

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА
МОСКОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
ГБУ ДО ДД(Ю)Т
Московского района Санкт-Петербурга
Протокол № 1 от 31.08.2022 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 242 от 31.08.2022 г.
Директор ГБУ ДО ДД(Ю)Т
Московского района Санкт-Петербурга



Е. В. Вергизова

Дополнительная общеразвивающая программа

«Travel Club»

Модуль 1 «Планета Тур»

Модуль 2 «Тур де Рус»

Срок освоения: 1 год

Возраст обучающихся: 13-17 лет

Разработчики:

Тейбер-Лебедева Л.Л., педагог-организатор,

Сальникова Ю.В., педагог дополнительного
образования, методист

Владыко О.М., к.п.н., методист

Содержание

Пояснительная записка.....	3
Учебный план Модуль 1 «Планета Тур»	7
Учебный план Модуль 2 «Тур де Рус».....	9
Рабочая программа к дополнительной общеразвивающей программе «Travel Club» Модуль 1 «Планета Тур».....	12
Рабочая программа к дополнительной общеразвивающей программе «Travel Club» Модуль 2 «Тур де Рус»	21
Методическое обеспечение Модуль 1 «Планета Тур»	28
Методическое обеспечение Модуль 2 «Тур де Рус»	33
Контрольно-оценочные материалы	39
Информационные источники	40
Приложение 1	43
Учебный творческий проект «Мир вокруг нас»	43
Приложение 2	46
Игра-зачет «Подарок для туриста».....	46
Приложение 3	49
Занятие-квест «Россия на ладони»	49
Приложение 4	52
Анкета для учащегося.....	52

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Travel Club» (клуб путешественников) направлена на формирование познавательной и социальной активности подростков, гражданской ответственности, основанной на традиционных культурных, духовных и нравственных ценностях российского общества в условиях поликультурной цивилизации, имеет *социально-гуманитарную направленность*.

Актуальность программы обусловлена, во-первых, государственно-общественным заказом на усиление воспитательной составляющей в образовании, в частности, на формирование у детей активной жизненной позиции, потребности быть полезными обществу, включение их в творческую самостоятельную деятельность в социокультурной среде. Во-вторых, национальные задачи повышения конкурентоспособности российского образования определяют запрос к возможностям дополнительного образования детей для развития функциональной грамотности, формирования метапредметных компетенций и проектирования, обеспечения и сопровождения личностных результатов обучающихся.¹

Содержание программы – страноведение и культурология, а также условия ее реализации – через активную коммуникацию, являются наиболее подходящей «питательной средой» для самоидентификации подростка и национальной идентичности, для формирования социальной активности молодого человека, и одновременно – для формирования актуальных компетенций. Развитие универсальных компетентностей вплетено в освоение предметного знания; это не отдельная задача, а особенность организации учебно-воспитательного процесса по программе. Через углубление знаний и представлений о своей родине, разных странах мира подросток подводится к пониманию важности быть активным гражданином своей страны, а также к пониманию необходимости обладать теми умениями, навыками и компетенциями, которые позволят ему быть социально активной личностью. Важным результатом освоения программы является социальный опыт, который способствует формированию стремления к позитивному преобразованию своей Родины.

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 трансформации мировоззрения молодого человека от позиции стороннего наблюдателя к активной деятельности, развитию личностных качеств, таких как любознательность, инициативность, настойчивость, способность к адаптации.

Уровень освоения программы – *общекультурный*.

Отличительными особенностями программы являются

- Во-первых, клубный формат проведения занятий, который позволяет в привлекательной, ненавязчивой форме формировать у детей социальные, нравственные, культурные ценности. Организация и проведение занятий в клубном формате строится на технологии группового обучения, а также предполагает пространственную организацию для обеспечения интенсивного общения участников, постоянную смену пространства (общий круг; сидя, амфитеатр; малые группы; перерыв, свобода перемещения); включение по ходу занятия игровых тренинговых упражнений (введенных в контекст темы), активное использование настольных игр.

- Во-вторых, построение занятий в игровой форме в неформальной обстановке, что актуально для современных подростков, жизнедеятельность которых предельно насыщена и относительно строго регламентирована, а потому требует больших затрат физических,

¹ Универсальные компетентности и новая грамотность: чему учить сегодня для успеха завтра. / И. Д. Фрумин, М. С. Добрякова, К. А. Баранников, И. М. Реморенко; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Институт образования. – М.: НИУ ВШЭ, 2018. – 28 с.

психических и интеллектуальных сил. Игровая деятельность помогает снять создавшееся напряжение, восстановить утраченные силы, одновременно предполагает координацию усилий, взаимную помощь и взаимную выручку, способствует развитию креативности и формированию навыка самоанализа.

- В-третьих, интеграция технологии группового обучения с проектной деятельностью – детям подросткового периода свойственна поисковая, творческо-экспериментальная активность.

Программа включает два модуля: «ПЛАНЕТА ТУР» и «ТУР ДЕ РУС».

Модуль 1 «Планета Тур» посвящен изучению стран мира с точки зрения общественного устройства. Работа по модулю включает 3 раздела. В первом разделе «Открываем Россию» внимание подростков обращается на актуальность изучения своей родины – России. Второй – «22 дня вокруг света» – предполагает «посещение» подростками стран мира. На изучение каждой страны, запланированной в программе, отводится по два 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». Для мотивации и фиксации идей, результатов «активного путешествия» разработана рабочая тетрадь (блокнот) «Записки умного путешественника» (ЗУП). Одна из задач ведения ЗУП – отмечать достоинства страны путешествия, в том числе с точки зрения общественного устройства. *Третий этап* «Возвращение в Россию» предполагает разработку и защиту проекта «Мир вокруг нас».

Модуль 2 «Тур де Рус», названный по аналогии с одноимённым национальным проектом, посвящен изучению России с точки зрения вклада различных регионов страны в ее развитие, экономическое, социальное и культурное, знакомству с туристическим потенциалом регионов. Работа по модулю включает 3 этапа. На первом и втором этапе учащимся предлагается подробное знакомство с регионами России, отдельными городами и областями с фиксацией результатов в специально разработанной рабочей тетради (блокноте) «Тур де Рус». На третьем этапе учащимся предлагается создать путеводитель по любому изученному региону России на выбор. Итогом освоения программы планируется создание авторских экскурсий учащихся в электронном виде.

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 видеоэкскурсий, тесты, обычные и в электронном виде, поиск информации в интернете 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. Современная ситуация диктует необходимость изменения образовательного процесса в сторону его реализации средствами информационно-коммуникативных технологий или другими средствами, предусматривающими интерактивность, развитие дистанционного обучения, что нашло отражение в формах работы по программе.

Работа с блокнотами, в том числе, способствует формированию критического мышления и метапредметных навыков (логическое мышление, осознание, анализ и интерпретация понятий и фактов, умения планировать и стратегически мыслить).

Для усиления воспитательной функции программой предусмотрено проведение внеучебных мероприятий/событий, а также привлечение родителей к участию в культурно-досуговых мероприятиях, способствующих формированию культуры досуга в семье и развитию и поддержанию доверительных отношений в семье, что особенно актуально для детей подросткового возраста (например, праздник «МамаФест», «Праздники народов мира», «Русское раздолье» и др.).

Важным условием реализации программы является размещение пресс-релизов и пост-релизов занятий в группе ВКонтакте, служащих дополнительной мотивацией, повышению интереса учащихся к образовательному процессу, включению родителей в учебно-воспитательный процесс.

Программа может реализовываться с применением дистанционных технологий и электронного обучения, а также в смешанной форме. При реализации программы в дистанционной, смешанной форме методы, формы проведения занятий, формы контроля освоения учебного материала определяются педагогом, реализующим данную программу, исходя из имеющихся технических возможностей педагога и обучающихся.

Адресат программы. программа предназначена для детей в возрасте 13-17 лет.

Цель: развитие познавательной и социальной активности подростков в формате «клуба путешественников».

Задачи программы:

Обучающие:

- расширить и углубить базовые знания и представления страноведческого характера, необходимые современному человеку;
- расширить представления о многообразии России как субъекте мирового географического пространства, ее месте и роли в современном мире;
- способствовать получению навыков исследовательской и проектной деятельности;
- способствовать формированию умений работать в команде.

Развивающие:

- способствовать развитию познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей через изучение российских регионов и стран мира;
- способствовать развитию самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение критически оценивать и интерпретировать информацию;
- развивать коммуникативные навыки;
- развивать инициативность, способность к творческому решению задач;
- формировать устойчивый познавательный интерес к социально-гуманитарному знанию, мотивацию к освоению профессиональных навыков в области гуманитарных наук (регионоведение, краеведение, политология, социология, педагогика и т.д.).

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;
- стимулирование к самообразованию, саморазвитию и познанию окружающего мира.

Условия реализации модулей программы. Каждый модуль предназначен для детей в возрасте 13-17 лет, рассчитан на 1 (один) год реализации в количестве 114 часов. Формирование групп происходит на добровольной основе. Модули может быть реализованы последовательно друг за другом или как самостоятельные программы, выбор модуля может быть обусловлен интересами подростков и особенностями социального запроса. Программа реализуется на русском языке, государственном языке РФ.

Формы организации деятельности: в зависимости от задач, стоящих перед педагогом на занятии, выбираются эффективные формы деятельности с учащимися (фронтальная, групповая, индивидуальная).

Кадровое обеспечение. занятия проводят педагоги дополнительного образования, имеющие профильное образование.

Материально-техническое обеспечение: интерактивный дисплей; настольные игры: ТривиалПерсьют (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:* проявляет уважение к истории и культурным традициям страны и города; мотивированность на посильное и созидательное участие в жизни общества; толерантное сознание и поведение личности в поликультурном мире; готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности (образовательной, учебно-исследовательской, проектной, коммуникативной); стремление к самообразованию, саморазвитию; профессиональному самоопределению и творческому труду.

- *метапредметные результаты:* умение ориентироваться в социально-культурных событиях; развитие коммуникативной компетенции, включая умение взаимодействовать с окружающими; 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; знания о многообразии России как субъекте мирового географического пространства, ее месте и роли в современном мире; расширение кругозора и культурного опыта подростков; умения проводить исследования, выполнять проектную деятельность; интерес к социально-гуманитарному знанию.

В целях мониторинга освоения обучающимися программы и более детальной проработки содержания ДООП могут служить учебные творческие проекты, конкурсы, фестивали, выставки, а также зачеты в игровой форме, позволяющие комплексно отслеживать предметные, метапредметные и личностные результаты:

Оценка результатов освоения программы осуществляется на основе выполнения учащимися учебного творческого проекта «Мир вокруг нас» и проведения игры-зачета «Подарок для туриста» (независимо от модуля). По модулю «Тур де Рус» дополнительно предлагается проведение занятия-квеста «Россия на ладони».

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
Модуль 1 «Планета Тур»

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1-2.	Вводное занятие. Презентация программы. Техника безопасности	6	2	4	Опрос Электронная викторина
	Раздел 1. «Открываем Россию»	12	4	8	
3.	«Добро пожаловать в «TravelClub»	3	1	2	Наблюдение Викторина Анкетирование
4.	«Собираемся в путешествие»	3	1	2	Наблюдение Практическая работа Блокнот «ЗУП»
5.	«Мой дом – моя Россия»	3	1	2	Опрос Практическая работа
6.	«Осенняя ярмарка»	3	1	2	Игра Творческая работа
	Раздел 2. «22 дня вокруг света»	69	23	46	
7.	«В гости к соседям» (Скандинавские страны: Финляндия, Исландия, Дания)	3	1	2	Наблюдение Творческая работа
8.	«В гости к соседям» (Скандинавские страны: Швеция и Норвегия)	3	1	2	Наблюдение Творческая работа
9.	«Морское путешествие на Драккаре в страну викингов»	3	1	2	Командная игра/ путешествие Мини-проект
10.	«Германия – сердце Европы»	3	1	2	Наблюдение Практическая работа
11.	Квест «Гейдельбергский средневековый замок»	3	1	2	Наблюдение Игра Блокнот «ЗУП»
12.	«Франция – праздник, который всегда с тобой»	3	1	2	Наблюдение Игра
13.	«Праздник «1 день FETE»	3	1	2	Наблюдение Творческая работа
14.	«Англия – загадочный туманный Альбион»	3	1	2	Наблюдение Опрос Практическая работа
15.	Квест «По следам Шерлока Холмса»	3	1	2	Наблюдения Игра-квест
16.	«Италия – колыбель мировой культуры»	3	1	2	Викторина Игра-исследование
17.	«Ночь в музее по- итальянски»	3	1	2	Наблюдение Практическая работа
18.	«Испания – путешествие с праздником»	3	1	2	Опрос

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
19.	«Цветочные традиции Испании»	3	1	2	Наблюдение Конкурс коллажей
20.	«Израиль – страна-история»	3	1	2	Наблюдение Опрос
21.	«Страна четырех морей»	3	1	2	Беседа Игра
22.	«Индия – загадочный полуостров и страна контрастов»	3	1	2	Беседа Кроссворд
23.	«Индийские тату – красота и таинственность»	3	1	2	Наблюдение Творческая работа
24.	«Китай – мир другой реальности»	3	1	2	Опрос Игра
25.	«Мифы и легенды Китая»	3	1	2	Наблюдение Творческая работа
26.	«Япония – страна восходящего солнца»	3	1	2	Беседа Мини-проект
27.	«Косплей – костюмированная игра»	3	1	2	Наблюдение Игра
28.	«Америка и американцы – особенности американской нации»	3	1	2	Викторина Игра
29.	«Мир американских комиксов»	3	1	2	Наблюдение Творческая мастерская
	Раздел 3. «Возвращение домой»	27	6	21	
30.	«Россия – взгляд в будущее»	3	1	2	Опрос Игра
31.	«Подарок для туриста»: подготовка статьи для путеводителя	3	1	2	Викторина Практическая работа
32.	«Подарок для туриста»: презентация статьи для путеводителя	3	-	3	Анализ и оценка статьи
33-34.	Учебный творческий проект «Мир вокруг нас»: подготовка экскурсии	6	1	5	Наблюдение Практическая работа
35-36.	Учебный творческий проект «Мир вокруг нас»: презентация экскурсии	6	-	6	Анализ и оценка проектов
37.	Подведение итогов.	3	1	2	Тестирование Анкетирование
38.	Праздник завершения учебного года	3	-	3	-
	Итого	114	35	79	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
Модуль 2 «Тур де Рус»

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1- 2.	Вводное занятие. Презентация программы. Техника безопасности	6	2	4	Анкетирование Опрос
	Раздел 1. «Добро пожаловать в Россию»	12	4	8	
3.	«Здравствуй, «TravelClub»	3	1	2	Наблюдение Опрос
4.	«Собираемся в путешествие»	3	1	2	Наблюдение Анализ работы с блокнотом «Тур де Рус» Мини-проект
5.	«Мой дом – моя Россия»	3	1	2	Наблюдение Игра
6.	«Осенняя ярмарка»	3	1	2	Наблюдение Викторина
	Раздел 2. «Чудеса России»	69	23	46	
7.	«Чудеса рядом с тобой» (Ленобласть). Мандроги	3	1	2	Опрос Кроссворд Практическая работа
8.	«Чудеса рядом с тобой» (Ленобласть). Выборг	3	1	2	Наблюдение Викторина Игра на командность
9.	Экскурсия в музей этнографии	3	1	2	Наблюдение Анализ работы с блокнотом «Тур де Рус»
10.	«Сны о Карелии»	3	1	2	Викторина Мини-проект
11.	Прогулки по северной столице	3	1	2	Игровой турнир, викторина/тест
12.	СПб и Париж – города- побратимы. Праздник «Мама-фест»	3	1	2	Беседа Практическая работа
13.	«Псков: земля – история»	3	1	2	Викторина/тест, Практическое задание – составление кроссворда
14.	«Москва – сердце России»	3	1	2	Наблюдение Игровой турнир
15.	Квест «Гайны Кремля»	3	1	2	Наблюдение Квест
16.	«Ярославские краски»	3	1	2	Наблюдение Творческая работа
17.	«Вечер перед Рождеством»	3	1	2	Наблюдение Практическая работа
18.	По Золотому кольцу	3	1	2	Онлайн-тест, опрос в ВК
19.	«Волга – путешествие с художниками»	3	1	2	Беседа Тест

20.	Экскурсия в музей (на выбор по теме ДООП, в т. ч. онлайн)	3	1	2	Анализ работы с блокнотом «Тур де Рус»
21.	Визит в Татарстан	3	1	2	Беседа Викторина
22.	«Сокровища малахитовой шкатулки»	3	1	2	Наблюдение Мини-проект
23.	«Сказание о земле сибирской»	3	1	2	Кроссворд/мини-викторина
24.	Мифы и легенды Бурятии	3	1	2	кроссворд/ онлайн-тест
25.	«Славное море, священный Байкал»	3	1	2	Наблюдение Игра
26.	«Ночь в музее»	3	1	2	Наблюдение Практическая работа
27.	«Русская Ницца. Качели над бездной»	3	1	2	Наблюдение Игра
28.	Экскурсия в музей религии	3	1	2	Наблюдение Анализ работы с блокнотом «Тур де Рус»
29.	Квест «Россия на ладони»	3	-	3	Наблюдение Квест
	Раздел 3. «Приглашаем в путешествие»	27	6	21	
30.	Пешеходная экскурсия	3	3	3	Наблюдение Анализ работы с блокнотом «Тур де Рус»
31.	«Подарок для туриста». Подготовка статьи для путеводителя.	3	-	3	Наблюдение Опрос
32.	«Подарок для туриста». Презентация статьи для путеводителя.	3	-	3	Наблюдение Оценка и анализ презентации статьи
33-34.	Россия: культурный и туристический потенциал. Учебный творческий проект «Мир вокруг нас»: подготовка проектов экскурсий	6	1	5	Наблюдение Опрос
35-36.	Россия: культурный и туристический потенциал. Учебный творческий проект «Мир вокруг нас»: презентация проектов экскурсий	6	-	6	Наблюдение Оценка и анализ презентации проекта
37.	Подведение итогов.	3	-	3	Беседа Тестирование Анкетирование
38.	Праздник завершения учебного года.	3	-	3	
	Итого	114	35	79	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «TravelClub»
на 20...-20... учебный год

ФИО педагога	Год обучения	№ группы	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий
	1				38	114	1 раз в неделю по 3 ч.

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

Рабочая программа
к дополнительной общеразвивающей программе
«Travel Club»
Модуль 1 «ПЛАНЕТА ТУР»

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Модуль 1. ПЛАНЕТА ТУР

Задачи:

Обучающие:

- расширить и углубить базовые знания и представления страноведческого характера, необходимые современному человеку;
- способствовать получению навыков исследовательской и проектной деятельности;
- способствовать формированию умений работать в команде.

Развивающие:

- способствовать развитию познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей через изучение стран мира;
- способствовать развитию самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение критически оценивать и интерпретировать информацию;
- развивать коммуникативные навыки;
- развивать инициативность, способность к творческому решению задач;
- формировать устойчивый познавательный интерес к социально-гуманитарному знанию, мотивацию к освоению профессиональных навыков в области гуманитарных наук (регионоведение, краеведение, политология, социология, педагогика и т.д.).

Воспитательные:

- способствовать формированию толерантного сознания и поведения личности в поликультурном мире;
- способствовать формированию чувства национальной гордости и достоинства, осознания себя гражданином России;
- мотивировать на созидательное участие в жизни общества;
- стимулировать к самообразованию, саморазвитию и познанию окружающего мира.

Планируемые результаты:

- *личностные результаты:* толерантное сознание и поведение личности в поликультурном мире; проявляет уважение к истории и культурным традициям стран мира; мотивированность на посильное и созидательное участие в жизни общества; готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности (образовательной, учебно-исследовательской, проектной, коммуникативной); стремление к самообразованию, саморазвитию; профессиональному самоопределению и творческому труду.

- *метапредметные результаты:* умение ориентироваться в социально-культурных событиях; развитие коммуникативной компетенции, включая умение взаимодействовать с окружающими; 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; знания о месте и роли России в современном мире; расширение кругозора и культурного опыта; умения проводить исследования, выполнять проектную деятельность; интерес к социально-гуманитарному знанию.

СОДЕРЖАНИЕ

1-2. Вводное занятие

Презентация программы. Правила поведения в объединении и учреждении. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство ребят с целями и задачами учебного года и планом занятий и мероприятий на год.

РАЗДЕЛ 1. «ОТКРЫВАЕМ РОССИЮ»

3. «Добро пожаловать в «Travel Club»

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: Игра на знакомство «Великие путешественники». Игра-викторина на коммуникацию «Запрещающие знаки». Заполнение анкеты путешественника.

4. «Собираемся в путешествие»

Теория: Беседа на тему «Готовимся к путешествию»: понятия границы, культурные различия, законы. Анализ заполненных анкет путешественника, выбор самых актуальных стран и составление маршрута. Работа с картами и путеводителями. Знакомство с мини-проектом «Записки умного путешественника».

Практика: Творческая мастерская. Коллективный проект «Карта и фигурки путешественников». Работа в блокноте «Записки умного путешественника»: имя, девиз, о себе, мой индивидуальный маршрут и др.

5. «Мой дом – моя Россия»

Теория: Россия – уникальная страна – основные особенности, разнообразие рельефа, климата, природы, народов. Электронная викторина «9 чудес «света» моей Родины» по регионам РФ (Центральный, Северо-Западный, Южный, Северо-Кавказский, Приволжский, Уральский, Сибирский, Дальневосточный, Крымский). Просмотр учебных видеороликов.

Практика: Самостоятельная работа с разными источниками информации (книги, путеводители, карты, наглядные материалы, учебные фильмы). Настольные игры «Сундучок знаний. Россия», TrivialPursuit. Подготовка презентации в мини-группах и/или индивидуально.

6. «Осенняя ярмарка»

Теория: Ярмарки – феномен русской торговой жизни. Русская ярмарка в картинах. Современная концепция ярмарок. Организация ярмарки: цели, виды, порядок проведения. Правила игры «Осенняя ярмарка».

Практика: Игра-путешествие по станциям «Осенняя ярмарка». Работа по подгруппам по оформлению учебного помещения и станций. Представление объектов, викторины, турнир по настольным играм, обмен ролями между зрителями и ведущими, участие в творческих мастерских. Игровая программа. Фотозона. Фиксация полученных знаний в блокноте «ЗУП».

РАЗДЕЛ 2. «22 ДНЯ ВОКРУГ СВЕТА»

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

Теория: Экскурсия в «Страну тысячи озер». Основные особенности стран: география, культура и социальное устройство. Финляндия – самая стабильная страна мира (особенности образования и социальной политики по отношению к детям). Исландия – страна вулканов (особенности энергетики). Дания – страна самых счастливых людей в мире (родина Лего, особый статус Гренландии).

Практика: Распределение на подгруппы по интересующим странам. Сбор информации и разработка мини-проектов в подгруппах и индивидуально. Игра «Чудные чемпионаты Финляндии».

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

Теория: Основные особенности стран: география, культура и социальное устройство. Швеция – особенности культурного наследия «живой» истории. Норвегия – родина троллей (доктрина социального благополучия).

Практика: Сбор информации и разработка мини-проектов в подгруппах и индивидуально. Игра «Чудные чемпионаты Финляндии». Фиксация полученных знаний в блокноте «Записки умного путешественника».

9. «Морское путешествие на Драккаре в страну викингов»

Теория: «Карта и маршрут морского путешествия» (Балтийское, Северное и Норвежское моря).

Практика: Игра-путешествие «В страну викингов». Правила проведения. Распределение ролей, оформление пунктов остановок. Представление мини-проектов по странам Скандинавии. Возможные варианты разработок: 1. Финляндия – «Страна детства» – разработка игровой площадки. 2. Исландия – «Страна безопасной энергетики» – разработка электростанции будущего. 3. Норвегия – «Страна троллей» (написание сказки «Дом добрых троллей»). 4. Страна «Лего» (разработка проекта перепланировки дома посредством лего-деталей). 5. Швеция – «НеНобелевская премия» (разработка социальных номинаций Нобелевской премии). Фиксация полученных знаний в блокноте «ЗУП».

10. «Германия – сердце Европы»

Теория: «Германия – сердце Европы». Колоритность и разнообразие. Особенности архитектуры, музыки, фольклора. Кухня, национальные праздники. Германия – страна средневековых замков. Путешествие в историю Тевтонского ордена «Время отважных и прекрасных дам».

Практика: Просмотр учебных видеороликов и виртуальных экскурсий. Игра-путешествие «Средневековый замок». Выбор роли, формирование заданий, разработка мини-проекта из предложенных вариантов или самостоятельно. Выбор идеи разработки, творческая мастерская. Самостоятельная работа с разными источниками информации (книги, наглядные материалы, настольные игры, учебные фильмы, интернет).

11. Квест «Гейдельбергский средневековый замок»

Теория: Гейдельбергский замок – гордость Германии, напоминание о ее былой славе и немой укор безжалостным мародерам – завоевателям. Понятие об игровом сюжете квеста. Объяснение правил.

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

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

Теория: Электронная презентация-викторина «Чудо на Сене». Достопримечательности, кухня, обычаи, праздники: праздник чтения, фестиваль мимозы, фестиваль лимонов, день каштанов и др. Просмотр учебных видеороликов и виртуальных экскурсий.

Практика: Игровая деятельность: народные французские игры (Петанк, лото, школа прыжков, вытеснение, французские сапки, охотничий мяч, знамя и др.). Выбор идеи разработки, работа в творческой мастерской. Самостоятельная работа с разными источниками информации (книги, наглядные материалы, настольные игры, учебные фильмы, интернет).

13. Праздник «1 день FETE»

Теория: Разнообразие французских праздников. Правила освещения события (репортаж с места событий): жанр, особенности освещения событий, «эффект присутствия». Распределение ролей в мини-группах, правила, обмен ролями «ведущий-репортер».

Практика: Сюжетно-ролевая игра «1 день FETE». Оформление пространства, представление мини-проектов «Праздник», работа в мини-группах по созданию репортажей

различных форм: видео, статьи. Фиксация полученных знаний в «Записках умного путешественника».

14. «Англия – загадочный туманный Альбион»

Теория: Виртуальное путешествие «Туманный Альбион». Значимые исторические памятники, многообразие культурных традиций. Особенности социального устройства и менталитета. Культ церемоний. Этикет.

Практика: Просмотр учебных видеороликов и виртуальных экскурсий. Игра-приключение «5 o'clock tea». Мастер-класс по проведению чайной церемонии, работа в парах. Выбор и разработка идеи мини-проекта. Подготовка к проведению квеста.

15. Квест «По следам Шерлока Холмса»

Теория: Понятие игровой ситуации. Объяснение правил.

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

16. «Италия – колыбель мировой культуры»

Теория: Электронная викторина «Италия – родоначальница многих видов искусств и ремесел». Особенности исторического развития, менталитета и правил общественного поведения.

Практика: Ситуационная игра «Пицца». Исследовательская деятельность в мини-группах или самостоятельно по предложенным темам или самостоятельно: 10 удивительных вещей Италии. Просмотр учебных фильмов и виртуальных экскурсий. Работа с информационными источниками.

17. «Ночь в музее по-итальянски»

Теория: Сохранение по-итальянски: Италия–страна, где родились законы о наследии. Проблемы сохранения объектов культурного наследия. Италия – лидер мировой лиги реставрации и сохранения памятников. «Сознание народа сильнее законов о наследии».

Практика: Сюжетно-ролевая игра «Ночь в музее». Представление 10 экспонатов. Фиксация полученных знаний в «Записках умного путешественника».

18. «Испания – путешествие с праздником»

Теория: Страна басков, таррагона, томатина... Легенды и история проведения основных национальных праздников Испании. День Святого Георгия (La Diada de Sant Jordi) – праздник романтики и любви, сказочных персонажей и героических баталлий, или День Книги и Розы. История праздника Сан-Жорди.

Практика: Сюжетно-ролевая игра «Праздник Книги и Розы».

19. «Цветочные традиции Испании»

Теория: Уникальное цветочное шоу «Жирона, время цветов». Фестиваль FiestadelosPatios (фестиваль патио в Кордове) – нематериальное культурное наследие человечества.

Практика: Конкурс коллажей «Город красок и цветов». Выбор идеи разработки, работа в творческой мастерской. Самостоятельная работа с разными источниками информации (книги, наглядные материалы, интернет).

20. «Израиль – страна-история»

Теория: Создание государства Израиль. Культура и особенности национального характера. Праздники Израиля. Достопримечательности святого Иерусалима. Здравоохранение Израиля.

Практика: Игра «ЗОЖ – это здорово».

21. «Страна четырех морей»

Теория: Вода: взгляд из Израиля. Эйлат, Красное море – жемчужина Израиля. Мёртвое море – самое солёное озеро в мире. Израиль – лидер в сфере экономии водных ресурсов.

Водоводы библейских времен. Чистые технологии и водоснабжение: достижения Израиля. Всеизраильский водопровод.

Практика: Игра-ярмарка «Зеленые технологии». Выбор идеи разработки, работа в творческой лаборатории. Самостоятельная работа с разными источниками информации (книги, наглядные материалы, интернет).

22. «Индия – загадочный полуостров и страна контрастов»

Теория: Удивительная Индия: традиции, культура и история Востока. Религии древней страны. Индия – мировой центр информационных технологий, азиатская “кремниевая долина”. Индия – родина йоги.

Практика: Индия – столица специй. Просмотр видеороликов. Большой кроссворд по теме. Фотосессия в национальном костюме.

23. «Индийские тату – красота и таинственность»

Теория: Менди (хинди, мехенди) – роспись по телу хной. Суеверия и символика разнообразных народов. Традиционные индийские модели менди. Значение наиболее распространенных рисунков мехенди. Техника нанесения мехенди.

Практика: Мастер-класс волшебные рисунки «Красота мехенди».

24. «Китай – мир другой реальности»

Теория: Электронная презентация, беседа и показ учебного фильма «Чудесный древний мир». Уникальность китайской культуры. Древние традиции, живущие сегодня: фэншуй, чайная церемония и др. Добро и зло в китайской традиции, идея социальной гармонии. Панда – «сокровище Китая».

Практика: Театрализованная игра «Праздник фонарей». Творческая мастерская: оформление помещения, изготовление красных фонариков. Игры-традиции: «загадки», «танцы львов» и др. Запись пожеланий и церемония «отпускания» фонариков в небо.

25. «Мифы и легенды Китая»

Теория: Место мифов и легенд Китая в формировании менталитета и социального устройства страны.

Практика: Изучение или создание современного мифа или легенды. Выбор тематики мифа, творческая мастерская. Самостоятельная работа с разными источниками информации (книги, наглядные материалы, настольные игры, учебные фильмы, интернет). Фиксация полученных знаний в «Записках умного путешественника».

26. «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. Особенности современного искусства. Аниме как философия японской молодежи. Технология создания аниме. Понятия идеи, сюжета, подбор героев. Законы производства: каскадровка, чертежи, анимация, эффекты и др. Социальные проблемы, поднимаемые в аниме (межличностные отношения, школа, одиночество и др.)

Практика: Самостоятельный просмотр учебных видеороликов и аниме. Выбор идеи разработки, сбор информации, самостоятельная работа в парах по созданию аниме.

27. «Косплей – костюмированная игра»

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 в «Записках умного путешественника».

28. «Америка и американцы – 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, Диснейленд и др., а также Голливуд, Бродвей, поп-культуры, музыка и др. Влияние на культуру других стран мира.

Практика: Игра-исследование «Плюс и минус». Выбор области исследования и разработка мини-проектов по областям: природа, культура, музыка и т.д. из предложенных или самостоятельно.

29. «Мир американских комиксов»

Теория: Краткая история развития графических новелл. Понятие героя комикса. Виды героев и их суперспособности. Правила создания комиксов.

Практика: Творческая мастерская, самостоятельная работа в группах и индивидуально. Разработка своего супергероя современности или выбор из предложенных, сюжет приключения, создание мини-проекта. Фиксация в ЗУПе. Презентация проекта.

РАЗДЕЛ 3. «ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ»

30. «Россия – взгляд в будущее»

Теория. Эвристическая беседа «Туристический потенциал российских регионов».

Практика. Игровой турнир путешественников: викторина обзорная по пройденному материалу, тест на знание столиц мира, кроссворд «Путешествия и транспорт», творческое задание, игра подвижная, связанные с темой путешествия и транспорта.

31-32. «Подарок для туриста»: подготовка и презентация статьи для путеводителя

Практика. Игра-зачет «Подарок для туриста»: поиск информации по карте на бумажном носителе или в приложении, создание статьи для путеводителя. Групповая или индивидуальная работа по созданию статьи для путеводителя, в печатном или электронном виде; подготовка презентации статьи, обсуждение.

33-34. Учебный творческий проект «Мир вокруг нас»

Практика. Подготовка проектов – экскурсии по выбранному объекту. Подготовка презентации экскурсии.

35-36. Учебный творческий проект «Мир вокруг нас»

Практика. Завершение работы над проектом «Мир вокруг нас». Презентация экскурсии.

37. Подведение итогов.

Практика. Обсуждение результатов освоения программы. Интерактивная викторина «Уникальная игра». Анкетирование.

38. Праздник завершения учебного года.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

НА 20.../20... УЧЕБНЫЙ ГОД

Программа: «TravelClub». Модуль 1 «Планета Тур»

Год обучения: 1 год

Группа:

Педагог дополнительного образования: _____

№ п/п	Наименование темы	Кол-во часов по программе	Кол-во часов по факту	Даты занятий
1.	Вводное занятие. Презентация программы.	3		
2.	Вводное занятие. Техника безопасности	3		
3.	«Добро пожаловать в «TravelClub».	3		

4.	«Собираемся в путешествие»	3		
5.	«Мой дом – моя Россия»	3		
6.	«Осенняя ярмарка»	3		
7.	«В гости к соседям» (Скандинавские страны: Финляндия, Исландия, Дания)	3		
8.	«В гости к соседям» (Скандинавские страны: Финляндия, Исландия, Дания, Швеция и Норвегия)	3		
9.	«Морское путешествие на Драккаре в страну викингов»	3		
10.	«Германия – сердце Европы»	3		
11.	Квест «Гейдельбергский средневековый замок»	3		
12.	«Франция – праздник, который всегда с тобой»	3		
13.	«Праздник «1 день ФЕТЕ»	3		
14.	«Англия – загадочный туманный Альбион»	3		
15.	Квест «По следам Шерлока Холмса»	3		
16.	«Италия – колыбель мировой культуры»	3		
17.	«Ночь в музее по-итальянски»	3		
18.	«Испания – путешествие с праздником»	3		
19.	«Цветочные традиции Испании»	3		
20.	«Израиль – страна-история»	3		
21.	«Страна четырех морей»	3		
22.	«Индия – загадочный полуостров и страна контрастов»	3		
23.	«Индийские тату – красота и таинственность»	3		
24.	«Китай – мир другой реальности»	3		
25.	«Мифы и легенды Китая»	3		
26.	«Япония – страна восходящего солнца»	3		
27.	«Косплей – костюмированная игра»	3		
28.	«Америка и американцы – особенности американской нации»	3		
29.	«Мир американских комиксов»	3		
30.	«Россия – взгляд в будущее»	3		
31.	Подарок для туриста. Подготовка статьи путеводителя.	3		
32.	Подарок для туриста. Презентация статьи путеводителя.	3		
33.	Учебный творческий проект «Мир вокруг нас». Подготовка проектов экскурсий	3		
34.	Учебный творческий проект «Мир вокруг нас». Подготовка проектов экскурсий	3		
35.	Учебный творческий проект «Мир вокруг нас». Презентация экскурсий	3		
36.	Учебный творческий проект «Мир вокруг нас». Презентация экскурсий	3		
37.	Подведение итогов	3		
38.	Праздник завершения учебного года	3		
	Итого	114		

План воспитательной работы

№	Название мероприятия	Место проведения	Дата проведения
1.	День открытых дверей	Клуб «Маяк»	1-2 недели сентября
2.	День «Маяка»	Клуб «Маяк»	3 неделя октября

№	Название мероприятия	Место проведения	Дата проведения
3.	Праздник к Дню народного единства	Клуб «Маяк»	1 неделя ноября
4.	Акция к Дню матери	Клуб «Маяк»	4 неделя ноября
5.	Акция к Дню конституции	Клуб «Маяк»	2 неделя декабря
6.	Благотворительная акция «Подарок новому человеку»	Клуб «Маяк»	4 неделя декабря
7.	Новогодний праздник	Клуб «Маяк»	4 неделя декабря
8.	Акция ко Дню защитника Отечества	Клуб «Маяк»	3-4 недели февраля
9.	День мальчиков и девочек	Клуб «Маяк»	1 неделя марта
10.	Акция «Подари улыбку» ко Дню смеха	Клуб «Маяк»	1 неделя апреля
11.	Праздник завершения учебного года	Клуб «Маяк»	4 неделя мая

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

Рабочая программа
к дополнительной общеразвивающей программе
«Travel Club»
Модуль 2 «ТУР ДЕ РУС»

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Модуль 1. Тур де Рус

Задачи:

Обучающие:

- расширить представления о многообразии России как субъекте мирового географического пространства, ее месте и роли в современном мире;
- способствовать получению навыков исследовательской и проектной деятельности;
- способствовать формированию умений работать в команде.

Развивающие:

- способствовать развитию познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей через изучение российских регионов и стран мира;
- способствовать развитию самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение критически оценивать и интерпретировать информацию;
- развивать коммуникативные навыки;
- развивать инициативность, способность к творческому решению задач;
- формировать устойчивый познавательный интерес к социально-гуманитарному знанию, мотивацию к освоению профессиональных навыков в области гуманитарных наук (регионоведение, краеведение, политология, социология, педагогика и т.д.).

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;
- стимулирование к самообразованию, саморазвитию и познанию окружающего мира.

Планируемые результаты:

- *личностные результаты:* проявляет уважение к истории и культурным традициям страны и города; мотивированность на посильное и созидательное участие в жизни общества; толерантное сознание и поведение личности в поликультурном мире; готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности (образовательной, учебно-исследовательской, проектной, коммуникативной); стремление к самообразованию, саморазвитию; профессиональному самоопределению и творческому труду.

- *метапредметные результаты:* умение ориентироваться в социально-культурных событиях; развитие коммуникативной компетенции, включая умение взаимодействовать с окружающими; 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 многообразии России как субъекте мирового географического пространства, ее месте и роли в современном мире; расширение кругозора и культурного опыта; умения проводить исследования, выполнять проектную деятельность; интерес к социально-гуманитарному знанию.

СОДЕРЖАНИЕ

1-2. Вводное занятие

Презентация программы. Правила поведения в объединении и учреждении. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство ребят с целями и задачами учебного года и планом занятий и мероприятий на год.

РАЗДЕЛ 1. «ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В РОССИЮ»

3. «Добро пожаловать в «TravelClub»

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

Практика: Электронная презентация программы модуля «Я открываю Россию». Игра на знакомство «Великие путешественники». Игра на коммуникацию. Заполнение анкеты путешественника. Входная диагностика.

4. «Собираемся в путешествие»

Теория: Беседа на тему «Готовимся к путешествию»: понятия границы, культурные различия, законы. Анализ заполненных анкет путешественника, выбор самых актуальных городов и регионов. Работа с картами и путеводителями.

Практика: Творческая мастерская. Коллективный проект «Карта и фигурки путешественников». Индивидуальный проект «Записки умного путешественника». Составление портрета путешественника: имя, девиз, автопортрет и др. Работа с блокнотом «Тур де Рус».

5. «Мой дом – моя Россия»

Теория: Беседа «Уникальная страна» – основные особенности, разнообразие рельефа, климата, природы, народов. Электронная викторина «9 чудес «света» моей Родины» по регионам РФ (Центральный, Северо-Западный, Южный, Северо-Кавказский, Приволжский, Уральский, Сибирский, Дальневосточный, Крымский). Просмотр учебных видеороликов.

Практика: Самостоятельная работа с разными источниками информации (книги, наглядные материалы, учебные фильмы, интернет). Настольные игры «Сундучок знаний. Россия», TrivialPursuit. Подготовка презентации в мини-группах и индивидуально.

6. «Осенняя ярмарка»

Теория: Ярмарка – феномен русской торговой жизни. Русская ярмарка в картинах. Современная концепция ярмарок. Организация ярмарки: цели, виды, порядок проведения. Правила игры «Осенняя ярмарка».

Практика: Игра-путешествие по станциям «Осенняя ярмарка». Работа по подгруппам по оформлению учебного помещения и станций. Представление объектов, три викторины по теме, турнир по настольным играм, обмен ролями между зрителями и ведущими, участие в творческих мастерских. Игровая программа. Фотозона. Фиксация полученных знаний. Работа с блокнотом «Тур де Рус».

РАЗДЕЛ 2. «ЧУДЕСА РОССИИ»

7. Чудеса рядом с тобой

Теория. Деревня Мандроги – музей под открытым небом. Уникальные туристические места Ленинградской области. Видеопрезентация/электронная презентация.

Практика. Мастер-класс по народным промыслам.

8. Чудеса рядом с тобой

Теория. Выборг – европейское средневековье в России. Уникальные туристические места Ленинградской области. Современный туристический потенциал города. Видеопрезентация/электронная презентация.

Практика. Игра «Путешествие на Драккаре». Фотосессия.

9. Экскурсия в музей этнографии

Теория. Осмотр экспозиции.

Практика. Фиксация полученных знаний в блокноте «Тур де Рус».

10. Сны о Карелии

Теория. Уникальная природа. Туристический потенциал Карелии. Развитие туристического кластера. Беседа, видеопрезентация.

Практика. Мастер-класс по декоративно-прикладному искусству.

11. Прогулки по северной столице

Теория. Беседа, видеопрезентация, настольная игра.

Практика. Викторина на знание достопримечательностей Санкт-Петербурга.

12. Санкт-Петербург и Париж – города-побратимы

Теория. Роль городов в истории, политике, культуре страны и развитие туристического потенциала. Рассказ и видеопрезентация о двух столицах.

Практика. Подготовка к Дню матери России и МамаФесту. Изготовление открыток.

13. Псков: земля-история

Теория. Роль Пскова в развитии российского государства. Туристический потенциал региона. Монастыри Пскова. Пушкиногорье.

Практика. Викторина по творчеству А.С. Пушкина. Составление кроссворда по теме.

14. Москва – сердце России

Теория. Наша древняя столица. Москва в истории становления России. Туристические объекты Москвы. Видеоэкскурсия по Москве.

Практика. Турнир игровой. Настольная игра «Мемори. Москва». Викторина.

15. Квест «Тайны Московского Кремля»

Теория. Понятие об игровом сюжете квеста. Объяснение правил.

Практика: Распределение ролей. Выбор персонажей, обстоятельств и других игровых моментов. Ведение и прохождение квеста. Выполнение заданий в мини-группах и индивидуально. Решение поставленных задач и преодоление игровых препятствий. Фиксация полученных знаний в блокноте «Тур де Рус».

16. Ярославские краски

Теория. Ярославль – колыбель российского театра. Культурный, экономический и туристический потенциал региона.

Практика. Творческая мастерская. Подготовка и показ театрализованной миниатюры.

17. Вечер перед Рождеством

Теория. Обычай и традиции русского народа. Беседа, видеоролик.

Практика. Игровая познавательная программа, игра-путешествие по станциям. Чаепитие.

18. «По Золотому кольцу»

Теория. Города Золотого кольца – жемчужины в туристическом ожерелье России. разнообразие туристических маршрутов и их особенности. Беседа – обзор. Видеопрезентация/электронная презентация.

Практика. Игра-путешествие/онлайн-тест

19. «Волга. Путешествие с художниками»

Теория. Поволжье в картинах русских художников и музыке русских композиторов. Образ родной природы в процессе формирования привлекательности региона.

Практика. Слушание музыки. Рисование под музыку. Музыка и образ.

20. Экскурсия в музей/виртуальная экскурсия

Теория. Осмотр экспозиции.

Практика. Фиксация полученных знаний в блокноте «Тур де Рус».

21. Визит в Татарстан.

Теория. Достопримечательности Казани, формальные и неформальные. Национальный проект Республики Татарстан «VisitTatarstan». Развитие туристического кластера. Мини-лекция. Видеопрезентация/электронная презентация.

Практика. Кулинарные традиции татарского народа в русской кухне/Электронная викторина по пройденному материалу.

22. Сокровища малахитовой шкатулки

Теория. Уральские сказы. Тайна Аркаима. Загадки Кунгурской пещеры. Уникальные природные особенности региона. Туристический и культурный потенциал Урала. Мини-лекция. Видеопрезентация/электронная презентация.

Практика. Викторина по изученному материалу, в группах или индивидуально. Большой кроссворд /Творческая мастерская – создание образа героя сказов (выбор и разработка костюма персонажа, идеи образа, девиза), фотосъемка. Создание постера с образом героя и девизом в мини-группах или индивидуально.

23. Сказание о земле Сибирской. В центре карты России

Теория. История завоевания Сибири. Соединенные штаты Сибири. Теория «пупа земли» в Сибири. Культурный, туристический и экономический потенциал региона. Беседа-обзор/Мини-лекция. Видеопрезентация/электронная презентация.

Практика. Разнообразие традиций. Суеверия и символика у разных народов. Мастер-класс по ДПИ/Разработка собственного узора для декора.

24. Мифы и легенды Бурятии

Теория. Буддизм в России. Как далай-лама в Петербург путешествовал. Дацаны. Беседа-обзор. Видеопрезентация/электронная презентация.

Практика. Кулинарный мастер-класс по буддийской кухне/ игровое задание на образовательной интернет-платформе.

25. Славное море, священный Байкал

Теория. Озеро ценой в 236 триллионов долларов. Факты и мифы о Байкале. Туристический потенциал региона. Проблемы экологии. Мини-лекция. Видеопрезентация/электронная презентация.

Практика. Игра-ярмарка «Зеленые технологии». Выбор идеи разработки, работа в творческой лаборатории. Самостоятельная работа с разными источниками информации (книги, наглядные материалы, интернет).

26. Ночь в музее

Теория. Проблемы сохранения объектов культурного наследия.

Практика. Сюжетно-ролевая игра «Ночь в музее». Представление 10 экспонатов.

27. Русская Ницца. Качели над бездной

Теория. История возникновения и развития курортов Краснодарского края. Олимпиада в Сочи. Возможности развития отдыха и туризма в Сочи. Уникальные природные и рукотворные объекты региона. Видеопрезентация/электронная презентация. Игра «ЗОЖ – это здорово».

Практика. Подвижные игры в помещении/викторина по здоровому образу жизни.

28. Экскурсия в музей религии/виртуальная экскурсия

Теория. Осмотр экспозиции.

Практика. Фиксация полученных знаний в блокноте «Тур де Рус».

29. Игра-зачет в форме квеста «Россия на ладони»

Практика. Игра/квест для путешественников: викторина входная, практикум «Расскажи о билете», викторина «Прибывает поезд», тест, игра настольная, творческое задание, беседа. Рефлексия.

РАЗДЕЛ 3. «ПРИГЛАШАЕМ В ПУТЕШЕСТВИЕ»

30. Пешеходная экскурсия/виртуальная экскурсия

Теория. Пешеходная экскурсия по городу. Возможна замена на виртуальную, в том числе в режиме онлайн с помощью современных визуальных технологий.

Практика. Фиксация полученных знаний в блокноте «Тур де Рус». **31. Россия: культурный и туристический потенциал**

Теория. Групповая или индивидуальная работа над определением темы и идеи проекта путеводителя. по изученным материалам.

Практика. Игра-зачет «Подарок для туриста». Подготовка статьи путеводителя.

32. Россия: культурный и туристический потенциал

Практика. Презентация путеводителя «Подарок для туриста».

33-34. Учебный творческий проект «Мир вокруг нас»

Теория. Групповая или индивидуальная работа над определением темы и идеи проекта. Распределение функций в команде.

Практика. Практическая работа по подготовке авторской экскурсии. Работа с информационными источниками. Подбор иллюстративного материала.

35-36. Учебный творческий проект «Мир вокруг нас»

Практика. Презентация авторских экскурсий учащихся.

37. Подведение итогов.

Практика. Обсуждение результатов освоения программы. Анкетирование.

38. Праздник завершения учебного года. Опенэйр

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

НА 20.../20... УЧЕБНЫЙ ГОД

Программа: «TravelClub». Модуль 2 «Тур де Рус»

Год обучения: 1 год

Группа:

Педагог дополнительного образования: _____

№ п/п	Наименование темы	Кол-во часов по программе	Кол-во часов по факту	Даты занятий
1.	Вводное занятие. Презентация программы.	3		
2.	Вводное занятие. Техника безопасности	3		
3.	«Добро пожаловать в «TravelClub»	3		
4.	«Собираемся в путешествие»	3		
5.	«Россия на ладони»	3		
6.	«Осенняя ярмарка»	3		
7.	«Чудеса рядом с тобой» (Ленобласть). Мандроги.	3		
8.	«Чудеса рядом с тобой» (Ленобласть). Выборг	3		
9.	Экскурсия в музей этнографии	3		
10.	Сны о Карелии	3		
11.	Прогулки по северной столице	3		
12.	СПб и Париж – города-побратимы.	3		
13.	«Псков: земля – история»	3		
14.	«Москва – сердце России»	3		
15.	Квест «Тайны Кремля»	3		
16.	Ярославские краски	3		

17.	Вечер накануне Рождества	3		
18.	По Золотому кольцу	3		
19.	«Волга: путешествие с художниками»	3		
20.	Экскурсия в музей	3		
21.	Визит в Татарстан	3		
22.	Сокровища малахитовой шкатулки	3		
23.	Сказание о земле сибирской	3		
24.	Мифы и легенды Бурятии	3		
25.	«Славное море, священный Байкал»	3		
26.	«Ночь в музее»	3		
27.	Русская Ницца. Качели над бездной.	3		
28.	Экскурсия в музей религии	3		
29.	Пешеходная экскурсия	3		
30.	«Россия – взгляд в будущее»	3		
31.	«Подарок для туриста». Подготовка статьи путеводителя	3		
32.	«Подарок для туриста». Презентация статьи путеводителя	3		
33-34.	«Россия: культурный и туристический потенциал». Учебный творческий проект «Мир вокруг нас». Подготовка проектов	6		
35-36.	«Россия: культурный и туристический потенциал». Учебный творческий проект «Мир вокруг нас». Презентация проектов	6		
37.	Подведение итогов	3		
38.	Праздник завершения учебного года	3		
	Итого	114		

План воспитательной работы

№	Название мероприятия	Место проведения	Дата проведения
12.	День открытых дверей	Клуб «Маяк»	1-2 недели сентября
13.	День «Маяка»	Клуб «Маяк»	3 неделя октября
14.	Праздник к Дню народного единства	Клуб «Маяк»	1 неделя ноября
15.	Акция к Дню матери	Клуб «Маяк»	4 неделя ноября
16.	Акция к Дню конституции	Клуб «Маяк»	2 неделя декабря
17.	Благотворительная акция «Подарок новому человеку»	Клуб «Маяк»	4 неделя декабря
18.	Новогодний праздник	Клуб «Маяк»	4 неделя декабря
19.	Акция ко Дню защитника Отечества	Клуб «Маяк»	3-4 недели февраля
20.	День мальчиков и девочек	Клуб «Маяк»	1 неделя марта
21.	Акция «Подари улыбку» ко Дню смеха	Клуб «Маяк»	1 неделя апреля
22.	Праздник завершения учебного года	Клуб «Маяк»	4 неделя мая

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Модуль 1 «Планета Тур»

№	Форма проведения и тема	Методы и технологии	Оборудование и дидактические материалы
1,2	Вводное занятие. Презентация программы. Техника безопасности.	Анкетирование. Опрос. Объяснение. Презентация программы	Интерактивный дисплей, мультимедийная презентация «Первооткрыватели»
3.	«Добро пожаловать в «TravelClub».	Наглядные методы Беседа Игра на знакомство Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран, мультимедийная презентация «Приглашаем в путешествие», настольные игры «Сундучок знаний. Вокруг света», TrivialPursuit; дидактические материалы для игры-викторины на коммуникацию «Запрещающие знаки», анкета путешественника
4.	«Собираемся в путешествие».	Беседа Игровые технологии Проектные технологии	Интерактивный дисплей/Компьютер; проектор; экран; настольные игры «Сундучок знаний. Вокруг света», «TrivialPursuit»; блокнот «Записки умного путешественника»
5.	«Мой дом – моя Россия».	Беседа Электронная викторина Видеоэкскурсия	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники; видеофильм, мультимедийная презентация «Мой дом – моя Россия»; настольные игры «Сундучок знаний. Россия», «Чудеса России», блокнот «Записки умного путешественника»
6.	«Осенняя ярмарка»	Наглядные методы Игровые технологии Творческая мастерская	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники; мультимедийная презентация «Русские народные промыслы»; блокнот «Записки умного путешественника», аудиозапись фольклорного ансамбля, видео о народных промыслах; дидактический материал для занятия, игры настольные «Сундучок знаний. Россия», «Чудеса России», «Русские народные промыслы». Реквизит.
7.	«В гости к соседям» (Скандинавские страны: Финляндия, Исландия, Дания)	Беседа Игровые технологии Проектные технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники; видеофильм «Регионы Европы Северная и Средняя Европа», презентация «Северный сосед»; дидактические материалы для игры «Чудные чемпионаты Финляндии»; блокнот «Записки умного путешественника», видеофильм о стране
8.	«В гости к соседям»	Наглядные методы	Интерактивный дисплей; ноутбуки, наушники, видеофильм, презентация;

№	Форма проведения и тема	Методы и технологии	Оборудование и дидактические материалы
	(Скандинавские страны: Швеция и Норвегия)	Беседа Игровые технологии Проектные технологии	дидактические материалы для игры «Чудные чемпионаты Финляндии»; блокнот «Записки умного путешественника»
9.	«Морское путешествие на Драккаре в страну викингов»	Беседа Творческая мастерская Игровые технологии	Ноутбуки с выходом в интернет, наушники; дидактические материалы для игры-путешествия «В страну викингов», листы А3, цветные карандаши, фломастеры; блокнот «Записки умного путешественника»
10.	«Германия – сердце Европы»	Наглядные методы Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран, видеофильм, презентация; настольная игра «Сундучок знаний. Вокруг света»; дидактические материалы для игры-путешествия «Средневековый замок», блокнот «Записки умного путешественника»
11.	Квест «Гейдельбергский средневековый замок»	Наглядные методы Объяснение Игровые технологии	Ноутбуки с выходом в интернет; информационные источники (книги: путеводитель, карта, альбом), портреты В. Гюго и М. Твена, иллюстративный материал по теме: постеры - картины У. Тернера, портреты правителей, дидактические материалы: шесть карточек с заданиями квеста; видеофильмы, интернет); блокнот «Записки умного путешественника»
12.	«Франция – праздник, который всегда с тобой»	Наглядные методы Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники; видеофильм «Франция рядом», презентация-викторина; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет); блокнот «Записки умного путешественника»
13.	«Праздник «1 день FETE»	Объяснение Игровые технологии	Ноутбуки с выходом в интернет, наушники; дидактические материалы для сюжетно-ролевой игры «1 день FETE»; блокнот «Записки умного путешественника»
14.	«Англия – загадочный туманный Альбион»	Наглядные методы Беседа Практическая работа Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники; презентация «Туманный Альбион»; настольная игра «Сундучок знаний. Вокруг света»; реквизиты для проведения чайной церемонии; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильм «Великобритания. Страны мира. Путешествия. Европа» https://www.youtube.com/watch?v=y4EfPZKT0WM)

№	Форма проведения и тема	Методы и технологии	Оборудование и дидактические материалы
15.	Квест «По следам Шерлока Холмса»	Объяснение Игровые технологии (квест)	Ноутбуки с выходом в интернет, наушники; дидактические материалы для проведения квеста «По следам Шерлока Холмса»; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильм, интернет); блокнот «Записки умного путешественника». Кинофильм «Шерлок Холмс», Ленфильм, 1978 https://youtu.be/MaDKkV9tB6w
16.	«Италия – колыбель мировой культуры»	Наглядные методы Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники; видеофильм; электронная викторина «Италия – родоначальница многих видов искусств и ремесел»; электронный тест «Художники возрождения https://kupidonia.ru/viktoriny/test-hudozhniki-vozrozhdenija » дидактические материалы для ситуационной игры «Пицца»
17.	«Ночь в музее по-итальянски»	Объяснение Игровые технологии	Ноутбуки с выходом в интернет; дидактические материалы: задания на А4 «Экспонаты (символы Италии) по методу «Рисуем по координатам»; блокнот «Записки умного путешественника»
18.	«Испания – путешествие с праздником»	Наглядные методы Игровые технологии	Интерактивный дисплей; ноутбуки, наушники; видеофильм, презентация. Подборка книжных изданий для проведения сюжетно-ролевой игры «Праздник Книги и Розы» в формате книжной ярмарки.
19.	«Цветочные традиции Испании»	Наглядные методы Мини-лекция Творческая лаборатория	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; видеофильм, презентация; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет)
20.	«Израиль – страна-история»	Наглядные методы Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; видеофильм, презентация; блокнот «Записки умного путешественника»
21.	«Страна четырех морей»	Наглядные методы Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; Ноутбуки с выходом в интернет, наушники; дидактические материалы к игре «Ярмарка «зеленых» технологий»
22.	«Индия – загадочный полуостров и страна контрастов»	Наглядные методы Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники; видеофильм, презентация; блокнот «Записки умного путешественника»

№	Форма проведения и тема	Методы и технологии	Оборудование и дидактические материалы
23.	«Индийские тату – красота и таинственность»	Наглядные методы Мини-лекция Мастер-класс	Презентация; эскизы и рисунки татуировок
24.	«Китай – мир другой реальности»	Наглядные методы Объяснение Творческая мастерская Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; презентация, учебный фильм «Чудесный древний мир», дидактические материалы для театрализованной игры «Праздник фонарей»
25.	«Мифы и легенды Китая»	Творческая мастерская	Ноутбуки с выходом в интернет; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет); блокнот «Записки умного путешественника»
26.	«Япония – страна восходящего солнца»	Наглядные методы Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей, видеофильм, презентация; блокнот «Записки умного путешественника»
27.	«Косплей – костюмированная игра»	Наглядные методы Объяснение Творческая лаборатория	Ноутбуки с выходом в интернет; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет)
28.	«Америка и американцы – особенности американской нации»	Игровые технологии Проектные технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; видеофильм, презентация; дидактические материалы для игры-викторины «50 штатов»; дидактические материалы для игры-исследования «Плюс и минус»; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет)
29.	«Мир американских комиксов»	Наглядные методы Беседа Объяснение Творческая мастерская	Ноутбуки с выходом в интернет; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет); блокнот «Записки умного путешественника», видеоролик «Галилео Комиксы» https://www.youtube.com/watch?v=VHxduGpJ24Q
30.	«Россия – взгляд в будущее»	Дискуссия Технология критического мышления Игровые технологии Тестирование	Ноутбуки; блокнот «Записки умного путешественника», игровой турнир, кроссворд, тесты: тест обычный по страноведению, тест по географии онлайн https://kupidonia.ru/viktoriny/viktorina-geografija-mira https://dropi.ru/posts/viktorina-po-geografii-proverte-svoi-bazovye-znaniya
31.	Игра-зачет «Подарок для туриста». Подготовка статьи для	Наглядные методы Объяснение	Блокнот «Записки умного путешественника»; ноутбук для создания мультимедийной презентации; материал для создания коллажа – бумага,

№	Форма проведения и тема	Методы и технологии	Оборудование и дидактические материалы
	путеводителя.	Творческая мастерская	карандаши, фломастеры; принтер для цветной печати; иллюстративный материал; информационно-справочная литература,
32.	Игра-зачет «Подарок для туриста». Презентация статьи для путеводителя	Защита проектов	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки для презентаций. Электронные тесты по культурологии
33-34.	Учебный творческий проект «Мир вокруг нас». Подготовка экскурсий учащихся в формате мультимедийных презентаций	Творческая мастерская	Блокнот «Записки умного путешественника»; ноутбук для создания мультимедийной презентации; дидактический материал для подготовки проектов; информационно-справочная литература,
35-36.	Учебный творческий проект «Мир вокруг нас». Подведение итогов: представление экскурсий учащихся в формате мультимедийных презентаций	Защита творческих работ-экскурсий Круглый стол	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки для подготовки презентаций, мультимедийная презентация
37.	Итоговое занятие	Беседа Тестирование Анкетирование	Тест «Угадай город по достопримечательности» https://www.youtube.com/watch?v=CHIK9tycCYI Интерактивная викторина «Уникальная игра». Анкета обратной связи
38.	Праздник завершения учебного года	Заключительное мероприятие, праздник	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; фото видеоматериалы занятий, мероприятий, музыкальный центр.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Модуль 2 «Тур де Рус»

№	Тема занятия	Методы и технологии	Оборудование и дидактические материалы
1, 2	Вводное занятие. Праздник открытия клуба. Техника безопасности.	Объяснение. Анкетирование. Опрос.	Интерактивный дисплей, мультимедийная презентация.
3.	«Добро пожаловать в «TravelClub». Входная диагностика	Беседа Наглядные методы Игра на знакомство Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; мультимедийная презентация, настольные игры «Сундучок знаний. Россия», TrivialPursuit; дидактические материалы для игры-викторины на коммуникацию «Запрещающие знаки», анкета путешественника
4.	«Собираемся в путешествие»	Беседа Игровые технологии Практическая работа	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, настольные игры «Сундучок знаний. Вокруг света», «TrivialPursuit»; блокнот «Тур де Рус». Анкеты путешественника. Материал для практической работы «Карта и фигурки путешественников»: листы ватмана, фигурки путешественников.
5.	Занятие-квест «Россия на ладони»	Беседа Викторина Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники; видеофильм, презентация; блокнот «Тур де Рус»; информационно-справочная литература: карты и путеводители. Дидактический материал для проведения квеста. Элементы декорирования помещения. Реквизит.
6.	«Осенняя ярмарка»	Наглядные методы Игровые технологии Викторина Творческая мастерская	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники; мультимедийная презентация «Русские народные промыслы»; блокнот «Записки умного путешественника», аудиозапись фольклорного ансамбля, видео о народных промыслах; игры настольные «Сундучок знаний. Россия», «Чудеса России», «Русские народные промыслы». Реквизит. Материалы для проведения творческой мастерской (шаблоны бумажные, краски, кисти)
7.	Чудеса рядом с тобой. Мандрогы	Беседа Наглядные методы Мастер-класс Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники, видеофильм, презентация «Мандрогы»; блокнот «Тур де Рус». Кроссворд. Викторина. Материалы для проведения м/к (заготовки деревянные, краски, кисти)

№	Тема занятия	Методы и технологии	Оборудование и дидактические материалы
8.	Чудеса рядом с тобой. Ленобласть. Выборг.	Наглядные методы Беседа Творческая мастерская Мастер-класс Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники; видеофильм, презентация; дидактические материалы для игры-путешествия «Путь викингов»; блокнот «Тур де Рус» авторская мультимедийная презентация «Выборг» с электронной викториной. Оборудование и реквизит для фотосессии.
9.	Экскурсия/виртуальная	Видеоэкскурсия Беседа	Ноутбуки с выходом в интернет, наушники; блокнот «Тур де Рус»
10.	Сны о Карелии	Наглядные методы Беседа Творческая мастерская Мастер-класс	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники; видеофильм, презентация-викторина «Сны о Карелии»; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет); блокнот «Тур де Рус». Материалы для мини-проекта: бумага, карандаши и т.д.)
11.	Прогулки по северной столице	Наглядные методы Игровые технологии Онлайн-тест	Ноутбуки с выходом в интернет, наушники; дидактические материалы; блокнот «Тур де Рус»; настольные игры (лото и мемори, посвященные Санкт-Петербургу); тест по петербурговедению https://zen.yandex.ru/media/id/5f9bf0c131f3da2098549ddd/test-interesnye-voprosy-na-znanie-peterburga-smojete-otvetit-na-3-iz-7-otvety-srazu-606021430fd2b70ff07dfece
12.	СПб +Париж: города – побратимы	Наглядные методы Беседа Мастер-класс Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники; видеофильм, презентация «Путешествие сфинкса»; настольная игра «Сундучок знаний. Вокруг света»; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет) Материалы для проведения м/к: заготовки для открыток, бумага, ножницы, фломастеры и т.д.
13.	Псков: земля – история	Наглядные методы Беседа Мастер-класс/ Игровые технологии/ онлайн-тест	Ноутбуки с выходом в интернет, наушники; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильм «Прогулка по Пскову https://youtu.be/X0glxmjRxc0); блокнот «Тур де Рус». Викторина /онлайн-викторина. Создание кроссворда по творчеству А.С. Пушкина

№	Тема занятия	Методы и технологии	Оборудование и дидактические материалы
14.	Москва – сердце нашей родины	Наглядные методы Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; видеофильм, презентация; дидактические материалы для игры-викторины; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет) / «Тур де Рус», авторская электронная презентация «Москва». Настольная игра «Мемори. Москва». Викторина Москве/викторина онлайн: https://learningapps.org/view19970117
15.	Квест «Тайны московского Кремля»	Объяснение Наглядные методы Игровые технологии (квест)	Ноутбуки с выходом в интернет /Компьютер; проектор; экран; дидактические материалы для проведения квеста информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет); блокнот «Тур де Рус» Информационный ресурс «Кремль московский» https://www.kreml.ru/visit-to-kremlin/what-to-see/sobornaya-ploschad/
16.	Ярославские краски	Видеоэкскурсия Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей Компьютер; проектор; экран Фотоколлаж «Прогулка по Ярославлю» https://youtu.be/BkeqFmwhp-s Реквизит для проведения театрализованной миниатюры.
17.	Вечер перед Рождеством	Беседа Игровые технологии Творческая мастерская	Ноутбуки с выходом в интернет. Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет); блокнот «Тур де Рус»; дидактические материалы для проведения праздника. Материалы для творческой мастерской: бумага белая и цветная, краски, клей, кисти и т.д.
18.	По Золотому кольцу	Наглядные методы Беседа Игровые технологии/ Тестирование	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; видеофильм, авторская электронная презентация «По Золотому кольцу»; видеоролик «Золотое кольцо России» https://youtu.be/uVk8vzgi8qY , блокнот «Тур де Рус». Онлайн-тест. Игра-путешествие.
19.	Волга – путешествие с художниками	Наглядные методы Творческая мастерская	Ноутбуки с выходом в интернет; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, авторская электронная презентация «Путешествие с художниками»). Бумага, краски. Интерактивный дисплей, презентация, видеофильм о русских художниках; понятие пейзажа. Аудиозапись (П.И. Чайковский. Времена года). Бумага, краски, кисти. Тест электронный. https://kupidonia.ru/viktoriny/test-po-iskusstvu-20-znamenityh-kartin-russkih-zhivopistsev-twr1-for-zen?yrwinfo=1635925336610142-5094004958069377918-man1-8149-man-17-balancer-8080-BAL-4828

№	Тема занятия	Методы и технологии	Оборудование и дидактические материалы
20.	Экскурсия/виртуальная	Наглядные методы Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; Ноутбуки с выходом в интернет, наушники; блокнот «Тур де Рус»
21.	Визит в Татарстан	Наглядные методы Беседа Мастер-класс/ онлайн-тест	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; Ноутбуки с выходом в интернет; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет); блокнот «Тур де Рус», авторская электронная презентация «Визит в Татарстан» с тестом/викториной, мотивационный видеоролик «Визит в Татарстан» https://youtu.be/M1Znixq-fvw , видеоролик «Казань. Интересные Факты о Казани»
22.	Сокровища малахитовой шкатулки	Наглядные методы Беседа Проектные технологии Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; Ноутбуки, наушники; видеофильм; дидактические материалы для создания мини-проекта; справочно-информационная литература; авторская электронная презентация «Урал»; коллекцию камней; кулинарные изделия. Викторина. Видеоролик «Кунгурская пещера»
23.	Сказание о земле сибирской	Наглядные методы Беседа Игровые технологии Творческая мастерская/ онлайн-тест	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; Ноутбуки с выходом в интернет; блокнот «Тур де Рус»; эскизы и рисунки для творческой мастерской; видеофильм. Материалы для проведения мастер-класса по ДПИ: альбом с иллюстрациями, материалы для м/к (бумага, краски, кисти).
24.	Мифы и легенды Бурятии	Видеоэкскурсия Беседа Мастер-класс	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники; видеофильм, мультимедийная презентация «Буддизм в России. Как далай-лама в Петербург путешествовал»; блокнот «Тур де Рус». Национальные игры бурятов. М/К по буддийской кухне.
25.	Славное море, священный Байкал	Наглядные методы Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; Ноутбуки с выходом в интернет; информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет); блокнот «Тур де Рус». Дидактические материалы к игре «Ярмарка «зеленых» технологий». Видеофильм для самостоятельного просмотра во внеучебное время «Байкал. Удивительные приключения Юмы»
26.	«Ночь в музее»	Беседа Объяснение Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; ноутбуки, наушники; видеофильм, презентация, дидактические материалы для сюжетно-ролевой игры «Ночь в музее»

№	Тема занятия	Методы и технологии	Оборудование и дидактические материалы
27.	Русская Ницца. Качели над бездной	Наглядные методы Беседа Творческая мастерская/ Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; видеофильм, презентация; информационные источники (книги, наглядные материалы, интернет) авторская электронная презентация «Сочи. Русская Ницца». Игры подвижные в помещении. Дидактические материалы для проведения игры по ЗОЖ
28.	Экскурсия/виртуальная в музей религии	Наглядные методы Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей/Компьютер; проектор; экран; видеофильм, презентация; блокнот «Тур де Рус»
29.	Экскурсия пешеходная/ виртуальная	Экскурсия/ Видеоэкскурсия Беседа	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; Ноутбуки с выходом в интернет, наушники; блокнот «Тур де Рус»
30.	Россия: взгляд в будущее	Видео-экскурсия Беседа Игровые технологии	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; Ноутбуки с выходом в интернет, наушники; блокнот «Тур де Рус», игровой турнир, кроссворд, тесты: тест по страноведению, тест по географии онлайн https://kupidonia.ru/viktoriny/viktorina-geografija-mira https://dropi.ru/posts/viktorina-po-geografii-proverte-svoi-bazovye-znaniya
31.	Игра-зачет «Подарок для туриста». Подготовка проекта статьи для путеводителя	Объяснение Творческая мастерская Проектные технологии	Ноутбуки; интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; блокнот «Тур де Рус». информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет); цветной принтер (ризограф); ноутбук для видеомонтажа, ноутбук для издательской деятельности
32.	Игра-зачет «Подарок для туриста». Презентация проекта статьи для путеводителя	Объяснение Проектные технологии	Ноутбуки; интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран
33- 34.	Россия: культурный и туристический потенциал. Учебный творческий проект «Мир вокруг нас». Подготовка проектов экскурсий	Творческая лаборатория Проектные технологии	Блокнот «Тур де Рус»; цветной принтер (ризограф); ноутбук для видеомонтажа, ноутбук для издательской деятельности, интерактивный дисплей, информационные источники (книги, наглядные материалы, видеофильмы, интернет)
35- 36.	Россия: культурный и туристический потенциал. Учебный творческий	Презентация авторских экскурсий Круглый стол	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; презентация мультимедийная

№	Тема занятия	Методы и технологии	Оборудование и дидактические материалы
	проект. Презентация проектов экскурсий «Мир вокруг нас»		
37.	Итоговое занятие	Беседа Тестирование Анкетирование	Тест Анкета обратной связи
38.	Праздник завершения учебного года	Заключительное мероприятие, праздник	Интерактивный дисплей /Компьютер; проектор; экран; фото видеоматериалы занятий, мероприятий, музыкальный центр.

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Контрольно-оценочный компонент представлен комплексом методик. Для модуля «ПЛАНЕТА ТУР» и модуля «ТУР ДЕ РУС» разработаны универсальные методики:

- ✓ **Учебный творческий проект «МИР ВОКРУГ НАС».** Через проектную деятельность происходит более глубокая детальная проработка содержания программы. По результатам проекта, оцениваются, прежде всего, достижения метапредметных результатов и освоения новых компетенций (*приложение 1*).
- ✓ **Игра-зачет «ПОДАРОК ДЛЯ ТУРИСТА»** (*приложение 2*).

Для модуля «ТУР ДЕ РУС» дополнительно представлено

- ✓ **Занятие-квест «РОССИЯ НА ЛАДОНИ»** (*приложение 3*).

Для текущего контроля применяется:

- ✓ **Онлайн-тестирование** по отдельным темам.
- ✓ **Опросы** в группе в социальной сети ВКонтакте.

Учебный творческий проект, игра-зачет, занятие-квест, помимо контрольно-оценочной функции, обладают большим мотивирующим и обучающим потенциалом.

Дополнительно педагог может заполнять «Лист наблюдения» по итогам занятия. Результаты заносятся в *таблицу 1* и делается общий вывод о достижении цели обучения каждым учащимся, даются рекомендации для дальнейшего развития.

В целом данные методики дают возможность оценить результативность освоения программы. Общими критериями диагностики являются:

1. Знание понятий, связанных с культурологией и страноведением, с социальными науками, ориентация в мире соответствующих профессий.

2. Анализ своих личностных качеств, желаний, интересов, склонностей, способностей, ценностей и потребностей в соответствии с задачей формирования социально ответственной личности.

3. Освоение актуальных для современного человека компетенций и умение анализировать личностные характеристики, опираясь на результаты оценочных материалов.

Таблица 1

ФИ учащегося	Результат итогового контроля			Итого	Общий вывод Рекомендации
	УТП «Мир вокруг нас» мах – 48	Игра-зачет «Подарок для туриста» мах – 42	Занятие-квест «Россия на ладони» (модуль 2) мах – 39		
1.					
2.					
3.					

С целью получения обратной связи по итогам реализации программы проводится анкетирование учащихся, по результатам которого вносятся коррективы в содержание, формы и методы работы (Анкета обратной связи в *приложение 4*).

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ

Литература для педагогов

1. Аграфенин А. 12 путешествий по псковской земле. – СПб.: БВХ-СПБ, 2017. – 156 с.
2. Андрианова Н. А. Россия для детей. – М. Эксмо, 2014. – 102 с.
3. Атлас мира / Пер. с итал. – М.: «Торговый дом «Издательство Мир книги», 2005. – 96с.
4. Архитекторы об архитекторах. Ленинград – Петербург. XX век/ сост. Ю.И. Курбатов. –СПб: Иван Федоров. 1999.
5. Архитекторы-строители Санкт-Петербурга середины XIX – начала XX века: справочник / Междунар. благотворит. фонд спасения Петербурга – Ленинграда, Гос. музей истории Санкт-Петербурга; под общ. ред. Б.М. Кирикова. – СПб.: Пилигрим, 1996. – 397 с.
6. Баторевич Н.И. Чесменский дворец. – Санкт-Петербург: Чёрное и Белое, 1997. – 160 с. – (Дворцы и особняки Санкт-Петербурга).
7. Бурыгин С.В. Алтай. Жемчужина и сердце Евразии. – М.: Вече, 2013. – 188 с.
8. Варламова Т. Все страны мира: Библиотека энциклопедических словарей (БЭС). – М.: Рипол Классик, 2008. – 320 с.
9. Города России / Гл. ред. Г. М. Лаппо. – энциклопедия. – Москва: Научное издательство «Большая советская энциклопедия», 1994. – 559 с
10. Горбачевич К.С., Хабло Е.П. Почему так названы? – СПб: Норинт, 2002.
11. Золотое кольцо России: Путеводитель / А. В. Лаврентьев, И. Б. Пуришев, А. А. Турилов; составитель Ю. М. Кириллова. – М.: Профиздат, 1984. – 352 с.
12. Калинин А. Карелия. СПб.: Аякс-Пресс. – 2018. – 160с.
13. Кальницкая Т. 1000 самых интересных путешествий по России. – М.: Эксмо., 2019. – 260с.
14. Караванова Н. Б. Россия. Города, люди, традиции. – М.: Эксмо, 2016. – 222 с.
15. Кирикова Б.М., Штиглиц М.С. Архитектура Ленинградского авангарда. Путеводитель. – СПб: Коло, 2008. – 384 с.
16. Книги познавательной серии «LonelyPlanet. Не для родителей». – Издательство «Эксмо-Пресс». («Лондон», «Париж», «Нью-Йорк», «Рим», «Европа», «Азия», «Южная Америка» и «Африка»). – 2014.
17. Коллекция Deagostini – Путешествие по Европе (журнал+DVD) (50 выпусков).
18. Кудрявцев Ф. Ф. Золотое кольцо. – Л.: Изд-во «Аврора», 1974. – 232 с.
19. Курбатов В.Я. Петербург: художественно-исторический очерк и обзор художественного богатства столицы. – СПб: Лениздат, 1993. – 383 с.
20. Ленинград: Путеводитель. /Сост. В.А. Ватязева, Б.М. Кириков – любое издание.
21. Мавродин В.В. Основание Петербурга – любое издание.
22. Музей и город. Российский журнал искусств. Тематический выпуск (№2) – СПб., 1993. – 120 с.
23. Самые интересные страны мира. Обзорно-географический иллюстрированный атлас. – Изд-ва: АСТ, ОГИЗ, Астрель, 2009. – 224с.
24. Страны мира от А до Я Информационный справочник / Сост. С.А. Романцова. – Харьков: Книжный Клуб «Клуб семейного досуга», 2007. – 352с.
25. Страны мира. Большая иллюстрированная энциклопедия. – СПб.: СЗКЭО, 2017. – 248с.
26. Памятники истории и культуры Санкт-Петербурга: исследования и материалы. Вып.7. – СПб., 2004.

27. Хольмгрен Н. От Ладogi к Прионежью. – СПб: Велком. – 2018 – 96с.

Литература для обучающихся

1. Вяткин А. Россия: места силы. – М.: Эксмо, 2015. – 99 с.
2. Еленская М. Архистория. Рассказы об архитектуре – М.: Белая ворона, 2019. – 96 с.
3. Забродина Е. Построено на века. – М.: Манн, Иванов и Фарбер, 2018. – 56 с.
4. Иванов К. Все, что вы хотели знать о Швеции / К. Иванов, А. Смирнов. – 2-е доп. изд. – Стокгольм: Svenskainstitutet, 2005. – 291 с.
5. Иванова О.Ю. По Золотому кольцу: путеводитель по культурно-историческим памятникам / О.Ю. Иванова. – Смоленск: Русич, 2006. – 367 с. – (Памятные места России).
6. Книги познавательной серии «LonelyPlanet. Не для родителей». – Издательство «Эксмо-Пресс». («Лондон», «Париж», «Нью-Йорк», «Рим», «Европа», «Азия», «Южная Америка» и «Африка»). – 2014.
7. Коллекция Deagostini Путешествие по Европе (журнал+DVD) (50 выпусков).
8. Костюкович Е. Еда – итальянское счастье. Издательство: ОГИ. – 2014. – 640с.
9. Кретьова К. Аста-ураган. Путешествие по России – СПб: Питер, 2019. – 64 с.
10. Литвина А, Десницкая А. Транссиб. Поезд отправляется! – М.: Самокат, 2020. – 76 с.
11. Микеш Джордж Как быть иностранцем. Серия: Самое смешное. – Издательство: Б.С.Г.-Пресс, 2007. – 320с.
12. Мортон Генри В. Англия и Уэльс. Прогулки по Британии. Серия: Биографии Великих Стран. – Издательство: Эксмо. – 2009. – 736с.
13. Мортон Генри В. От Рима до Сицилии. Прогулки по Южной Италии. Серия: Биографии Великих Стран. – Издательство: Эксмо. – 2008. – 512с.
14. Пушкинский Б. Знай свой город. – Л.,1982
15. Пыляев М.И. Старый Петербург. – М., 1990.
16. Россия XVIII века глазами иностранцев. / Подготовка текстов, вступительная статья и комментарии Ю. А. Лимонова. – Л.: Лениздат, 1989. – (Б-ка «Страницы истории Отечества»). – 544 с.
17. Самые интересные страны мира. Обзорно-географический иллюстрированный атлас. – Изд-ва: АСТ, ОГИЗ, Астрель, 2009. – 224 с.
18. Страны мира. Большая иллюстрированная энциклопедия. – Изд-во СЗКЭО, 2017. – 248с.
19. Ткаченко А. Байкал. Прозрачное чудо планеты. – М.: Настя и Никита, 2019. – 24 с.
20. Россия: живописное путешествие в фотографиях Виктора Савика: альбом / авт.-сост. В.И. Савик, С.А. Веснин. – СПб.: ПроPILEI, 2004. – 319 с.
21. Штокман Е.А. Израиль: справочник-путеводитель / Е.А. Штокман. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2000. – 447 с.
22. Энциклопедия для детей. Том 13. Страны. Народы. Цивилизации Издательство: Аванта+, 2005.
23. Санкт-Петербург: энциклопедия / Междунар. благотвор. фонд им. Д.С. Лихачева; [ред. совет: А. Д. Марголис (пред.) и др.]. – СПб.; М.: РОССПЭН, 2004.

Интернет-источники

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

<https://kino.rgo.ru/films/79> – Портал фильмов русского географического общества

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

<http://www.citywalls.ru/> – сайт для преподавателей и интересующихся историей и культурой Петербурга.

<http://www.etovidel.net/sights/city/saint-petersburg> – Неформальные достопримечательности Петербурга.

<http://walkspb.ru/> – электронная энциклопедия достопримечательностей Санкт-Петербурга «Прогулки по Петербургу».

[https://ru.wikipedia.org/wiki/Московский_район_\(Санкт-Петербург\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Московский_район_(Санкт-Петербург)) – общедоступная многоязычная универсальная интернет-энциклопедия.

<http://opeterburge.ru/rajony-sankt-peterburga/moskovskij-rajon-sankt-peterburga-moskovskie-vorota-park-pobedy-chesmenskaya-tserkov-ploshchad-pobedy.html> – информационно-туристический портал «О Петербурге»

**Учебный творческий проект
«МИР ВОКРУГ НАС»**

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

Учебный творческий проект – это, прежде всего, оценка метапредметных результатов:

- способность к самостоятельному приобретению знаний и решению проблем, включая поиск и обработку информации, формулировку выводов т. п.;
- умение самостоятельно планировать и управлять своей познавательной деятельностью во времени, использовать ресурсные возможности для достижения целей;
- сформированность коммуникативных действий, проявляющаяся в умении ясно изложить и оформить выполненную работу, представить её результаты, аргументированно ответить на вопросы.

Предварительной подготовкой к проекту является формирование базовых ЗУН в области культурологии, страноведения, а также освоение компетенций, полученных на занятиях в первом полугодии. Учащемуся необходимо выбрать объект исследования, страну мира, регион или город России, собрать максимальную информацию о нем (история, культура, вклад в экономику страны и туристический потенциал (для модуля «Тур де Рус») и подготовить экскурсию в виде мультимедийной презентации. Для активизации творческого мышления предлагаются задания:

- поиск уникальной информации об объекте;
- разработка концепции и слогана презентации;
- подбор иллюстративного материала для мультимедийной презентации;
- выбор дизайна мультимедийной презентации.

Смысл защиты – показать осознанность и обоснованность своего выбора, уникальность страны, региона, города, рассказать о важности его вклада в экономическое и культурное развитие страны, продемонстрировать полученные ЗУН и освоенные компетенции.

Оценивает проект жюри в составе педагога, работающего на программе, оппонентов и экспертов – представителей профильных специализаций (культурология, страноведение, краеведение), могут быть также привлечены родители учащихся.

ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОЕКТА

1. Краткая справка – аннотация к проекту. (Цели, задачи, обоснование выбора данного объекта).
2. Описание объекта.
3. Визуализация информации в виде электронной презентации.
4. Заключение.
5. Информационные источники.
6. Приложение.

Этапы проекта

№ п\п	Содержание	Контроль выполнения
Предварительный		
1.	1. Сбор информации: <ul style="list-style-type: none"> • об истории, культуре города региона/страны • особенностях региона, города/страны • экономической и культурной значимости страны • экономической и культурной значимости региона, города для России • о туристическом потенциале страны/региона, города. 2. Распределение функций участников, если проект выполняется микрогруппой. 3. Планирование работы над проектом.	Консультирование наблюдение
Основной		
2.	Исследовательская деятельность: <ul style="list-style-type: none"> • собрать уникальную информацию об объекте исследования, • проанализировать информацию об объекте исследования, • показать уникальные особенности страны/региона, города (объекта). 	Консультирование наблюдение
3.	Творческое задание: <ul style="list-style-type: none"> • подобрать иллюстративный материал для визуализации проекта, • придумать «фишку» для обеспечения интереса к проекту, • придумать слоган для проекта, максимально раскрывающий объект, • подобрать дизайн слайдов для мультимедийной презентации. 	Консультирование наблюдение
4.	Оформление проекта.	
Заключительный		
5.	Подготовка к защите проекта: <ul style="list-style-type: none"> • подготовка презентационного текста, • репетиция выступления/защиты проекта. 	Оценка проекта, обратная связь, рекомендации по результатам выполнения проекта
6.	Защита проекта.	

ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ ПРОЕКТА «МИР ВОКРУГ НАС»

ФИО учащегося _____

ФИО эксперта _____

№ п\п	Критерии оценки	Оценка max 48
Содержательность проекта: 1 –низкий уровень, 2 –средний уровень, 3 –высокий уровень		
1.	Полнота раскрытия информации об истории и культуре страны, региона, города.	
2.	Полнота раскрытия информации об особенностях страны, региона,	

	города.	
3.	Полнота раскрытия информации о туристическом потенциале страны, региона, города.	
4.	Наличие информации об уникальных особенностях объекта исследования.	
5.	Оценка участия каждого в проекте, если проект выполняется в микрогруппе, навык командной работы.	
6.	Признаки критического мышления при подборе информации.	
7.	Наличие плана деятельности.	
Устное выступление (включая защиту проекта и ответы на вопросы): 0 –позиция отсутствует, 1 –низкий уровень, 2 –средний уровень, 3 –высокий уровень		
8.	Степень владения материалом, терминологией	
9.	Аргументированность суждений и выводов	
10.	Культура речи	
11.	Умение заинтересовать аудиторию	
Электронная презентация: 1 – низкий уровень, 2 – средний уровень, 3 – высокий уровень		
12.	Единый, соответствующий тематике проекта стиль презентации	
13.	Качественный и уместный графический и иллюстративный материал	
14.	Соответствие структуры и содержания презентации представленному проекту	
Дополнительные баллы: максимальная оценка – по 3 балла		
15.	Оригинальность, креативность, инициативность, самостоятельность суждений	
16.	Умение самостоятельно планировать и управлять своей познавательной деятельностью, использовать ресурсные возможности для достижения целей	
ИТОГ		

Игра-зачет «ПОДАРОК ДЛЯ ТУРИСТА»

В целях мониторинга освоения учащимися программы и более детальной проработки содержания ДООП могут служить учебные творческие проекты, конкурсы, фестивали, выставки, а также зачеты в игровой форме.

Во втором полугодии зачет в игровой форме используется как оценка достижения предметных и метапредметных результатов:

- освоение предметного материала программы;
- практический навык работы с картами и информационными источниками;
- способность к самостоятельному приобретению знаний и решению проблем, включая поиск и обработку информации, формулировку выводов и т. п.;
- умение самостоятельно планировать и управлять своей познавательной деятельностью во времени, использовать ресурсные возможности для достижения целей;
- сформированность коммуникативных действий, проявляющаяся в умении ясно изложить и оформить выполненную работу, представить её результаты, аргументированно ответить на вопросы;
- сформированность навыков командной деятельности, если работа проводится в группе;
- сформированность навыков креативности;
- сформированность навыка публичного выступления.

Предварительной подготовкой к проекту является формирование базовых ЗУН согласно направленности ДООП, а также освоение компетенций, полученных на занятиях в первом полугодии.

Дополнительной мотивацией к успешному прохождению зачета является размещение информации в социальной сети – группе ВКонтакте объединения.

Для выполнения задания игры-зачета учащемуся или группе учащихся необходимо найти на карте Санкт-Петербурга улицы, чьи названия связаны с зарубежными странами или городами, географическими объектами (для модуля «Планета Тур») /улицы, чьи названия связаны с городами или регионами, географическими объектами России (для модуля «Тур де Рус»), не менее пяти. Далее полученная информация должна быть представлена в виде небольшой по объему статьи-описания для путеводителя по каждой улице. Задание выполняется в любой форме – печатной, с рисованными иллюстрациями и текстом, в виде коллажа. Предполагается устная защита выполненного задания.

Для активизации творческого и аналитического мышления и формирования навыка работы с информационными источниками предлагаются задания:

- поиск дополнительной информации об объекте – наличии достопримечательностей или иных интересных объектах на выбранных улицах;
- подбор иллюстративного материала для статьи;
- оформление статьи;
- форма подачи информации при составлении статьи и защите.

В качестве контроля на этапах подготовки и выполнения задания используется консультирование. На этапе защиты выполненного задания – оценка проекта, обратная связь, рекомендации по результатам выполнения задания. К оцениванию работ могут быть привлечены в качестве экспертов представители профильных специализаций (культурология, страноведение, краеведение), а также родители учащихся.

Цель зачета – показать уровень полученных учащимися предметных навыков, продемонстрировать полученные ЗУН и освоенные компетенции.

Технологическая карта занятия

№ п\п	Содержание	Материалы к занятию, оборудование	Форма контроля
Предварительный этап			
1.	<p>1. Сбор информации: выбор и поиск улиц по карте, на бумажном носителе или с помощью приложений поисковых систем с помощью указателя улиц.</p> <p>2. Распределение функций участников, если проект выполняется микрогруппой.</p> <p>3. Планирование работы над проектом.</p>	Карта Санкт-Петербурга с указателем улиц, ноутбук с выходом в интернет	Консультирование Наблюдение
Основной этап			
2.	<p>Исследовательская деятельность:</p> <ul style="list-style-type: none"> • собрать уникальную информацию об объекте исследования – наличие достопримечательностей на улице (памятника, скульптуры, парка и т.д.); • проанализировать информацию об объекте исследования – улицах СПб, названных в честь российских городов или стран/городов мира; • создать статью для путеводителя: <ul style="list-style-type: none"> - как статью для соцсети Вконтакте; - плаката с рукописным текстом и рисунками; - коллажа с рукописным/печатным текстом и иллюстрациями/ рисунками. 	Ноутбук с выходом в интернет, принтер с цветной печатью, иные материалы для создания коллажа. Бумага формата А3, клей, фломастеры	Консультирование Наблюдение
3.	<p>Творческое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • подобрать иллюстративный материал для статьи, в электронном или бумажном виде; • придумать форму для презентации статьи. 		
4.	Оформление статьи.		
Заключительный этап			
5.	<ul style="list-style-type: none"> • Подготовка текста для презентации статьи. • Репетиция выступления. 	Интерактивный дисплей или проектор+экран; Доска для размещения коллажа/ плаката	Оценка проекта, обратная связь, рекомендации по результатам выполнения проекта
6.	Презентация статьи		

**ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ ИГРЫ-ЗАЧЕТА
«ПОДАРОК ДЛЯ ТУРИСТА»**

ФИО учащегося/ учащихся _____

№ п/п	Критерии оценки	Оценка max – 42
Содержательность работы: 1 –низкий уровень, 2 –средний уровень, 3 –высокий уровень		
1.	Полнота раскрытия информации об объекте	
2.	Наличие информации об уникальных особенностях объекта	
3.	Умение работать с картой и информационными источниками	
4.	Навык оформления письменной работы	
5.	Навык систематизации информации	
6.	Признаки аналитического мышления при подборе информации	
7.	Оценка участия каждого в проекте, если проект выполняется в группе, навык командной работы и коммуникативности	
8.	Качественный иллюстративный материал	
Устное выступление (включая защиту работы и ответы на вопросы): 0 –позиция отсутствует, 1 –низкий уровень, 2 –средний уровень, 3 –высокий уровень		
9.	Степень владения материалом, терминологией	
10.	Культура речи	
11.	Умение заинтересовать аудиторию	
Дополнительные баллы: максимальная оценка – по 3 балла		
12.	Оригинальность, креативность, инициативность, самостоятельность суждений	
13.	Умение самостоятельно планировать и управлять своей познавательной деятельностью, использовать ресурсные возможности для достижения целей	
14.	Форма подачи информации. Оригинальность. Навык креативности	
	ИТОГ	

Занятие-квест «РОССИЯ НА ЛАДОНИ»

Во первом полугодии зачет в форме квеста используется как оценка достижения предметных и метапредметных результатов:

- освоение предметного материала первого раздела программы;
- практический навык работы с информационными источниками;
- практический навык подготовки к путешествиям;
- способность к самостоятельному приобретению знаний, включая навык поиска и обработки информации, формулирование выводов;
- умение самостоятельно планировать и управлять своей познавательной деятельностью во времени, использовать ресурсные возможности для достижения целей;
- сформированность коммуникативных действий, проявляющаяся в умении ясно и четко изложить информацию, представить результаты выполнения задания, аргументированно ответить на вопросы;
- сформированность навыков командной деятельности, так как работа проводится в группе;
- сформированность навыков креативности;
- сформированность навыков аналитического мышления;
- развитие патриотических чувств, любви к Родине.

Предварительной подготовкой к проекту является формирование базовых ЗУН согласно направленности ДООП, а также освоение компетенций, полученных на занятиях по первому разделу ДООП в первом полугодии.

Оборудование: ноутбуки с выходом в интернет, 3 шт., интерактивная доска, 12 стульев, элементы для декорирования помещения (стаканы, подстаканники, чемоданы, сумки дорожные и т.д.).

Дидактические материалы: карта России, атлас России географический, игра настольная «Мемори. Достопримечательности России», карточки с заданиями, имитация ж/д билетов, бейдж с указанием ж/д специальности, подборка книг о Санкт-Петербурге, путешествиях.

Для прохождения квеста и выполнения зачета группе учащихся необходимо выполнить пять заданий: в виде ответов на вопросы викторины, теста, настольной игры и практикума. Для активизации творческого и аналитического мышления и формирования навыка работы с информационными источниками предлагаются задания:

- театрализация занятия;
- оформление учебного помещения;
- поиск информации;
- работа со справочной литературой.

Ход занятия

Предварительный этап. Введение в игровую ситуацию.

Для проведения квеста необходимо соответствующим образом декорировать помещение. Учащиеся получают творческое задание – из имеющихся элементов интерьера и предметов создать обстановку, имитирующую вагон поезда (расставить стулья по четыре, на столах поставить стаканы в подстаканниках и т.д.). Ведущий может также элементы одежды: берет с эмблемой РЖД, шейный платок соответствующих цветов.

Основной этап. Практика.

Для того, чтобы попасть в учебный класс, учащиеся должны получить билет. Билет находится у ведущего (у педагога или учащегося с высокой степенью активности и инициативности, интеллектуальных способностей, мотивированности к получению знаний). Чтобы получить билет, учащийся должен ответить на вопрос викторины, связанный с географией или темой транспорта, путешествий:

1. Самая длинная и многоводная река Европы? (Волга)
2. В каких горах в России встречаются 4 государства? Россия, Китай, Казахстан, Монголия (Алтай)
3. Река в Сибири с женским именем? (Лена)
4. Как называется модель земного шара? (глобус)
5. Что такое линия кажущегося соприкосновения земли и неба? (горизонт)
6. Как называется место, куда отправляется письмо? (адрес)
7. Как называется прибор, определяющий стороны света? (компас)
8. Сколько мест в плацкартном вагоне? (56)
9. Какой орган самый важный для путешественника? (глаз)
10. Что путешествует по свету, оставаясь всегда в углу? (марка)
11. Как называется вокзал или станция на воде? (порт)
12. Куда летал Незнайка? (на Луну)
13. Сколько вокзалов в СПб? (пять)

Если учащийся не может ответить на этот вопрос, он получает другой вопрос до тех пор, пока не ответит. Ведущий делает отметку и выдает учащемуся билет с номером «места». Билет представляет собой имитацию железнодорожного билета на бумажном носителе, где вместо пункта назначения указан «Клуб «Маяк».

Учащийся проходит в учебный класс и занимает место в «купе». Из пассажиров каждого «купе» организуется команда. Каждая команда выбирает себе капитана – проводника, контролера, бригадира. Как правило, это три команды по четыре участника. Затем команда получает маршрутный лист. Предусмотрено пять заданий, три перечислены в маршрутном листе, при этом в листе №2 первое задание является вторым из листа №1 и так далее. Четвертое и пятое задания учащиеся выполняют коллективно.

После выполнения трех заданий, согласно маршрутному листу, каждая команда получает карточку с наименованием города России, на которых также изображена буква. В ходе выполнения четвертого и пятого заданий из букв, если они будут сложены в правильном порядке, должно быть составлено слово, указывающее на место, где находится приз.

Задание №1.

Практикум. Учащиеся должны рассказать о железнодорожном билете: какая информация в нем должна быть, какие документы требуются для приобретения билета, возможны ли неточности в билете, что означают графические изображения на билете, каким образом можно приобрести билет (в кассе, в терминале и через интернет), перечислить льготы для школьников при проезде по РЖД. После ответов команда получает карточку с названиями городов и буквами.

Задание №2.

Тест. Учащиеся получают 5 карточек с изображением вокзалов Санкт-Петербурга и пять карточек с названиями вокзалов. Следует совместить карточки в правильном порядке, а также назвать станции метро, возле которых они расположены и рассказать об известных учащимся особенностях вокзалов (например, Витебский самый первый вокзал России, Ладожский находится на станции Дача Долгорукова и т.д.). После ответов команда получает карточку с названиями городов и буквами.

Задание №3.

Игра настольная. Учащимся предлагается сыграть в настольную игру «Мемори. Достопримечательности России». Игра состоит из 50 карточек (25 пар), на которых изображены достопримечательности городов России. Задача участников игры собрать у себя максимальное количество парных карточек. Возможность взять пару предоставляется только в случае ответа на вопрос о том, что изображено на карточке из пары. После завершения игры команда получает карточку с названиями городов и буквами.

Задание №4.

Практикум. Всем трем командам дается задание – из имеющихся у них карточек составить маршрут прохождения поезда из Москвы в Улан-Удэ, используя информационные источники: географический атлас России и иной справочный материал.

Задание №5.

Если маршрут составлен правильно, то из имеющихся на карточках букв сложится слово, обозначающее место, где находится приз (конфеты с названием, напоминающем о путешествиях, например, «Караван пустыни»).

Заключительный этап. Подведение итогов. Свободное общение.

После завершения квеста в ходе чаепития желательно подведение итогов занятия в свободной форме, обратная связь и пожелания участников.

Вопросы для беседы:

Что нового мы узнали сегодня? Что интересного было на занятии? Какая информация является самой ценной, самой интересной для вас?

Оценочный лист квеста «РОССИЯ НА ЛАДОНИ»

ФИО учащегося _____

№ п/п	Критерии оценки	Оценка max 39
Освоение предметных знаний, ЗУН и компетенций: 1 – низкий уровень, 2 – средний уровень, 3 – высокий уровень		
1.	Уровень освоения материала ДООП	
2.	Сформированность чувства патриотизма и любви к Родине	
3.	Умение работать с информационными источниками	
4.	Навык систематизации информации	
5.	Навык аналитического мышления при подборе информации	
6.	Уровень владения практическими навыками путешественника	
7.	Навык коммуникативности	
8.	Навык работы в команде	
9.	Креативность	
10.	Инициативность, самостоятельность суждений	
11.	Общий кругозор	
12.	Культура речи	
13.	Умение самостоятельно планировать и управлять своей познавательной деятельностью, использовать ресурсные возможности для достижения целей	
	ИТОГО	

АНКЕТА ДЛЯ УЧАЩЕГОСЯ

Дорогой друг!

Ты занимаешься по программе «Travel Club».

За это время у тебя сложилось свое представление о занятиях.

Выскажи, пожалуйста, свое мнение о результатах, которых ты достиг во время обучения.

Правила заполнения анкеты: внимательно прочитай вопрос и варианты ответов.

*Выбери **три наиболее значимых** для тебя утверждения. Анкета анонимная.*

1. Знания, приобретенные мною на занятиях:

- позволили расширить представления о традициях, достопримечательностях, достижениях социального устройства разных стран, а также о достопримечательностях разных регионов и городов России, их туристическом потенциале;
- позволили принимать участие в различных учебных мини-проектах и исследованиях;
- позволили получить новую для меня информацию в области регионоведения, краеведения, политологии, социологии;
- помогли раскрыть мой творческий потенциал.

2. Опыт, полученный мною во время занятий:

- помог мне научиться соотносить свои действия с планируемыми результатами,
- позволил мне научиться контролировать свою работу в процессе достижения результата;
- научил меня навыкам сотрудничества и совместной деятельности с педагогом и сверстниками;
- научил меня навыкам сотрудничества и совместной деятельности с педагогом и сверстниками;
- помог в овладении навыками исследовательской и проектной работы.
- помог в овладении навыками работы с информацией, ее анализу и систематизации.

3. Опыт, полученный мною в процессе реализации проектов:

- научил меня определять общую цель, способы ее достижения, распределять роли и оценивать результат;
- научил договариваться и налаживать контакты, слушать собеседника и доносить свою точку зрения;
- оказал положительное влияние на мое мировоззрение в личностном плане;
- убедил меня в важности саморазвития, самовоспитания и самообразования;
- убедил меня в важности саморазвития, самовоспитания и самообразования;
- помог научиться уверенно действовать в меняющихся обстоятельствах.

4. Выбери наиболее интересные для тебя формы и методы организации занятий:

- интерактивные игры, квесты;
- дискуссии;
- мини-проекты;
- игры-путешествия;
- виртуальные экскурсии.

Благодарим за искренность в ответах!