-изобретатели	1	https://mironit.ru/
12	Цифра три	1	https://mironit.ru/
13	Головоломки	1	https://mironit.ru/
14	Бумага	1	https://mironit.ru/
15	Архитекторы	1	https://mironit.ru/
16	Ракетные испытания	1	https://mironit.ru/
17	Лабиринты	1	https://mironit.ru/
18	Мосты	1	https://mironit.ru/
19	Образовательное событие «Посвящение в исследователи»	1	https://mironit.ru/
20	Слова-иностранцы	1	https://mironit.ru/
21	Собака — друг человека	1	https://mironit.ru/
22	Пришельцы	1	https://mironit.ru/
23	Мода	1	https://mironit.ru/
24	Крылатые фразы	1	https://mironit.ru/
25	Эмоции	1	https://mironit.ru/
26	Бюджет	1	https://mironit.ru/
27	Богатыри	1	https://mironit.ru/

28	Самые-самые	1	https://mironit.ru/
29	Спортивные игры	1	https://mironit.ru/
30	Портфолио	1	https://mironit.ru/
31	Лидер и команда	1	https://mironit.ru/
32-33	Праздник успехов	2	https://mironit.ru/
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33	

2 класс

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Электронные цифровые образовательные ресурсы
1	Введение в программу	1	https://mironit.ru/
2	Успевай-ка!	1	https://mironit.ru/
3	Пикник	1	https://mironit.ru/
4	Карта желаний	1	https://mironit.ru/
5	Моя семья	1	https://mironit.ru/
6-9	Внеклассное мероприятие «Фотокросс»	4	https://mironit.ru/
10	Зарождение жизни	1	https://mironit.ru/
11	Всюду — жизнь!	1	https://mironit.ru/
12	Необычные животные	1	https://mironit.ru/
13-16	Внеклассное мероприятие «Животные мира. Осень»	4	https://mironit.ru/
17	Праздник в доме	1	https://mironit.ru/
18	Подарки	1	https://mironit.ru/
19	Рождество	1	https://mironit.ru/
20	Игрушки	1	https://mironit.ru/
21-24	Внеклассное мероприятие «Животные мира. Зима»	4	https://mironit.ru/
25	Декорирование	1	https://mironit.ru/

26	Карвинг	1	https://mironit.ru/
27	Фотография	1	https://mironit.ru/
28	Письма и открытки	1	https://mironit.ru/
29-32	Внеклассное мероприятие «Книга своими руками»	4	https://mironit.ru/
33	Правила участия в сетевой игре «Арена четырёх» на образовательном игровом портале «Омурия». Деление на команды	1	https://mironit.ru/
34	Автомобили	1	https://mironit.ru/
35	Водные суда	1	https://mironit.ru/
36	Летательные аппараты	1	https://mironit.ru/
37	Роботы	1	https://mironit.ru/
38-41	Внеклассное мероприятие «Я выбираю профессию»	4	https://mironit.ru/
42	Русские полководцы	1	https://mironit.ru/
43	Звёзды и созвездия	1	https://mironit.ru/
44	Памятники культуры	1	https://mironit.ru/
45-48	Внеклассное мероприятие «Древний мир»	4	https://mironit.ru/
49	Названия предметов	1	https://mironit.ru/
50	Названия предметов	1	https://mironit.ru/
51	Басни	1	https://mironit.ru/

52	Названия животных	1	https://mironit.ru/
53	Знаки	1	https://mironit.ru/
54-57	Внеклассное мероприятие «Путешествие в мир газеты»	4	https://mironit.ru/
58	Необычное на столе	1	https://mironit.ru/
59	Русский национальный костюм	1	https://mironit.ru/
60-63	Внеклассное мероприятие «Праздник национальностей	4	https://mironit.ru/
64	Открытое занятие «Большое путешествие: начало пути» (по программе «Большое путешествие», 3 класс)	1	https://mironit.ru/
65	Деньги	1	https://mironit.ru/
66	Этикет	1	https://mironit.ru/
67	Профессии	1	https://mironit.ru/
68	Подведение итогов. Внеклассное мероприятие «Праздник достижений»	1	https://mironit.ru/
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68	