

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец детского (юношеского) творчества
Московского района Санкт-Петербурга

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа

«TravelClub»

Возраст учащихся: 13-17 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчики:

Тейбер-Лебедева Л.Л., педагог организатор;

Владыко О.М., к.п.н., методист

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «TravelClub» направлена на формирование культурно-досуговой и познавательной активности подростков, являющейся структурным компонентом социальной активности личности. Программа имеет **социально-педагогическую направленность**.

Актуальность обусловлена одним из ключевых направлений развития воспитания в РФ, когда усилия специалистов направлены на формирование у детей активной позиции, гражданской ответственности, основанной на традиционных культурных, духовных и нравственных ценностях российского общества в условиях поликультурной, глобальной цивилизации. Знания об особенностях культуры, традициях, уникальной истории разных стран мира в контексте современной социокультурной среды региона, страны выступают в качестве основы воспитания социально активной личности.

Программа ориентирована на старшеклассников, проявляющих интерес к изучению окружающего мира и путешествиям, к общению. Реализация данной программы педагогически целесообразна, так как романтика путешествий, привлекательная для подростков, эффективно сочетается с формированием более глубокого понимания окружающего мира. Вовлечение подростков в изучение культуры, традиций, особенностей менталитета и социальной организации различных стран будет способствовать формированию мировоззрения, обеспечивающего вектор движения личности от позиции стороннего наблюдателя к активной деятельности. Совершать интересные виртуальные путешествия и получать максимально реалистичную сенсуальную (визуальное и аудиальное восприятие) информацию об объектах позволяют возможности современной компьютерной техники и коммуникационных сетей, что в свою очередь также является привлекательным для подростков.

Мотивирующим фактором посещения творческого объединения для подростков является, кроме того, реализация программы на базе клуба в системе дополнительного образования в комплексе с досуговой программой «Маяк». Созданные условия для отдыха и смены деятельности, клубный формат проведения занятий, тренинговый принцип организации деятельности, индивидуальный подход к развитию социальной активности, возможность выбора форм и средств реализации программы обуславливают **отличительные особенности** клуба путешественников. К ним можно также отнести использование различных форм досуга (игровые, познавательные, рекреационно-развлекательные), объединенных единой сюжетной линией. Особая среда клубного пространства – это свободная товарищеская атмосфера, единство интересов и совместная коллективная деятельность с элементами самоуправления.

Новизну составляют принципы структурно-функциональной личностно-ориентированной модели развития социальной активности подростков, на которых основывается образовательная деятельность по программе. Задача стимулирования и развития социальной активности учащихся решается при условии предварительного исследования и последующего учета индивидуально-личностных особенностей детей и подростков в ситуациях выбора форм социальной активности. Основная идея, на которой базируется данный подход, заключается в представлении о том, что социальную активность как сложное интегративное качество личности можно сформировать практически у всех детей и подростков. Однако основным условием ее благополучного формирования является соответствие индивидуально-личностных особенностей ребенка процессуальным характеристикам предлагаемых форм социально-значимой деятельности. Через углубление знаний и представлений о своей родине, разных странах мира подросток подводится к пони-

манию важности быть активным гражданином своей страны. Реализация программы предполагает психолого-педагогическое сопровождение подростков, направленное на стимулирование социальной активности и оптимизацию ее проявлений, становление социально-психологической зрелости личности. По мере становления и развития в результате освоения программы у подростков будет проявляться стремление к позитивному преобразованию своей Родины. С этой целью предлагаются различные виды творческой работы, адаптированные или допускающие адаптацию для подростков с разным уровнем социальной активности.

На каждом занятии предусматривается использование разных форм и методов, чтобы учесть индивидуальные особенности подростков: работа в группе (беседы, игры), в парах (мастер-классы) и индивидуально (просмотр видео экскурсий, поиск информации в интернет и т.д.). Специально разработанные к темам программы авторские мультимедийные презентации, электронные викторины направлены на развитие самостоятельного, активного и творческого мышления подростка как неотъемлемого качества социально активной личности.

Воспитательные задачи программы направлены в первую очередь на формирование у подростков инициативности и направленности на преобразование социальных условий. Программа ориентирована на школьников с различным уровнем социальной активности, однако в большей степени на тех, которые, как правило, оказываются слабо вовлеченными в реальную повседневную жизнь общества. Активность в культурно-досуговой и познавательной сфере не направлена на решение каких-либо проблем и изменение социальной действительности, но в то же время не ограничена личностной сферой и для подростка представляет собой область расширения интереса от частного к общественному. Для формирования инициативности и направленности на преобразование социальных условий в программе делается акцент на разнообразии культурных и природных достопримечательностей России, а также на изучение наиболее привлекательных с туристической точки зрения стран (культурное наследие, достопримечательности), затем – на наиболее развитых странах мира, постепенно направляя внимание подростков на особенности общественного устройства страны.

Виды творческой деятельности, предусмотренные в программе, способствуют раскрытию творческого потенциала подростков. В процессе подготовки и проведения таких игр, как игра-путешествие, сюжетно-ролевая игра, игра-приключение, игра-исследование школьники выполняют мини-проекты, идеи и задания для которых подбираются с учетом способностей. Кроме того, в игровой деятельности происходит распределение ролей, обмен ролями, возможность выбора роли также в зависимости от интересов и способностей детей. Подростки с высоким уровнем социальной активности привлекаются к организации и проведению игр, презентации мини-проектов. Для подростков со средней и средне-низкой социальной активностью более привлекательна репродуктивно-творческая деятельность: заполнение «Записок умного путешественника» с использованием раздаточного материала, просмотр видеофильмов, работа с информационными источниками. Для развития способностей школьников, которым свойственны аналитические способности, логичность мышления предлагается создание информационно-аналитических текстов в процессе сюжетно-ролевых игр.

Большинство клубных занятий проводится в игровых формах, что позволяет не только поддерживать интерес, но и выполняет корректирующую функцию. Игры, представленные в программе, неизменно предполагают определённую координацию усилий, взаимную помощь и взаимную выручку и, соответственно, способствуют снижению кон-

фликтности, коррекции пассивности и равнодушия к проблемам окружающих. В таких играх наиболее ярко выражено активно-творческое начало. Участвуя в игре, подростки формируют своё понимание затрагиваемых фактов и событий, выражают собственное отношение к различным жизненным явлениям. В процессе игровой практики складывается наиболее благоприятный тип общения, характеризующийся простотой, доброжелательностью, взаимопониманием.

Элементы гражданского общества изучаются в занимательной и доступной форме для подростков. Активное применение современных мультимедийных инструментов (презентаций, электронных познавательных игр и викторин), бесед, видеосюжетов, различных игр, элементов тренинга позволяют поддерживать и развивать познавательный интерес учащихся, делают мероприятия привлекательными для подростков. На встречах предполагается широкое использование интернет ресурсов для проведения мини-исследования по изучаемой стране.

Особое значение для реализации программы имеет создание мотивированного свободного дружеского пространства, которое дает подросткам со средним и средне-низким уровнем социальной активности возможность общаться, не уставая от общения.

Работа по данной программе включает *3 этапа*.

На первом этапе «Открываем Россию» внимание подростков обращается на актуальность изучения своей родины – России, начинается работа над мини-проектом «Записки умного путешественника» (ЗУП).

На втором этапе «25 дней вокруг света» подросткам предлагается «посетить» страны мира. На изучение каждой страны, запланированной в программе, отводится по два клубных занятия: на первом – изучение страны через викторины, настольные игры, видеофильмы и т.д., на втором – выполнение творческих заданий в игровой деятельности, работа с информационными источниками, подведение итогов «путешествия в страну». Результаты «активного путешествия» фиксируются в специальном блокноте «Записки умного путешественника». Одной из задач ведения ЗУП – отмечать достоинства страны путешествия, в том числе с точки зрения общественного устройства.

3-й этап «Возвращение в Россию» предполагает создание банка социальных идей, направленных на позитивное преобразование своей Родины. Итогом освоения программы может быть создание иллюстрированного печатного издания «Записки умного путешественника».

Адресат программы. Программа рассчитана на подростков 13-17 лет, проявляющих желание познавательное, в игровой форме проводить свой досуг; ориентирована на школьников с разным уровнем социальной активности, однако в большей степени на тех, кто не имеет опыта социально значимой деятельности и недостаточно вовлечен в общественную жизнь.

Цель – формирование культурно-досуговой и познавательной активности подростков в формате «клуба путешественников» через игровые формы обучения.

Задачи:

Обучающие:

- расширить и углубить базовые знания и представления страноведческого характера, необходимые современному человеку;
- научить выполнять мини-проекты;
- формировать умения и навыки познавательного проведения досуга.

Развивающие:

- способствовать развитию познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей через изучение стран мира;
- развивать инициативность;
- способствовать развитию самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение критически оценивать и интерпретировать информацию;

Воспитательные:

- способствовать формированию чувства национальной гордости и достоинства, осознания себя гражданином России;
- мотивировать на созидательное участие в жизни общества;
- способствовать формированию толерантного сознания и поведения личности в поликультурном мире;
- стимулировать к самообразованию, саморазвитию;
- стимулировать коллективную творческую деятельность, направленную на создание иллюстрированного печатного издания «Записки умного путешественника».

Условия реализации программы. Программа предназначена для детей в возрасте 13-17 лет, рассчитана на 1 (один) год реализации в количестве 108 часов. Формирование групп происходит на добровольной основе при активной организационной и консультационной поддержке педагога-организатора и педагога-психолога, предусмотренной досуговой программой клуба «Маяк», в комплексе с которой реализуется данная ДООП.

Кадровое обеспечение. Для наиболее успешной реализации и достижения поставленной цели программа должна реализовываться в сотрудничестве с педагогом-психологом и педагогом-организатором, что предусмотрено программно-методическим комплексом клуба «Маяк».

Материально-техническое обеспечение: интерактивный дисплей; настольные игры: Тривиал Персьют (TrivialPursuit) (викторина, интеллектуальная игра), «Координаты чудес. Весь мир», «Сундучок знаний. Россия», «Сундучок знаний. Вокруг света»; доска магнитно-маркерная; персональный компьютер (монитор, клавиатура стандартная, мышь для ПК); ноутбуки и наушники Bluetooth; цветной принтер; ноутбук для видеомонтажа, ноутбук для издательской деятельности.

Планируемые результаты:

- *личностные результаты:* мотивированность на посильное и созидательное участие в жизни общества; заинтересованность не только в личном успехе, но и в благополучии и процветании своей страны; толерантное сознание и поведение личности в поликультурном мире, готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности (образовательной, учебно-исследовательской, проектной, коммуникативной); умение качественно проводить свободное время (досуг); стремление к самообразованию, саморазвитию;

- *метапредметные результаты:* умение ориентироваться в социально-культурных событиях; развитие коммуникативной компетенции, включая умение взаимодействовать с окружающими, выполняя разные социальные роли; готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников; развитие исследовательских действий; умение сознательно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);

• *предметные результаты*: знания о традициях, достопримечательностях, достижениях социального устройства разных стран; расширение кругозора и культурного опыта подростков.

Основным результатом освоения программы будет расширение и углубление знаний подростков о странах мира, что в свою очередь будет способствовать появлению независимой, самостоятельной точки зрения на культурно-исторические процессы, происходящие в обществе; осознанию своей принадлежности к мировому сообществу; формированию инициативы и стремления внести свой вклад в преобразование социальных условий.

Контрольно-оценочный компонент представлен комплексом психодиагностических методик (см. Образовательную программу клуба «Маяк», приложение 3). Форма отслеживания результативности – электронный журнал, ведение которого предполагает заполнение протоколов по итогам каждого занятия (см. Образовательную программу клуба «Маяк», приложение 5).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	Комплектование групп	3	3	-	
2.	Вводное занятие. Техника безопасности. Праздник открытия клуба	3	3	-	Анкетирование («Уровень социальной активности»). Лист наблюдения и самооценки клубного занятия. Опрос
	Раздел 1. «Открываем Россию»	9	5	4	
3.	«Добро пожаловать в «TravelClub». Входная диагностика	3	2	1	Анкетирование («Индекс жизненного стиля», «Способности школьника»)
4.	«Собираемся в путешествие»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
5.	«Мой дом – моя Россия»	3	2	1	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
	Раздел 2. «25 дней вокруг света»	75	37	38	
6.	«В гости к соседям». Скандинавские страны: Финляндия, Исландия, Дания.	3	2	1	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
7.	«В гости к соседям». Скандинавские страны: Швеция и Норвегия.	3	2	1	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
8.	«Морское путешествие на Драккаре в страну викингов»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ

9.	«Германия – сердце Европы»	3	2	1	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
10.	«Шифровальная машина «Энигма»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
11.	«Франция – праздник, который всегда с тобой»	3	2	1	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
12.	«Построй свою планету»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
13.	«Bonne fête maman!»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
14.	«Англия – загадочный туманный Альбион»	3	2	1	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
15.	«По следам Шерлока Холмса»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
16.	«Италия – колыбель культуры»	3	2	1	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
17.	«Ночь в музее по-итальянски»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
18.	«Ast of kindness»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
19.	«Испания – путешествие с праздником»	3	2	1	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
20.	«Экспресс-курс испанского языка»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
21.	«Мы летим в Израиль»	3	2	1	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
22.	«Жизнь в Израиле»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
23.	«Разноцветная Индия»	3	2	1	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
24.	«1 день в Индии»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
25.	«Китай – мир другой реальности»	3	2	1	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
26.	«Китайское древо жизни – Киен-Му»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ,

					самоанализ
27.	«Япония – страна восходящего солнца»	3	2	1	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
28.	«Погружение в традиционную Японию»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
29.	«Особенности американской нации»	3	2	1	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
30.	«Привычки здоровья»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
	Раздел 3. «Возвращение домой»	18	6	12	
31.	«Записки умного путешественника»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
32.	«Записки умного путешественника»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
33.	Ярмарка творческих идей «Россия – взгляд в будущее»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
34.	Ярмарка творческих идей «Россия – взгляд в будущее»	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
35.	Подведение итогов. Итоговая диагностика	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
36.	Праздник завершения учебного года	3	1	2	Лист наблюдения и самооценки клубного занятия, анализ работ, самоанализ
	Итого	108	54	54	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

ФИО педагога	Год обучения	№ группы	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Комплектование групп.

2. Вводное занятие. Праздник открытия клуба. Техника безопасности.

Презентация программы. Диагностика уровня социальной активности. Выявление социального запроса. Правила поведения в объединении и учреждении. Правила техники безопасности.

РАЗДЕЛ 1. «ОТКРЫВАЕМ РОССИЮ»

3. «Добро пожаловать в «TravelClub». Входная диагностика.

Теория: Тематическое занятие «Путешествия от А до Я». История возникновения путешествий. Великие путешественники и их открытия. Особенности путешествий в современном мире. Законы и обычаи некоторых стран, которые полезно и необходимо знать современному путешественнику.

Практика: Создание индивидуального стаканчика путешественника «TravelClub». Игра на знакомство «Игра теней». Электронная презентация «Уникальная игра». Игры-викторины на коммуникацию «Запрещающие знаки», игра «ДА и НЕТ». Входная диагностика.

4. «Собираемся в путешествие»

Теория: Видеоролик о путешествиях. Беседа на тему «Готовимся к путешествию»: понятия границы, культурные различия, законы. Знакомство с мини-проектом «Записки умного путешественника».

Практика: Коллективный проект «Карта и фигурки путешественников». Творческая мастерская по созданию именных фигурок путешественников. Ролевая игра «Собираем чемодан». Заполнение блокнотов «Записки умного путешественника»: фотография, имя, индивидуальный маршрут и др.

5. «Мой дом – моя Россия»

Теория: Беседа «Уникальные места России» – основные особенности, разнообразие рельефа, климата, природы, народов. «Виртуальное путешествие»: просмотр учебных видеороликов.

Практика: Кроссворд и электронная презентация «Страна чудес» по регионам РФ. Самостоятельная работа в мини-группах с разными источниками информации (книги, наглядные материалы, учебные фильмы, интернет). Настольные игры «Сундучок знаний. Россия», «Trivial Pursuit».

РАЗДЕЛ 2. «25 ДНЕЙ ВОКРУГ СВЕТА»

6. «В гости к соседям» (Скандинавские страны: Финляндия, Исландия, Дания)

Теория: Изучение особенностей стран: география, культура, достопримечательности и социальное устройство.

Финляндия – экскурсия в «Страну тысячи озер» (самая стабильная страна мира (особенности образования, культурные объекты, народные промыслы, сохранение природных ресурсов, законы о защите животных).

Исландия – природная уникальность (ледники, гейзеры и вулканы, особенности энергетики, использование воды из гейзеров в быту).

Дания – страна самых счастливых людей в мире (родина Лего, использование Лего в строительстве и дизайне дома, герои сказок Г.Х. Андерсена, кулинарные традиции Дании, забота об окружающем мире, самая велосипедная страна).

Практика: Игра-кроссворд по Скандинавским странам. Распределение на подгруппы по интересующим странам, сбор информации, поиск «сокровищ». Игра «Скандинавские руны».

7. «В гости к соседям» (Скандинавские страны: Швеция, Норвегия)

Теория: Изучение особенностей стран: география, культура и социальное устройство. Швеция – особенности культурного наследия (Нобелевская премия), знаменитые

достопримечательности, «Ледяной дворец», музей Vasa, музей Астрид Линдгрэн, история создания и мировая популярность ИКЕА).

Норвегия – доктрина социального благополучия (культурные традиции, норвежская мифология, тролли и легенды о них, «кодекс чести» викингов, корабли и дома викингов, природная уникальность – фьорды, скалы, водопады Норвегии).

Практика: Сбор информации и разработка презентаций в подгруппах и индивидуально. Игра «Скандинавский кроссворд». Фиксация полученных знаний в «Записках умного путешественника».

8. «Морское путешествие на Драккаре в страну викингов»

Теория: Беседа «Карта и маршрут морского путешествия» (Балтийское, Северное и Норвежское моря). Игра-путешествие «В страну викингов». Правила проведения.

Практика: Распределение ролей, оформление ребусов – пунктов остановок. Психологические игры-тренинги: с веревкой «Строим драккар», «Пожелания успешного пути», игра на доверие «Путешествие в темноте». Игры по Скандинавским странам: «Отгадай чудные чемпионаты Финляндии», игра с резинкой «Мифы о Швеции», командная игра «Собери Лего» «Норвежская рыбалка», «Особенности исландского языка». Фиксация впечатлений в «Записках умного путешественника».

9. «Германия – сердце Европы»

Теория: Тематическое занятие «Германия – сердце Европы»: география, архитектура, традиции, кухня и др. Электронная игра-викторина по рубрикам: «Их нравы», «Родина слов», «Города», «Экология», «Изобретения» и «Великие люди».

Практика: Просмотр учебных видеороликов и виртуальных экскурсий. Тренинг на ассоциации «Великие композиторы Германии». Немецкие народные игры «Ярмарка», «Пожар».

10. «Шифровальная машина «Энигма»

Теория: Введение в игровую ситуацию. Обсуждение игровых задач, распределение ролей и видов деятельности.

Практика: Выполнение заданий в мини-группах и индивидуально. Решение поставленных задач и преодоление игровых препятствий. Подведение итогов. Фиксация впечатлений в «Записках умного путешественника».

11. «Франция – праздник, который всегда с тобой»

Теория: Тематическое занятие «Франция». Презентация-викторина «Чудо на Сене» по рубрикам: родина вещей (кинематограф, колготки, гильотина, бикини, тактильных шрифт, акваланг и др.); достопримечательности (история создания Эйфелевой башни, Елисейские поля, Лувр, Монмартр, Диснейленд, Версальский дворец, Нотер Дам и др.), кухня (история появления багетов, аукцион трюфелей, круассаны, устрицы, луковый суп, фуа-гра, лягушачьи лапки, салат Оливье, история рецепта майонеза и др.). Мультфильм «Все о Франции и французах». Игра «Угадай картинку».

Практика: Игра на активизацию «Ассоциации». Тренинговое упражнение «Совместный рисунок», «Французская тарелка» - из предложенных картинок назвать и положить в тарелку «настоящие» французские блюда. Игровая деятельность: народная французская игра петанк. Просмотр учебных видеороликов и виртуальных экскурсий.

12. «Построй свою планету» (по мотивам А. Экзюпери «Маленький принц»)

Теория: Беседа о произведениях и авторе. Обсуждение правил «путешествия», распределение маршрутных листов, «язык символов». Завязка игры: «Астероид Б 612».

Практика: Оформление пространства. Сюжетно-ролевая игра «Путешествие по астероидам». Тренинг «Создаем свою планету» – придумать название, «населить» символами, придумать главное правило и т.д. Игра-тренинг «В гости по астероидам». Фиксация впечатлений в «Записках умного путешественника».

13. «Bonne fête maman!» – подарок маме во французском стиле

Теория: Беседа «День матери – международный праздник». Поздравление на французский манер. Обсуждение фотофлеш-моба «Подарок маме».

Практика: Кулинарный мастер-класс «Бутерброд для мамы», мастерская по изготовлению поздравительных открыток.

14. «Англия – загадочный туманный Альбион»

Теория: Тематическое занятие «Туманный Альбион». Электронная викторина и игра «Топ 5». Ребусы в 5-ти конвертах: «Топ достопримечательностей», «Топ больших загадок» «Топ изобретений», «Топ символов», «Топ визиток», «Гордость Великобритании». Особенности социального устройства и менталитета. Культ церемоний. Этикет.

Практика: Игровой мастер-класс по проведению чайной церемонии «5 o'clock tea». Арт-тренинг творческой коммуникации «нарисуй Корги» по старинной английской игре «поросычий хвост», английские народные игры «Шапки и шляпы», «Кого нет», «С книгой под мышкой», «Колбаса». Просмотр учебных видеороликов и виртуальных экскурсий.

15. Квест «По следам Шерлока Холмса»

Теория: Введение в игровую ситуацию. Объяснение правил квеста. Обсуждение по итогам.

Практика: Распределение ролей. Выбор персонажей, обстоятельств и других игровых элементов. Ведение и прохождение квеста. Выполнение заданий в мини-группах и индивидуально. Решение поставленных задач и преодоление игровых препятствий. Фиксация впечатлений в «Записках умного путешественника».

16. «Италия – колыбель культуры»

Теория: Электронная викторина «Италия – колыбель мировой культуры». Лучшие места Италии, города Италии, итальянская еда, Итальянские бренды, Великие итальянцы. Особенности исторического развития, менталитета и правил общественного поведения.

Практика: Исследовательская деятельность в подгруппах и индивидуально. Просмотр учебных фильмов и виртуальных экскурсий. Работа с различными информационными источниками.

17. «Ночь в музее по-итальянски»

Теория: Беседа «Италия – лидер в реставрации и сохранении памятников». Введение в игровую ситуацию. Распределение ролей. Обсуждение по итогам.

Практика: Игра-расследование «Ночь в музее»: «поиск» и «реставрация» 10 шедевров. Фиксация впечатлений в «Записках умного путешественника».

18. «Теплый подарок»

Теория: Беседа «AST OF KINDNESS – европейская традиция «маленьких добрых дел» под Рождество».

Практика: Изготовление новогодних сувениров для детей дошкольного возраста. Например, композиции, состоящей из объемной елочки из ниток и пряжи, и мандаринки в вязаной шапочке.

19. «Испания – путешествие с праздником»

Теория: Тематическое занятие «Страна басков, таррагона, томатина...»: города, достопримечательности, кухня. Электронная викторина «Легенды праздников Испании» (День Святого Георгия, День Книги и Розы, Похороны сардинки, Прыжки через младенцев и др.).

Практика: Исследовательская деятельность в подгруппах и индивидуально. Просмотр учебных фильмов и виртуальных экскурсий. Самостоятельная работа с различными информационными источниками (книги, наглядные материалы, интернет) в мини-группах и индивидуально.

20. «Экспресс-курс испанского языка»

Теория: Игра-погружение «Экспресс-курс итальянского языка»: введение в игровую ситуацию. Обсуждение по итогам.

Практика: Распределение ролей (коррида, фламенко, средиземноморская кухня и др.). Коммуникативное упражнение «Пантомима». Прохождение игры, подведение итогов. Популярное молодежное испанское игры, как средство рекреации – «Попади в ведро», «Волчок», «Поймай мяч». Фиксация впечатлений в «Записках умного путешественника».

21. «Мы летим в Израиль»

Теория: Тематическое занятие «Создание государства Израиль» (летоисчисление, культура и особенности национального характера, праздники Израиля, достопримечательности святого Иерусалима, лидер в сфере экономии водных ресурсов).

Практика: Выполнение задания «Анкета для отправления». Исследовательская деятельность в подгруппах и индивидуально. Просмотр учебных фильмов и виртуальных экскурсий. Самостоятельная работа с различными информационными источниками (книги, наглядные материалы, интернет) в мини-группах и индивидуально. Традиционная еврейская пасхальная игра «Найди афикоман», игра «Пять камней».

22. «Жизнь в Израиле»

Теория: Игра-анализ по методу «Гематрия» (числовое значения имени на иврите, черты характера, значение букв, составляющих имя и др.)

Практика: Ярмарка сувениров и мастер-класс по изготовлению древних еврейских амулетов в виде ладони «Хамса», символов удачи и счастья. Игра на коммуникацию – «Подари Счастье». Фиксация впечатлений в «Записках умного путешественника».

23. «Разноцветная Индия»

Теория: Тематическая беседа «Удивительная Индия: традиции, культура и история Востока» (религии древней страны, многообразие индийского искусства, родина йоги, страна специй).

Практика: Вариант 1: Игра-филворд «Удивительная Индия». Исследовательская деятельность в подгруппах и индивидуально. Просмотр учебных фильмов и виртуальных экскурсий. Самостоятельная работа с различными информационными источниками (книги, наглядные материалы, интернет) в мини-группах и индивидуально.

Вариант 2: Экскурсия в музей специй (Санкт-Петербург, Васильевский остров, Большой проспект, дом 6).

24. «1 день в Индии»

Теория: Беседа «Традиции, обычаи и ритуалы Индии». Разделение на подгруппы: мальчики: древние легенды о шахматах, правила игры. Девочки: индийский национальный костюм, значения бинди, мехенди и других видов эстетического украшения тела.

Практика: Игра-погружение. Для мальчиков: Шахматный турнир. Для девочек: фотосессия «Мечты о Индии». Фиксация впечатлений в «Записках умного путешественника».

25. «Китай – мир другой реальности»

Теория: Электронная презентация «Чудесный древний мир», показ учебного фильма. Уникальность китайской культуры. Древние традиции, живущие сегодня: фэншуй, чайная церемония, боевые искусства. Достопримечательности. Великие изобретения (бумага, фарфор, компас, порох, шелк, книгопечатание) и др. Панда – «сокровище Китая», показ видеоролика о пандах.

Практика: Творческая мастерская: «Китайские драконы» – создание сувенирных дракончиков на палочках. Народные игры Китая «Цуйвань», игра в ласточку (ножной воланчик).

26. «Китайское древо жизни – Киен-Му»

Теория: Беседа «Мифы и легенды Китая». Ролевая игра «Древо жизни – Киен-Му». Введение в игровую ситуацию. Разделение на подгруппы для работы с разными источниками информации. Распределение ролей «Мастер каллиграфии», «Мастер знаний», «Мастер вечных камней». Подведение итогов, обратная связь и пожелания участников.

Практика: Проведение игры. «Строительство» Китайской стены из стаканчиков. Игра «Чи-чао-тю» («Танграм») – древняя китайская головоломка. Фиксация впечатлений в «Записках умного путешественника».

27. «Япония – страна восходящего солнца»

Теория: Электронная презентация и беседа «Страна холмов, океанов и высоких технологий». 10 правил поведения, которые надо знать. Японское искусство: живопись, архитектура, керамика, японский сад, каллиграфия, театр кабуки, бонсай. Аниме как философия японской молодежи. Социальные проблемы, поднимаемые в аниме (межличностные отношения, школа, одиночество и др.)

Практика: Самостоятельный просмотр учебных видеороликов и аниме. Самостоятельная работа с различными информационными источниками (книги, наглядные материалы, интернет) в мини-группах и индивидуально.

28. «Погружение в традиционную Японию»

Теория: Косплей – массовое движение в Японии, неотъемлемая часть национальной культуры. Хобби или способ самовыражения. История возникновения, основные направления.

Практика: Творческая мастерская – создание косплея (выбор и разработка костюма персонажа, идеи образа, девиза), фотосъемка. Создание постера с образом героя и девизом в мини-группах или индивидуально. Фиксация впечатлений в «Записках умного путешественника».

29. «Особенности американской нации»

Теория: Игра-викторина «50 штатов». Уникальность и разнообразие природы, климата, флоры и фауны (от моржей до крокодилов). Природные достопримечательности: Ниагарский водопад, Великие озера, Гранд Каньон. Культурные достопримечательности: статуя Свободы, небоскребы и др. Влияние на культуру других стран мира. Комиксы, технология создания. Краткая история развития графических новелл. Понятия идеи, сюжета, подбор героев.

Практика: Творческая лаборатория по созданию комиксов: раскадровка, анимация, эффекты в он-лайн программе. Самостоятельная работа в группах и индивидуально. Анализ по итогам групповой работы.

30. «Привычки здоровья»

Теория: Тематическое занятие «Привычки здоровья»: фастфуд, здоровое питание, пищевые добавки.

Практика: Игра «Режим дня». Фиксация впечатлений в «Записках умного путешественника».

РАЗДЕЛ 3. «ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ»

31 – 32. «Записки умного путешественника»

Теория: Анализ путешествий в странах по схеме «Особенности. Символы. Правила».

Практика: Завершение работы над проектом «Записки умного путешественника». Заполнение финальных страниц.

33 – 34. «Ярмарка творческих идей»

Теория: Анализ путешествий в странах по схеме «Особенности. Символы. Правила».

Практика: Создание Банка социальных идей. Групповая работа по отбору и формулированию социальных идей; обсуждение идей, фиксация в «Записках умного путешественника».

35. Подведение итогов.

Теория: Тематическая беседа «Наши путешествия».

Практика: Итоговая диагностика.

36. Праздник завершения учебного года.

Презентация фотографий «Лучшие моменты путешествий». Чаепитие.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

НА _____ УЧЕБНЫЙ ГОД

Программа: «TravelClub»

Год обучения: 1 год

Группа:

Педагог дополнительного образования:

Условия реализации программы

Условия	По программе	По рабочей программе
Срок реализации	1 год	1 год
Категория обучающихся	13-17 лет	13-17 лет
Количество часов в год	108 ч.	108 ч.
Режим занятий	1 раз в неделю по 3 часа	1 раз в неделю по 3 часа

Календарно-тематический план

№ п/п	Наименование темы	Кол-во часов по программе	Кол-во часов по факту	Даты занятий
1.				
2.				

...				
	ИТОГО	108	108	

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№	Название мероприятия	Место проведения	Дата проведения
1.	День открытых дверей	Клуб «Маяк»	1-2 недели сентября
2.	Акция ко Дню матери «МамаФест»	Клуб «Маяк»	4 неделя ноября
3.	Предновогодняя неделя «Праздник к нам приходит»	Клуб «Маяк»	4 неделя декабря
4.	День здоровья «Будь здоров!»	Клуб «Маяк»	3-4 недели февраля
5.	Весенняя акция «Дни экологии»	Клуб «Маяк»	1 неделя апреля

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

№	Форма проведения и тема	Методы и технологии	Оборудование и дидактические материалы	Задачи по развитию социальной активности подростков
2.	Вводное занятие. Техника безопасности	Анкетирование. Презентация программы. Объяснение. Опрос	Интерактивный дисплей, мультимедийная презентация, диагностические материалы («Уровень социальной активности»)	Определение направленности интересов и уровня социальной активности как начальный этап проектирования индивидуального маршрута развития социальной активности
3.	«Добро пожаловать в «TravelClub». Входная диагностика	Беседа Упражнения на знакомство Игровые технологии	Интерактивный дисплей, электронная презентация; дидактические материалы для игры-викторины на коммуникацию «Запрещающие знаки», игры «ДА и НЕТ», диагностические материалы («Способности школьников», «Индекс жизненного стиля»)	Стимулирование познавательной активности подростков, расширение представлений о разнообразии стран современного мира
4.	«Собираемся в путешествие»	Беседа Игровые технологии Творческая мастерская	Компьютер; проектор; экран; настольная игра «Сундучок знаний. Вокруг света», видеоролик о путешествиях, блокнот «Записки умного путешественника», карта РФ, термомозаика, раздаточные материалы для игры «Собираем чемодан» (рисунки, картинки с различными предметами)	Расширение познавательных возможностей, формирование теоретических знаний и практических навыков в сфере организации путешествий, развитие коммуникативных навыков
5.	«Мой дом – моя Россия»	Беседа Электронная презентация Проектные технологии	Интерактивный дисплей; ноутбуки, наушники; Электронная презентация, кроссворд; настольные игры «Сундучок знаний. Вокруг света», «Thivial Pursuit»; книжные издания, учебные видеофильмы; блокнот «Записки умного путешественника»	Расширение представлений о многообразии России как субъекте мирового географического пространства, ее месте и роли в современном мире
6.	«В гости к соседям». Скандинавские страны: Финляндия, Исландия, Дания.	Игровые технологии Проектные технологии	Интерактивный дисплей; ноутбуки, наушники; Электронная презентация, кроссворд; настольные игры «Сундучок знаний. Вокруг света», «Thivial Pursuit»; книжные издания, учебные видеофильмы; блокнот «Записки умного путешественника»	Расширение представлений о многообразии культурных традиций России, развитие коммуникативных умений и навыков командной работы
7.	«В гости к соседям». Скандинавские страны: Швеция и Норвегия.	Игровые технологии Практическая работа по созданию презентаций	Интерактивный дисплей, ноутбуки, наушники, видеофильм, скандинавский кроссворд, блокнот «Записки умного путешественника», подборка информационных материалов для презентаций	Развитие интереса и уважения к истории и культуре других стран, развитие интеллектуальных и творческих способностей

8.	«Морское путешествие на Драккаре в страну викингов»	Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей, презентация «Чудные чемпионаты Финляндии», дидактические материалы для ребусов, веревка, и резинка для проведения игр, Лего-конструктор, блокнот «Записки умного путешественника»	Развитие интереса и уважения к истории и культуре других стран, развитие интеллектуальных и творческих способностей
9.	«Германия – сердце Европы»	Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей, электронная игра-викторина, подборка учебных видеороликов, бумага А4, карандаши, фломастеры для тренинга на ассоциации, блокнот «Записки умного путешественника»	Развитие коммуникативных умений, развитие инициативности, устремленности и ответственности
10.	«Шифровальная машина «Энигма»	Объяснение Игровые технологии	Интерактивный дисплей, головоломки «Найди слова» по количеству подгрупп, настольная игра «Сундучок знаний. Вокруг света»; дидактические материалы для игры, блокнот «Записки умного путешественника»	Расширение познавательных возможностей, стимулирование к самообразованию, саморазвитию и познанию окружающего мира
11.	«Франция – праздник, который всегда с тобой»	Беседа Виртуальная экскурсия Игровые технологии	Интерактивный дисплей, ноутбуки, электронная презентация-викторина «Чудо на Сене», бумага, карандаши и фломастеры, подбор картинок для игры «Французская тарелка», мячи для игры «Петанк», блокнот «Записки умного путешественника»	Стимулирование познавательной и социальной активности, коррекция пассивности и равнодушия к проблемам окружающих
12.	«Построй свою планету» (по мотивам А. Экзепюри «Маленький принц»)	Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей; 6 пазлов-астероидов, бумага для факсов, маркеры, фломастеры, ватманы, блокнот «Записки умного путешественника»	Расширение познавательных возможностей, стимулирование к самообразованию, саморазвитию и познанию окружающего мира
13.	«Vonne fête maman!»	Беседа Мастер-класс	Электронная презентация, заготовки открыток, фотографии, рисунки для оформления открыток, карандаши, фломастеры, продукты для проведения мастер-класса «Французский бутерброд»	Создание условий приобретения положительного опыта и навыков проявления социальной активности.
14.	«Англия – загадочный туманный Альбион»	Беседа Мастер-класс Арт-тренинг Игровые технологии	Интерактивный дисплей, электронная викторина «5 топ», ребусы по 5 темам, сервис для проведения чайной церемонии, шляпы для игры «Шляпки и шляпы», блокнот «Записки умного путешественника»	Расширение познавательных возможностей, стимулирование к самообразованию, саморазвитию и познанию окружающего мира.

15.	«По следам Шерлока Холмса»	Объяснение Игровые технологии (квест)	Ноутбуки с выходом в интернет, наушники; научно-познавательный набор «Лаборатория Шерлока Холмса» проведения квеста, информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы), блокнот «Записки умного путешественника»	Стимулирование познавательной и социальной активности, коррекция пассивности и равнодушия к проблемам окружающих
16.	«Италия – колыбель культуры»	Видео-экскурсия Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей, ноутбуки, наушники, электронная викторина, информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы)	Расширение познавательных возможностей, стимулирование к самообразованию, саморазвитию и познанию окружающего мира
17.	«Ночь в музее по-итальянски»	Объяснение Игровые технологии	ноутбуки с выходом в интернет; дидактические материалы для игры-расследования «Ночь в музее», блокнот «Записки умного путешественника»	Формирование инициативности и направленности на преобразование социальных условий
18.	«AST OF KINDNESS»	Творческая мастерская	х/б пряжа зеленого (для елочки) и красного (для шапочки) цветов, клей ПВА, набор украшений (бусины, стразы)	Формирование инициативности и направленности на преобразование социальных условий
19.	«Испания – путешествие с праздником»	Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей, ноутбуки, наушники, электронная викторина, информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет), блокнот «Записки умного путешественника»	Расширение познавательных возможностей, стимулирование к самообразованию, саморазвитию и познанию окружающего мира
20.	«Экспресс-курс испанского языка»	Игровые технологии	Карточки для игры-викторины (цветные листочки с терминами, символами и схемами по рубрикам: достопримечательность, кухня, уникальность), мячи для игр, блокнот «Записки умного путешественника»	Расширение познавательных возможностей, стимулирование к самообразованию, саморазвитию и познанию окружающего мира.
21.	«Мы летим в Израиль»	Исследовательская деятельность Игровые технологии	Ноутбуки, наушники, информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет), декоративные камешки для игры (по 5 шт. участнику), блокнот «Записки умного путешественника»	Расширение познавательных возможностей, развитие творческих способностей
22.	«Жизнь в Израиле»	Видео-экскурсия Мастер-класс Игровые технологии	Интерактивный дисплей, видеофильм, полимерная глина, акриловые краски, кисточки, блокнот «Записки умного путешественника»	Расширение познавательных возможностей, стимулирование к самообразованию, саморазвитию и познанию окружающего мира

23.	«Разноцветная Индия»	Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей, презентация, ноутбуки, наушники, игра-филворд, информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет), блокнот «Записки умного путешественника»	Расширение познавательных возможностей, развитие творческих способностей
24.	«1 день в Индии»	Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей, презентация, учебный фильм «Чудесный древний мир», шахматы, костюмы для фотосессии, эскизы и рисунки татуировок, фотоаппарат, хромокей, светодиодные лампы	Расширение познавательных возможностей, стимулирование к самообразованию, саморазвитию и познанию окружающего мира
25.	«Китай – мир другой реальности»	Видео-экскурсия Творческая мастерская	Интерактивный дисплей, электронная презентация, видеофильм, цветная бумага, ножницы, клей, блокнот «Записки умного путешественника»	Создание условий для формирования и развития социальной активности и направленности на преобразование социальных условий, развитие творческих способностей
26.	«Китайское древо жизни – Киен-Му»	Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей, презентация «Философия Поднебесной», плакат с изображением дерева с листочками-вопросами 4-х цветов (по разным источникам информации), раздаточный материал по теме «Китай», видео фильм, информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, настольные игры), блокнот «Записки умного путешественника»	Расширение познавательных возможностей, стимулирование к самообразованию, саморазвитию и познанию окружающего мира.
27.	«Япония – страна восходящего солнца»	Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей, электронная презентация, ноутбуки, наушники, информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, настольные игры «Сундучок знаний. Вокруг света», «Trivial Pursuit»), блокнот «Записки умного путешественника»	Создание условий для формирования и развития социальной активности и направленности на преобразование социальных условий, развитие творческих способностей
28.	«Погружение в традиционную Японию»	Игровые технологии Творческая мастерская	Ноутбуки, цветной принтер, бумага, карадаши, фломастеры, клей, блокнот «Записки умного путешественника»	Расширение познавательных возможностей, стимулирование к самообразованию, саморазвитию и познанию окружающего мира
29.	«Особенности американской нации»	Игровые технологии Творческая мастерская	Интерактивный дисплей, игра-викторина «50 штатов», ноутбуки с выходом в интернет, онлайн программа по созданию комиксов	Создание условий для формирования и развития социальной активности и направленности на преобразование социальных условий

30.	«Привычки здоровья»	Дискуссия Игровые технологии	Интерактивный дисплей, презентация для игры «Правда и мифы о здоровом питании», электронная игра «Лаборатория пищевых добавок», видеоролик «Смехотерапия», для тренинга: наклейки на пол с режимом дня, респиратор, утяжелители на руки, рюкзак, спасательный жилет, бутфорские очки, генератор дыма, грим, голова ростовой куклы	Формирование инициативности и направленности на преобразование социальных условий
31. 32	«Записки умного путешественника»	Самостоятельная работа	Ноутбуки, блокнот «Записки умного путешественника», карандаши, фломастеры, клей	Формирование инициативности и направленности на преобразование социальных условий
33- 34	Ярмарка творческих идей «Россия – взгляд в будущее»	Коллективная творческая деятельность	Блокнот «Записки умного путешественника»	Формирование инициативности и направленности на преобразование социальных условий
35.	Подведение итогов. Итоговая диагностика	Беседа	Интерактивный дисплей; презентация, диагностические материалы («Уровень социальной активности», «Индекс жизненного стиля»)	Стимулирование к самообразованию, саморазвитию и познанию окружающего мира
36.	Праздник завершения учебного года	Заключительная клубная вечеринка	Интерактивный дисплей, презентации учащихся	Создание праздничной атмосферы в завершение учебного года

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

Литература, рекомендуемая для педагогов

1. Атлас мира / Пер. с итал. – М.: «Торговый дом «Издательство Мир книги», 2005. – 96с.
2. Варламова Т. Все страны мира: Библиотека энциклопедических словарей(БЭС). – М.: Рипол Классик, 2008 – 320 с.
3. Книги познавательной серии «LonelyPlanet. Не для родителей». – Издательство «Эксмо-Пресс». («Лондон», «Париж», «Нью-Йорк», «Рим», «Европа», «Азия», «Южная Америка» и «Африка»). – 2014.
4. Страны мира. Большая иллюстрированная энциклопедия. – Изд-во СЗКЭО, 2017. – 248с.
5. Страны мира от А до Я Информационный справочник / Сост. С.А. Романцова. – Харьков: Книжный Клуб «Клуб семейного досуга», 2007. – 352с.
6. Самые интересные страны мира. Обзорно-географический иллюстрированный атлас. – Изд-ва: АСТ, ОГИЗ, Астрель, 2009. – 224с.
7. Коллекция Deagostini – Путешествие по Европе (журнал+DVD) (50 выпусков).

Литература, рекомендуемая для обучающихся

1. Иванов К. Все, что вы хотели знать о Швеции / К. Иванов, А. Смирнов. – 2-е доп. изд. – Стокгольм: Svenskainstitutet, 2005. – 291 с.
2. Иванова О.Ю. По Золотому кольцу: путеводитель по культурно-историческим памятникам / О.Ю. Иванова. – Смоленск: Русич, 2006. – 367 с. – (Памятные места России).
3. Книги познавательной серии «LonelyPlanet. Не для родителей». – Издательство «Эксмо-Пресс». («Лондон», «Париж», «Нью-Йорк», «Рим», «Европа», «Азия», «Южная Америка» и «Африка»). – 2014.
4. Коллекция Deagostini Путешествие по Европе (журнал+DVD) (50 выпусков).
5. Костюкович Е. Еда – итальянское счастье. Издательство: ОГИ. – 2014. – 640с.
6. Микеш Джордж Как быть иностранцем. Серия: Самое смешное. – Издательство: Б.С.Г.-Пресс, 2007. – 320с.
7. Мортон Генри В. Англия и Уэльс. Прогулки по Британии. Серия: Биографии Великих Стран. – Издательство: Эксмо. – 2009. – 736с.
8. Мортон Генри В. От Рима до Сицилии. Прогулки по Южной Италии. Серия: Биографии Великих Стран. – Издательство: Эксмо. – 2008. – 512с.
9. Самые интересные страны мира. Обзорно-географический иллюстрированный атлас. – Изд-ва: АСТ, ОГИЗ, Астрель, 2009. – 224с. 2. Страны мира. Большая иллюстрированная энциклопедия. – Изд-во СЗКЭО, 2017. – 248с.
10. Россия: живописное путешествие в фотографиях Виктора Савика: альбом / авт.-сост. В.И. Савик, С.А. Веснин. – СПб.: ПроPILEI, 2004. – 319 с.
11. Штокман Е.А. Израиль: справочник-путеводитель / Е.А. Штокман. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2000. – 447 с.
12. Энциклопедия для детей. Том 13. Страны. Народы. Цивилизации Издательство: Аванта+, 2005.

Интернет-источники

www.moja-planeta.ru/ – телеканал «Моя Планета» – российский познавательный канал о путешествиях, истории, науке и людях.

worldgeo.ru/ – Проект Всемирная География.

www.mirkart.ru – Мир карт: интерактивные карты стран и городов.

<http://wgeo.ru> – «WGEO Всемирная география» основные сведения как по отдельным странам, так и общие.

<http://geo.historic.ru> – географический on-line справочник «Страны мира».

<http://interesnoe.info/> – Энциклопедия: Страны мира.

<http://www.streetvi.ru/> – Виртуальные экскурсии по улицам городов мира. Панорамы GoogleStreetView.

http://www.krugosvet.ru/enc/strany_mira/ – Энциклопедия Кругосвет. Универсальная научно-популярная онлайн-энциклопедия.