

## Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Совершенствуем свой немецкий» для обучающихся 5-6 классов разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования и с учётом учебного плана МБОУ «Первомайская СОШ» на 2022 – 2023 учебный год. Реализуется в рамках общеинтеллектуального направления внеурочной деятельности. Рассчитана на 68 часов за два года обучения (проведение занятий 1 раза в неделю).

Обучающимся по окончании школы предстоит жить и адаптироваться к условиям постоянно меняющегося мира, в котором востребованы не специализированные знания, умения и навыки, а общие «компетенции 21 века» – когнитивные, социально-эмоциональные, цифровые. Сегодня цель изучения иностранных языков шире, чем только формирование коммуникативной иноязычной компетенции. Это ещё и создание основы для формирования интереса к использованию иностранного языка как средства получения информации, позволяющего расширять свои знания в других предметных областях. Усиливается образовательная и самообразовательная роль предметной области «Иностранные языки». Иностранный язык выступает инструментом овладения другими предметными областями в сфере гуманитарных, математических, естественнонаучных и других наук.

В процессе реализации программы, на занятиях используются сценарии, а также раздаточные материалы с заданиями для индивидуальной, парной и групповой работы обучающихся, разработанные методистами Немецкого культурного центра имени Гёте в Москве и размещённые на платформе Немецкого культурного центра имени Гёте в курсе «Kinderuni als extracurriculares Angebot».

**Целью** реализации данной программы внеурочной деятельности является создание условий для использования обучающимися немецкого языка в качестве средства расширения своего фонда знаний об окружающем мире.

Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих **задач**:

- создавать условия для активного включения обучающихся в процесс самостоятельного поиска решения проблем, для получения ими разнообразного опыта в процессе познания;
- развивать умения работать с информацией (поиск информации в различных источниках, умение сокращать информацию, отделять важную информацию от несущественной, умение обобщать и делать выводы);
- создавать условия для использования обучающимися как эмпирических (наблюдение, эксперимент, измерение, сравнение), так и теоретических (классификация, аналогия, моделирование) методов познания окружающего мира;
- способствовать осознанию обучающимися иностранного языка как средства получения новой информации об окружающем мире;
- развивать элементарные умения аудирования, чтения, письма и говорения на немецком языке;
- развивать компенсаторные умения обучающихся в восприятии устной и письменной иноязычной речи;
- развивать умения эффективно взаимодействовать в парах и группах при решении проблем;
- создавать условия для формирования у обучающихся уверенности в своих силах и способностях.

### Планируемые результаты освоения курса

*Личностные результаты:*

- формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур;
- сформированная мотивационная основа учебной деятельности, включающая учебно-познавательные и внутренние, осознание личностного смысла учения;
- развитые навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- установка на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат.

*Обучающиеся получат возможность для формирования:*

- *выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения;*
  - *устойчивого учебно-познавательного интереса к новым общим способам решения задач;*
- Метапредметные результаты:*

- способность принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, производить поиск средств ее осуществления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- опыт работы с информационными объектами, объединяющими текст, наглядно-графические изображения, цифровые данные, неподвижные и движущиеся изображения, звук, и которые могут передаваться с помощью телекоммуникационных технологий или размещаться в сети Интернет;
- осознание возможности средств ИКТ для использования в обучении, развития собственной познавательной деятельности и общей культуры;
- умение устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений окружающего мира;
- умение анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков, устанавливать аналогии, классифицировать, обобщать, делать выводы.

*Обучающиеся получают возможность научиться:*

- *преобразовывать практическую задачу в познавательную;*
- *проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;*
- *оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;*
- *задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром;*
- *адекватно использовать речевые средства для эффективного решения разнообразных коммуникативных задач, планирования и регуляции своей деятельности.*

*Предметные результаты (по предметам «Иностранный язык», «Естественно-научные предметы» и «Искусство»):*

- приобрести начальный опыт использования немецкого языка как нового инструмента познания мира и культуры немецкоязычных стран;
- осознать личностный смысл овладения немецким языком;
- понимать на слух речь учителя и одноклассников при непосредственном общении, вербально и невербально реагировать на услышанное;
- воспринимать на слух и понимать основное содержание небольших научно-популярных видеофильмов.
- находить в видео конкретные сведения, факты, заданные в явном виде;
- узнавать в письменном и устном тексте изученные лексические единицы и словосочетания;
- расширить, систематизировать и углубить исходные представления о природных и социальных объектах и явлениях как компонентах единого мира;
- приобрести опыт эмоционально окрашенного, личностного отношения к миру природы и культуры;
- обнаруживать простейшие взаимосвязи между живой и неживой природой; использовать их для объяснения необходимости бережного отношения к природе;
- определять характер взаимоотношений человека и природы, находить примеры влияния этих отношений на природные объекты, здоровье и безопасность человека;
- использовать знания о строении и функционировании организма человека для сохранения и укрепления своего здоровья;
- готовность и способность к реализации своего творческого потенциала в художественно-продуктивной деятельности;
- участвовать в обсуждении значимых для человека явлений жизни и искусства;
- организовывать совместную музыкально-творческую деятельность с друзьями.

*Обучающиеся получают возможность научиться:*

- *использовать опору на наглядность, контекстуальную или языковую догадку при восприятии на слух информации, содержащей незнакомую лексику;*
- *не обращать внимания на незнакомые слова, не мешающие понимать основное содержание видеофильма;*
- *планировать, контролировать и оценивать учебные действия в процессе познания окружающего мира в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;*
- *определять общую цель в совместной деятельности и пути её достижения; договариваться о распределении функций и ролей; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности;*
- *изображать многофигурные композиции и участвовать в коллективных работах;*
- *реализовывать собственные творческие замыслы в музыкальной деятельности.*

Содержание видео-лекций Детского онлайн-университета построено с учётом вопросов, которые удовлетворяют познавательный интерес детей младшего школьного возраста. К тому же ими уже накоплен определенный лексический материал на немецком языке для осуществления обучения в условиях погружения в языковую среду. Программа носит пропедевтический характер. Она расширяет имеющиеся знания в рамках предметов окружающий мир, биология, готовит обучающихся к изучению предметов физика, химия в основной школе и одновременно мотивирует к изучению немецкого языка.

### **Основное содержание программы курса**

#### **Первый год обучения:**

**Факультет «Человек» (25 часов).** Введение в технику безопасности и знакомство с правилами работы во время проведения опытов и экспериментов на заседаниях научного общества. Извлечение необходимой информации из видеосюжетов. Моделирование шрифта Брайля с помощью яиц. Декодирование шрифта Брайля в латинский алфавит. Написание простых слов с помощью шрифта Брайля. Знакомство с русским вариантом шрифта Брайля. Поиск информации в Интернете и участие в викторине. Изобретение своего тайного шрифта. Изготовление табличек шрифтом для слепых для класса (школы). Имитация звуков ударных инструментов, сопровождение исполнения песни битбоксом. Извлечение информации из несложных текстов. Проведение эксперимента с распространением звуковых волн. Участие в «баттле» битбоксеров. Разработка собственных тэгов в технике граффити. Создание фотовыставки «Разрешённые и запрещённые граффити». Создание надписей разными стилями граффити. Эксперимент с возникновением тени. Изменение тени при приближении объекта к источнику света и при удалении от него. Создание театра теней. Создание фотовыставки «Чья тень?» Эксперимент с изменением тени вследствие движения Солнца. Изучение истории символа сердца. Изготовление объёмного сердца из бумаги по инструкции. Создание картотеки «Символы вокруг нас». Изобретение собственных символов. Эксперименты с изменениями пульса. Игра «Спорим, что ...» о самых старых, длинных, быстрых, высоких, крутых американских горках в мире, в Германии, в России. Участие в викторине о донорской крови. Изготовление плакатов о крови и о донорстве. Знакомство с технологией изготовления мармеладных мишек. Изготовление мармеладных фигурок по рецепту. Создание мультипликационного фильма о мармеладных мишках, используя технику перекладки и программу Windows Live Movie Maker.

#### **Лингвистический компонент:**

«Шрифт для слепых»: blind, die Blindenschrift, der Punkt, die Punktsschrift, das Alphabet, der Buchstabe, einen Brief lesen/schreiben, die Schreibmaschine, ein Blatt Papier, die Taste, tippen, eine Taste drücken, mit der Fingerspitze fühlen/erkennen, das Zeichen.

«Битбокс»: das Beatboxing, der Beatboxer, beatboxen, das Schlagzeug, die Snare, die Kickdrum, die Hi-Hat, ein Geräusch nachmachen, der Mund, das Mikrophon, der Rhythmus, der Ton, räumlich, klingen, die Lippen zusammenpressen.

«Граффити»: verboten, erlaubt, die Spraydose, sprühen, die Farbe, der Punkt, die Wand, die Gasmaske, das Raster, die Unterschrift, die Schablone, Graffiti, der Künstler.

«Игра теней»: der Schatten, das Schattenspiel, das Schattentheater, die Leinwand, das Licht, die Lichtstrahlen, die Lampe, nah, weit, näher, weiter, größer werden, kleiner werden, der Schauspieler.

«Символ сердца»: das Herz, die Form, die Bedeutung, das Symbol, das Zeichen, die alten Griechen, das Blatt, die Liebe, die Pflanze, der Efeu, die Brust, das Mittelalter.

«Американские горки»: hochfahren, runterfahren, die Achterbahn, der Herzschlag, Schläge pro Minute, ruhig, aufgeregt, schneller, die Angst, die Panik, die Freude, Spaß haben.

«Донорская кровь»: das Blut, rote Blutkörperchen, das Blutplasma, Blut spenden, Blut bekommen, die Blutgruppe, die Zentrifuge, die Operation.

«Мармеладные мишки»: der Fruchtsaft, die Farbe, der Geschmack, die Himbeere, die Erdbeere, die Gelatine, der Zucker, trocknen, kleben.

**Факультет «Природа» (9 часов).** Извлечение необходимой информации из видеосюжетов. Эксперимент, объясняющий происхождение шума в ракушке. Запись и презентация «звукового коктейля» из звуков школы. Создание и презентация плакатов «Улитки и их раковины». Поиск необходимой информации в Интернете. Создание выставки из фотографий-загадок «Чья это ушная раковина?» Измерение с помощью измерительных инструментов и фиксирование величин (время, вес, длина, ширина). Эксперименты с чувством времени, с глазомером. Способы измерений без измерительных инструментов. Секреты скаутов. Подвижная игра (моделирование процесса отпугивания птиц). Создание каталога птиц. Поиск информации о том, чего боятся птицы. Конкурс «Самое лучшее пугало». Участие в командной интеллектуальной игре по содержанию первого года обучения.

Лингвистический компонент:

«Почему шумит ракушка?»: das Meer, die Muschel, rauschen, das Tonstudio, klingen, das Verkehr, der Wald, still, leer, das Geräusch.

«Как измерить ширину реки?»: die Breite, die Länge, messen, schätzen, ungefähr, der Fluss, das Ufer, Wie breit? Wie lang? die Stirn, der Arm, Schritte zählen, es stimmt.

«Как отпугивать птиц?»: der Vogel, verscheuchen, die Vogelscheuche, die Weintrauben, im Garten, auf dem Weinberg, reif, schützen, die Pistole, die Rakete, Hunger haben, der Schussautomat, das Netz, am Flughafen, gefährlich.

**Второй год обучения:**

**Факультет «Природа» (9 часов).** Введение в технику безопасности и повторение правил работы во время проведения опытов и экспериментов на заседаниях научного общества. Извлечение необходимой информации из видеосюжетов. Определение сторон света с помощью компаса. Моделирование движения Солнца с востока на запад и движения соцветий молодых подсолнухов за Солнцем. Создание лэп-бука «Жизненный цикл подсолнуха». Эксперимент, подтверждающий содержание масла в семенах подсолнечника. Моделирование ситуации «собака-поводырь и незрячий человек». Понимание на слух команд и слов похвалы. Составление портретов собак. Участие в викторине о светлячках. Коммуникация с помощью световых сигналов. Создание презентаций о светящихся животных. Изготовление модели паутины. Составление викторины о пауках.

Лингвистический компонент:

«Поворачиваются ли подсолнухи за солнцем?»: die Sonnenblume, die Sonne geht auf, die Sonne geht unter, im Norden, im Süden, im Westen, im Osten, am Morgen, am Abend, in der Nacht, die Pflanze, sich drehen.

«Собаки-поводыри»: der Welpе, der Blindenhund, die Hundetrainerin, zuverlässig, einen blinden Menschen führen, loben, einen Fehler machen, die Übung wiederholen, Kommandos geben, Kommandos verstehen, ruhig.

«Светлячки»: das Glühwürmchen, das Weibchen, das Männchen, die Larve, die Schnecke, der Käfer, der Wurm, fliegen, kriechen, leuchten, die Falle, locken.

«Паутина»: die Spinne, das Spinnennetz, das Bein, der Faden, der Ast, kleben, die Warze, die Spirale, kleben.

**Факультет «Техника» (19 часов).** Извлечение необходимой информации из видеосюжетов. Моделирование принципа действия автопилота. Разыгрывание ситуаций уличного движения. Проведение выставки «Автомобили будущего», презентация своего проекта автомобиля. Тестирование компьютерных игр на Интернет-странице «Передачи с мышкой» („Die Sendung mit der Maus“). Создание рисованного мультфильма в блокноте. Участие в турнире по играм с Интернет-страницы «Передачи с мышкой» („Die Sendung mit der Maus“). Реконструкция по картинкам процесса создания фейерверка. Создание «фейерверка» на молоке. Создание карты самых красивых фейерверков в мире. Моделирование принципа действия фотоаппарата. Создание своих картин с помощью света. Создание плаката «Картины из света Пабло Пикассо». Моделирование принципа действия фотоаппарата. Создание своих картин с помощью света. Поиск технических средств в школе. Обработка изображений с помощью компьютера. Моделирование принципа действия 3D-принтера. Умение видеть 3D-картинки. Рисование объёмного изображения руки. Создание плаката «Области применения 3D-печати». Моделирование работы автоматического шлагбаума. Знакомство с последовательностью действий при изготовлении воздушных шаров. Эксперимент «Шашлык из воздушных шаров». Изготовление фигурок из воздушных шаров. Подвижные игры с воздушными шарами.

Лингвистический компонент:

«Автопилот»: der Computer, Daten speichern, das Navigationssystem, das Auto fährt von alleine, den Knopf drücken, Gas geben, bremsen, der Laserscanner, der Laserstrahl, unsichtbar.

«Онлайн-игра»: die Redaktion, testen, das Internetspiel, funktionieren, Spaß machen, Ich habe eine Idee. Ich finde die Idee prima. der Zeichentrickfilm, zeichnen, eine Skizze machen, einscannen, sich bewegen, programmieren, der Programmierer.

«Фейерверк»: das Feuerwerk, das Bild, die Figur, ausschneiden, aussägen, das Holz, Löcher bohren, das Schwarzpulver, das Klebeband, die Brücke, der Geburtstag, das Messer, der Stift, die Säge, die Rakete zünden.

«Рисование светом»: der Pinsel, die Leinwand, die Farbe, das Gemälde, der Lichtmaler, die Taschenlampe, der Fotoapparat, die Kamera, die Farbfolie, das Lichtbild, fotografieren, dunkel, leuchten, beleuchten, das Foto.

«3D-печать»: das Modellauto, der Experte, der Drucker, drucken, der 3D-Druck, der Kunststoff, zweidimensional/ dreidimensional, flach, anfassen, die Patrone, die Tinte.

«Автоматический шлагбаум на железнодорожном переезде»: der Zug, die Schienen, der Bahnübergang, die Schranke, zählen, der Fußgänger, der Autofahrer, die Ampel, der Lokführer, frei, der Schalter.

«Воздушные шары»: der Luftballon, der Gummibaum, die Maschine, der Gummi, die Form, die Mischung, tauchen, der Ofen, trocknen, der Rollrand, elastisch, aufblasen.

**Подготовка и проведение интеллектуальной игры (4 часа).** Итог реализации программы. Составление вопросов по содержанию занятий курса. Проведение учителем игры для участников курса внеурочной деятельности. Проведение обучающимися игры для одноклассников, родителей или учителей. Рефлексия результативности курса для учащихся

**Тематическое планирование (на 68 часов)**

№	Название разделов и тем	Общее количество часов <sup>1</sup>
<b>Первый год обучения</b>		
<b>1.</b>	<b>Факультет «Человек»</b>	<b>25</b>
1.1	Правила работы заседаний научного общества. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Читать правила с извлечением необходимой информации с опорой на картинку</i></li> </ul>	1
1.2	Шрифт для слепых. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Соотносить значки шрифта Брайля с буквами латинского алфавита.</i></li> <li>• <i>Находить необходимую информацию на сайте в сети Интернет.</i></li> <li>• <i>Разработать свой тайный шрифт</i></li> </ul>	3
1.3	Битбокс. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Сопровождать битбоксом исполнение песни.</i></li> <li>• <i>Проводить эксперимент по инструкции</i></li> </ul>	2
1.4	Граффити. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Описывать картинку, используя названия цветов.</i></li> <li>• <i>Оценивать граффити, используя слова <i>erlaubt</i> (разрешено) и <i>verboten</i> (запрещено).</i></li> <li>• <i>Определять стиль надписи в технике граффити и называть характерные признаки разных стилей граффити</i></li> </ul>	3
1.5	Игра теней <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Называть животных по их тени.</i></li> <li>• <i>Проводить эксперимент, следуя инструкциям.</i></li> <li>• <i>Понимать содержание пьесы для театра теней.</i></li> <li>• <i>Представлять публично пьесу в театре теней</i></li> </ul>	4
1.6	Символ сердца. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Извлекать необходимую информацию из видеоролика.</i></li> <li>• <i>Соотносить символы с их значением и объяснять собственные символы.</i></li> <li>• <i>Писать рассказ при помощи символов (эмодзи)</i></li> </ul>	3
1.7	Американские горки <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Называть эмоции людей на американских горках.</i></li> <li>• <i>Описывать результаты эксперимента</i></li> </ul>	2
1.8	Донорская кровь <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Извлекать информацию из нелинейного текста (таблицы) о совместимости групп крови.</i></li> <li>• <i>Извлекать необходимую информацию из видеоролика и отвечать на вопросы викторины</i></li> </ul>	2

<sup>1</sup> Все занятия являются комбинированными, поэтому среди них невозможно выделить аудиторные (теория) и внеаудиторные активные (практика), о чём упоминалось в пояснительной записке к программе.

1.9	<p>Мармеладные мишки</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Устанавливать последовательность действий при изготовлении мармеладных мишек на основе видео.</li> <li>• Изготавливать мармеладные фигурки по рецепту.</li> <li>• Писать сценарий для мультфильма о мармеладных мишках.</li> <li>• Создавать мультфильм в технике перекладки.</li> <li>• Оценивать мультфильм по критериям</li> </ul>	5
<b>2.</b>	<b>Факультет «Природа»</b>	<b>9</b>
2.1	<p>Почему шумит ракушка?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Делать краткие записи наблюдений по результатам эксперимента.</li> <li>• Находить информацию и кратко представлять её на плакате</li> </ul>	2
2.2	<p>Как измерить ширину реки?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Фиксировать результаты измерений.</li> <li>• Понимать на слух и выполнять инструкции учителя по проведению измерений.</li> <li>• Выделять главное в найденной информации</li> </ul>	3
2.3	<p>Как отпугивать птиц?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Понимать основное содержание видеосюжета по контексту, игнорируя незнакомое.</li> <li>• Находить необходимую информацию в Интернете.</li> <li>• Описывать материалы, из которых изготовлено пугало, представляя его на конкурсе</li> </ul>	3
2.4	<p>Проведение интеллектуальной игры</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Взаимодействовать в группе при поиске ответов на вопросы</li> </ul>	1
<b>Второй год обучения</b>		
	<b>Факультет «Природа»</b>	<b>11</b>
2.5	<p>Правила работы заседаний научного общества.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Формулировать правила с опорой на ключевые слова</li> </ul>	1
2.6	<p>Поворачиваются ли подсолнухи за солнцем?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Понимать основное содержание речи учителя с опорой на контекстуальную догадку.</li> <li>• Представлять найденную информацию в форме лэп-бука.</li> <li>• Делать выводы по результатам проведённого эксперимента</li> </ul>	3
2.7	<p>Собаки-поводыри</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Находить в видеосюжете ответы на вопросы.</li> <li>• Понимать на слух команды и слова похвалы.</li> <li>• Моделировать ситуации «собака-поводырь и незрячий человек».</li> <li>• Описывать внешность и характер собак разных пород</li> </ul>	2
2.8	<p>Светлячки</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Сравнивать свои предположения с содержанием видеоролика.</li> <li>• Декодировать световые сигналы в вербальные и наоборот.</li> </ul>	3

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Извлекать из текстов информацию, необходимую для презентации о светящихся животных</li> </ul>	
2.9	<p>Паутина</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Называть последовательность действий паука при строительстве паутины.</li> <li>Создавать модель паутины на основе информации из видеоролика</li> </ul>	2
<b>3.</b>	<b>Факультет «Техника»</b>	<b>19</b>
3.1	<p>Автопилот</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Находить в видеосюжете подтверждение или опровержение своих предположений.</li> <li>Моделировать по описанию принцип действия автопилота.</li> <li>Описывать автомобиль будущего</li> </ul>	3
3.2	<p>Онлайн-игра</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Воспроизводить последовательность действий по картинкам.</li> <li>Описывать свои впечатления от онлайн-игры.</li> <li>Создавать мультфильм в блокноте по инструкции</li> </ul>	3
3.3	<p>Фейерверк</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Описывать свои впечатления от фейерверка.</li> <li>Рассказывать с опорой на картинки и ключевые слова о последовательности действий при создании фейерверка.</li> <li>Фиксировать результаты эксперимента</li> </ul>	3
3.4	<p>Как рисовать светом?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Понимать основное содержание с опорой на контекст и на видеоряд.</li> <li>Моделировать принцип действия фотоаппарата по описанию.</li> <li>Находить и редуцировать информацию о художниках, рисующих светом</li> </ul>	3
3.5	<p>3D-печать</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Называть назначение технических средств, используемых в школе.</li> <li>Моделировать принцип действия 3D-принтера по описанию.</li> <li>Называть области применения 3D-печати</li> </ul>	3
3.6	<p>Автоматический шлагбаум на железнодорожном переезде</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Моделировать принцип действия шлагбаума на основе информации из видеоролика</li> </ul>	1
3.7	<p>Воздушные шары</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Называть последовательность действий при производстве воздушных шаров.</li> <li>Проводить эксперимент по описанию.</li> <li>Делать фигурки из воздушных шаров по инструкции</li> </ul>	3
<b>4.</b>	<b>Подготовка и проведение интеллектуальной игры</b>	<b>4</b>
4.1	<p>Подготовка интеллектуальной игры.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Выбирать необходимое содержание для составления вопросов.</li> <li>Составлять вопросы для интеллектуальной игры</li> </ul>	2



4.2	Проведение интеллектуальной игры. <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Публично выступать и взаимодействовать с публикой в процессе проведения игры</i></li></ul>	1
4.3	Рефлексия <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Анализировать результативность своего участия в курсе внеурочной деятельности</i></li></ul>	1