

1. **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.**

С детства каждого ребенка окружает множество привычных вещей. Но откуда они появились? Когда были созданы? Кто дал им название? На эти и многие другие вопросы призвана дать ответы программа внеурочной деятельности «Хочу всё знать!».

Предлагаемая программа является интегративной, объединяющей знания, входящие в предметные области окружающего мира, технологии, изобразительного искусства, физической культуры. Разнообразие организационных форм и расширение интеллектуальной сферы каждого обучающегося (включая одаренных детей и детей с ограниченными возможностями здоровья), обеспечивает рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности.

Развитие познавательных процессов необходимо в любом возрасте, но оптимальным является младший школьный возраст. Возможность ученика «переносить» учебное умение, сформированное на конкретном материале какого-либо предмета на более широкую область, может быть использована при изучении других предметов.Развитие ученикапроисходит только в процессе деятельности, причем, чем активнее деятельность, тем быстрее развитие. Поэтому обучение должно строиться с позиций деятельностного подхода.

***Цель:***    создание условий для расширения творческо-интеллектуальных возможностей обучающихся средствами познавательной деятельности.

***Задачи:***

* Выявлять интересы, склонности, способности, возможности учащихся к различным видам деятельности.
* Создавать условия для индивидуального развития ребенка в избранной сфере внеурочной деятельности.
* Формировать систему знаний, умений, навыков в избранном направлении деятельности, расширять общий кругозор.
* Развивать опыт творческой деятельности, творческих способностей.
* Создавать условия для реализации приобретенных знаний, умений и навыков.
* Развивать опыт неформального общения, взаимодействия, сотрудничества.

***Принципы:***

- доступность, познавательность и наглядность

- учёт возрастных особенностей

- сочетание теоретических и практических форм деятельности

- усиление прикладной направленности обучения

- психологическая комфортность

***Виды деятельности школьника*:**

* Игровая деятельность (высшие виды игры – игра с правилами: принятие и выполнение готовых правил, составление и следование коллективно-выработанным правилам; ролевая игра).
* Совместно-распределенная учебная деятельность (включенность в  учебные коммуникации, парную и групповую работу).
* Творческая деятельность (художественное творчество, конструирование, составление мини-проектов).
* Трудовая деятельность (самообслуживание, участие в общественно-полезном труде).
* Спортивная деятельность (освоение основ физической культуры, знакомство с различными видами спорта, опыт участия в спортивных мероприятиях).

Программа «Хочу всё знать!» педагогически целесообразна, так как способствует более  разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка, которые не всегда удаётся рассмотреть на уроке; развитию у детей интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной деятельности, умению самостоятельно организовать своё свободное время. Познавательно-творческая внеурочная деятельность обогащает опыт коллективного взаимодействия школьников, что в своей совокупности даёт большой воспитательный эффект.

Материал для занятий можно найти в Интернете. Мобильность программы состоит в том, что практические работы можно заменять другими, более доступными в выполнении в соответствии с имеющимися материалами. Кроме того, в состав программы входят экскурсионная и игровая деятельность. Программа способствует  разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребенка и рассчитана на любого ученика, независимо от его предварительной подготовки, уровня интеллектуального развития и способностей. Для проведения занятий необходимо помещение. Для оснащения: учителю – компьютер с проектным оборудованием для показа презентаций; детям – рабочее место для выполнения практических работ.

***Объем:*** Программа рассчитана на 34 часа – 1 час в неделю.

Срок реализации 1 год:

1 четверть – 8 часов.

2 четверть – 8 часов.

3 четверть – 10 часов.

4 четверть – 8 часов.

1. **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.**

**Личностные результаты** освоения обучающимися внеурочной образовательной программы внеурочной «Хочу всё узнать!» можно считать следующее:

* овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) их происхождении и назначении;
* формирование позитивных отношений школьника к базовым ценностям общества (человек, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом;
* формирование коммуникативной, этической, социальной компетентности школьников.

Основным *объектом оценки результатов  освоения программы*служит  сформированность  у  обучающегося    коммуникативных  и  познавательных универсальных  действий,  направленных на анализ своей познавательной деятельности и управление ею. К ним относятся:

* способность обучающегося принимать и сохранять учебную цель и задачи; самостоятельно преобразовывать познавательную   задачу   в   практическую;
* умение   контролировать   и   оценивать   свои действия,  вносить  коррективы  в  их  выполнение  на  основе оценки  и  учёта  характера  ошибок,  проявлять  инициативу  и самостоятельность в обучении;
* способность  к  осуществлению  логических  операций сравнения, анализа; установлению  аналогий,  отнесению  к  известным понятиям;
* умение  сотрудничать  с  педагогом  и  сверстниками  при решении  различных задач,  принимать  на  себя  ответственность за результаты своих действий;
* наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
* любознательность, активность и заинтересованность в познании мира.

***Формы диагностики учета результатов освоения программы.***

*Формой подведения итогов* в каждом классе могут служить выставки продуктов детского творчества по каждому разделу. Кроме того, теоретические данные по каждой теме можно оформить в слайдовую презентацию по направлениям и в дальнейшем использовать на уроках по смежным темам в «Технологии», «Изобразительном искусстве», «Окружающем мире», «Музыке», «Физической культуре».

*Методы текущего контроля*: наблюдение за работой учеников, устный фронтальный опрос, беседа.

*Письменный итоговый контроль*: «Методика незаконченного предложения».

**Пример.** Раздел «Все для дома»: «Ручной инструмент, устройство или машина для резки (стрижки) различных материалов – это … (ножницы)

*Тестовый итоговый контроль* по итогам прохождения материала каждого года обучения. Ключ к результату усвоения материала:

1-й уровень (70-80% ) — 3 балла

2-й уровень (80-90% ) — 4 балла

3-й уровень (90-100%) — 5 баллов

*Самоконтроль*: учитель (или родители).

Дети ведут листы самооценки «Мои достижения».

Основными задачами их введения являются:

* развитие познавательных интересов обучающихся
* создание ситуации успеха для каждого ученика
* повышение самооценки и уверенности в собственных возможностях
* максимальное раскрытие индивидуальных творческих способностей каждого ребёнка
* приобретение навыков саморефлексии

Пример:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Раздел* | *Тема* | *Я знаю* | *Я умею* |
| «Школа» | Первые рисунки | Первые рисунки появились больше 10 тысяч лет назад. Рисовали люди на стенах пещер. | Рисовать восковыми мелками слона. |



1. **ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.**

Курс включает в себя еженедельные занятия, каждое из которых состоит из теоретической и практической частей и имеет следующие направления:



**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.**

**1 класс.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ урока** | **Тема** | **Практические действия или**  **трудовые операции (примерные)** | **Дата** | | | |
| **По плану** | | | **Факт.** |
| ***Игры и игрушки.*** | | | | | | |
| 1 | Где появились куклы | Вырезание бумажных кукол |  | | |  |
| 2 | Русский сувенир | Изготовление тряпичных кукол |  | | |  |
| 3 | История глиняной игрушки | Лепка игрушек из глины |  | | |  |
| 4 | Какой музыкальный инструмент был первым | Изготовление шумовых игрушек из пластиковых бутылок и крупы |  | | |  |
| 5 | Кто первым запустил бумажного змея | Изготовление бумажного змея |  | | |  |
| 6 | Кто придумал мяч | Игры с мячом |  | | |  |
| 7 | Настольные игры | Изготовление настольной игры |  | | |  |
| 8 | Подвижные игры | Разучивание подвижных игр |  | | |  |
| 9 | Настольный театр | Оригами. Игрушки |  | | |  |
| 10 | Калейдоскоп | Мозаика из разной крупы |  | | |  |
| 11 | Что нам известно об игре в шашки | Обучение игре в шашки |  | | |  |
| 12 | Как появились шахматы | Обучение игре в шахматы |  | | |  |
| ***Все для дома.*** | | | | | | |
| 13 | «Зажгите, пожалуйста, свечи» (подсвечник) | Лепка из пластилина подсвечника |  | | |  |
| 14 | Дырявое шило (про иголку) | Вдевание нитки в иголку |  | | |  |
| 15 | Посередине гвоздик (ножницы) | Вырезание фигурок из бумаги |  | | |  |
| 16 | Зеркало или жизнь! | Изготовление зеркала для куклы(из фольги) |  | | |  |
| 17 | Кто изобрел расческу для волос | Прическа для куклы |  | | |  |
| 18 | Королевская шкатулка | Рисование узора для шкатулки | |  |  | |
| 19 | Не лает, не кусает (замок) | Лепка из пластилина ключей | |  |  | |
| 20 | Клад римских воинов (гвозди) | Забивание гвоздиков | |  |  | |
| 21 | Откуда пришла тарелка | Тарелка из папье-маше | |  |  | |
| 22 | Как баклуши били (ложки) | Роспись ложки | |  |  | |
| 23 | Вилы и вилка | Рисование столовых приборов | |  |  | |
| 24 | Преграждающая вход. Дверь | Дизайн двери для дворца | |  |  | |
| 25 | От бусинки до окна (стекло) | Бусы из бисера | |  |  | |
| 26 | История возникновения кровати | Проектирование спальни | |  |  | |
| 27 | Дом для одежды (шкаф) | Изготовление шкафа из картона | |  |  | |
| 28 | Когда было впервые изготовлено мыло | Рисование упаковки для мыла | |  |  | |
| 29 | Время не ждет! (часы) | Изготовление циферблата из картона и проволоки | |  |  | |
| 30 | Из чего построен дом? Глиняный кирпич | Лепка дома из кирпичиков (пластилин) | |  |  | |
| 31 | Скатерть-самобранка | Вырезание узоров на бумажной скатерти | |  |  | |
| 32 | Висячие сады (комнатные растения) | Уход (полив, рыхление, посадка) комнатных растений | |  |  | |
| 33 | Занятие по выбору учащихся. |  | |  |  | |
| 34 | Итоговый урок |  | |  |  | |
|  | Итого | 34 | |  |  | |

**2 класс.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ урока** | **Тема** | **Практические действия или трудовые операции (примерные)** | **Дата** | |
| **По плану** | **Факт.** |
| ***Школа.*** | | | | |
| 1 | Первые рисунки | Рисование восковыми мелками  животных |  |  |
| 2 | Кто изобрел перо | Изготовление ручки из пера |  |  |
| 3 | Карандаш | Рисование карандашами (тема любая) |  |  |
| 4 | История шариковой ручки | Поделки из сломанных ручек |  |  |
| 5 | Кто изобрел ноты | Письмо нот на нотном стане |  |  |
| 6 | Кто изобрел бумагу | Аппликация из бумаги (тема любая) |  |  |
| 7 | Когда появились первые книги | Изготовление книжки-малышки |  |  |
| 8 | Кто написал первую энциклопедию | Рассматривание энциклопедий |  |  |
| 9 | Как возникли библиотеки | Экскурсия в библиотеку |  |  |
| 10 | Откуда пошли названия дней недели | Составление распорядка мероприятий на неделю (или расписания уроков) |  |  |
| 11 | Как возникли единицы измерения | Измерение разными мерками |  |  |
| 12 | Как люди начали добывать полезные ископаемые | Рассматривание коллекций полезных ископаемых |  |  |
| 13 | У какой страны впервые появился флаг | Рисование флага сказочной страны |  |  |
| 14 | Какие бывают ребусы | Составление и разгадывание ребусов |  |  |
| 15 | Первая марка | Изготовление «собственной» марки |  |  |
| 16 | Кто изобрел кроссворд | Разгадывание кроссвордов |  |  |
| 17 | Кто придумал первую карту | «Найди клад»(по карте) |  |  |
| 18 | Кто автор микроскопа | Рассматривание предметов под микроскопом и лупой |  |  |
| 19 | Скотч. Шотландская лента | «Книжкина больница» (ремонт книг) |  |  |
| 20 | Настольные наборы | Лепка из глины |  |  |
| ***Еда.*** | | | | |
| 21 | Хлеб из орехов | Поделки из скорлупы орехов |  |  |
| 22 | Как картофель попал в Россию | Поделки из картофеля |  |  |
| 23 | Кое-что из истории конфет | Плетение пояса из фантиков |  |  |
| 24 | Откуда фрукты и овощи получили свое название | Рисование овощей и фруктов |  |  |
| 25 | Каменный мед (сахар) | Составление сборника народных рецепты лечения (с медом) |  |  |
| 26 | Секретное мороженое | Составление рецепта мороженного |  |  |
| 27 | Где прячутся витамины | Поделки из овощей |  |  |
| 28 | Секрет каши | Аппликация с использованием крупы |  |  |
| 29 | Когда появились первые кулинарные книги | Составление рецепта(тема любая) |  |  |
| 30 | Такая разная капуста | Составление загадок о капусте |  |  |
| 31 | Где появились арбузы | «Все об арбузе» (изготовление книжки-малышки) |  |  |
| 22 | Из чего делают пряники | Лепка пряников из соленого теста |  |  |
| 33 | Шоколад | Рисование обертки шоколада |  |  |
| 34 | Такой разный чай | Заваривание чая |  |  |
|  | Итого | 34 |  |  |

**3 класс.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ урока** | **Тема** | **Практические действия или трудовые операции (примерные)** | **Дата** | |
| **По плану** | **Факт.** |
| ***Одежда.*** | | | | |
| 1 | Одежда наших предков | Составление кроссворда «Одежда предков» |  |  |
| 2 | Откуда взялся фартук | Рисование и вырезание фартука из бумаги |  |  |
| 3 | Зачем нужны пуговицы | Пришивание пуговицы |  |  |
| 4 | Откуда взялись шапки | Вязание (крючком ) |  |  |
| 5 | Кто придумал обувь? Секреты башмаков | Рисование туфель (дизайн) |  |  |
| 6 | История русского сарафана | Рисование и вырезание сарафана для куклы |  |  |
| 7 | Чем украшают одежду | Изготовление аксессуаров |  |  |
| 8 | С каких пор применяют носовые платки | Изготовление носового платка из ткани |  |  |
| 9 | Юбки и брюки | Пошив брюк (или юбки) для куклы |  |  |
| 10 | Когда впервые стали использовать тутового шелкопряда | Плетение из ниток |  |  |
| 11 | Домик для пальчиков. Варежки | Вязание петель на спицах |  |  |
| 12 | Что такое «мода» | Аппликация |  |  |
| 13 | Одежда для дома | Рисование узора для пижамы (халата) |  |  |
| ***Праздник.*** | | | | |
| 14 | Первые украшения | Бусы из бумаги |  |  |
| 15 | Новогодние игрушки | Поделки из бумаги |  |  |
| 16 | Почему на Пасху красят яйца | Роспись яйца |  |  |
| 17 | История воздушных шариков | Разрисовывание воздушных шариков или на воздушных шариках |  |  |
| 18 | История фейерверков | Аппликация «Салют» |  |  |
| 19 | История происхождения сувениров | Изготовление сувенира из подручных материалов |  |  |
| 20 | Широкая Масленица | Чаепитие с блинами |  |  |
| 21 | Приглашаем к столу | Сервировка стола |  |  |
| 22 | А раньше было так… | (Тема любая) |  |  |
| 23 | Бал-маскарад | Изготовление маски |  |  |
| 24 | Рождественские частушки | Разучивание (сочинение) и исполнение частушек |  |  |
| 25 | Ярмарка | Поделки из разных материалов |  |  |
| 26 | «Не красна изба углами» | Составление рецептов пирогов |  |  |
| 27 | Вкусные украшения | Украшения для елки из конфет и фруктов |  |  |
| 28 | Мишура | Поделки из мишуры (фольги) |  |  |
| 29 | Толковый словарь маркиза Этикета | Правила этикета |  |  |
| 30 | Приглашение гостей | Конкурсы для мам и пап |  |  |
| 31 | Семейные праздники | Составление календаря семейных праздников |  |  |
| 32 | Вечеринка | Конкурсная программа |  |  |
| 33 | Конкурс Золушек и Рыцарей | Игровые конкурсы |  |  |
| 34 | Мишура | Поделки из мишуры (фольги) |  |  |
|  | Итого | 34 |  |  |

**4 класс.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ урока** | **Тема** | **Практические действия или трудовые операции (примерные)** | **Дата** | |
| **По плану** | **Факт.** |
| ***Предприятия, сооружения, здания.*** | | | |  |
| 1 | Кто основал первый зоопарк | Рисование зоопарка |  |  |
| 2 | Как идет почта | Экскурсия на почту |  |  |
| 3 | Когда возникли музеи | Экскурсия в музей |  |  |
| 4 | Как появился фонтан | Рисование фонтана |  |  |
| 5 | А зачем нам лестницы? (метро) | Заочная экскурсия в метрополитен |  |  |
| 7 | Как возникла почтовая служба? | Написание письма другу |  |  |
| 8 | Как возникли города | Аппликация города |  |  |
| 9 | Когда люди начали строить дома | Изготовление дома из картона |  |  |
| 10 | Все на каток! | Изготовление ледяных игрушек (или катание на катке) |  |  |
| 11 | Гидроэлектростанция | Составление кроссворда на тему «Электричество» |  |  |
| 12 | Каким был первый магазин | Игра в магазин |  |  |
| 14 | Кто вперед? (стадион) | Эстафеты на стадионе (в спортзале) |  |  |
| 15 | Цирк! Цирк! Цирк! | Рисование афиши представления |  |  |
| 16 | На подмостках театра | Аппликация сцены театра |  |  |
| 17 | Чудеса света | Рисование пирамиды |  |  |
| ***Транспорт*** | | | | |
| 18 | Общественный транспорт | Макет улицы из бумаги, картона, других материалов |  |  |
| 19 | Кто придумал велосипед | Езда на велосипеде |  |  |
| 20 | Кто создал автомобиль | Сборка машины из деталей конструктора |  |  |
| 21 | Кто изобрел самолет | Конструирование самолета из деталей конструктора |  |  |
| 22 | Луноход | Рисование лунохода |  |  |
| 23 | Лайнер. Пароход | Оригами. Кораблик |  |  |
| 24 | Железнодорожный транспорт | Рисование поезда |  |  |
| 25 | Уборочные машины | Конструктор. Уборочная машина |  |  |
| 26 | Специальные машины. Машина «Скорой помощи» | Оказание первой помощи |  |  |
| ***Полезные изобретения.*** | | | | |
| 27 | Компьютер и Интернет | Работа на компьютере (тема «Интернет») |  |  |
| 28 | История спичек | Поделки из спичек |  |  |
| 29 | Когда был изобретен зонтик | Рисование узора для зонтика |  |  |
| 30 | История происхождения денег | Составление коллекции монет |  |  |
| 31 | Как был изобретен телефон | Придумывание и рисование новой модели телефона |  |  |
| 32 | Светофор. Дорожные знаки | Макет светофора |  |  |
| 33 | Окно в подводный мир (аквариум) | Изонить «Рыбки» |  |  |
| 34 | Упаковочные материалы | Поделки из целлофана, пластика, картона. |  |  |
|  | Итого | 34 |  |  |

1. **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.**

**1 класс**

***Игры и игрушки.*** История происхождения игр и игрушек: кукла, мяч, калейдоскоп, шахматы, шашки, настольные игры, лыжи, воздушный змей, глиняные игрушки и сувениры. Настольный театр. Разучивание подвижных игр, игр в шашки, шахматы.

***Все для дома*.** История происхождения вещей для дома: подсвечник, иголка, ножницы, расческа, зеркало, шкатулка, замок, гвозди, тарелка, вилка, шкаф, окно, дверь, мыло, кровать, кирпич, часы, скатерть. Уход за комнатными растениями.

**2 класс**

***Школа.*** История происхождения школьных принадлежностей: рисунки, перо, карандаш, шариковая ручка, ноты, бумага, книга, энциклопедия, библиотека, дни недели, единицы измерения, карта, марка, микроскоп, скотч, полезные ископаемые, ребус, флаг, настольные приборы. Их назначение и использование.

***Еда.*** История происхождения продуктов питания: хлеб, картофель, конфеты, фрукты и овощи, сахар, мороженое, каша, капуста, пряники, шоколад, чай, витамины. Польза и вред. Применение продуктов. Составление рецептов. Кулинарная книга.

**3 класс**

***Одежда.*** История возникновения одежды**:** пуговицы, шапки, сарафан, башмаки, носовые платки, юбки и брюки. Одежда для дома: халат и пижама. Мода и аксессуары. Назначение и использование предметов одежды.

***Праздник.*** Предметы и обычаи, связанные с праздниками. Сувениры и игрушки к праздникам. Правила этикета. Праздничные конкурсы и игры.

**4 класс**

***Предприятия, сооружения, здания.*** История возникновения зданий, предприятий. Современные и древние сооружения.

***Транспорт****.* История возникновения разных транспортных средств, их необходимость в современном обществе. Общественный транспорт, велосипед, самолет, автомобиль, луноход, лайнер, пароход, железнодорожный транспорт, уборочные машины. Специальные машины: машина «Скорой помощи». Оказание первой помощи на дороге.

***Полезные изобретения*.** Изобретения, которые принесли пользу человечеству: светофор, дорожные знаки, флюгер, спички, зонтик, деньги, телефон, аквариум. Упаковочный материал. Интернет и компьютер. Вред изобретений.

**6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.**

1. Артемова, О. В. Большая энциклопедия открытий и изобретений. Науч.-поп. издание для детей [Текст] /О. В. Артемова. - М.: ЗАО «РОСМЭН-ПРЕСС», 2007.
2. История происхождения загадки [Электронный ресурс]. - Режим доступа: [http://www.smekalka.pp.ru/](http://www.smekalka.pp.ru/zagadka_about.html)
3. История происхождения привычных нам вещей [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://planetashkol.ru/>
4. История возникновения мебели: простые вещи [Электронный ресурс].- Режим доступа: [http://www.konodyuk.com/](http://www.konodyuk.com/%20view_stany.php?id=260)
5. История вещей [Электронный ресурс].- Режим доступа: http://www.kostyor.ru/history.html
6. Ликум, А. Все обо всем. Популярная энциклопедия для детей [Текст] /А. Ликум.- М.: Компания «Ключ С», том 1, том 5, 1997.
7. Ликум, А. Все обо всем. Популярная энциклопедия для детей [Текст] /А. Ликум. - М.: Компания «Ключ С» Филологическое общество «Слово» АСТ, том 3, 1995.
8. Чудакова, Н. Энциклопедия праздников [Текст] /Н. Чудакова.- М.: Издательство АСТ-ЛТД, 1998.
9. Шалаева, Г. Все обо всем. Популярная энциклопедия для детей [Текст] /Г. Шалаева. - М.: Компания «Ключ С», том 6, том 14, 1997.
10. Шпагин М. Что было до …[Текст] / - М.: Детская литература, 1989.
11. ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ СТАНДАРТ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**7. СЛОВАРЬ.**

**Дизайн -** (от англ. design — проектировать, чертить, задумать, а также проект, план, рисунок), термин, обозначающий новый вид деятельности по проектированию предметного мира.

**Лайнер -** (англ. liner, от line — линия), термин, которым обычно называют крупные быстроходные транспортные суда дальнего плавания (обычно пассажирские), совершающие регулярные по расписанию рейсы.

**Кулинария -** (от лат. culīna «кухня») — область человеческой деятельности, связанная с приготовлением пищи. Включает в себя комплекс технологий, оборудования и рецептов (см. кулинарный рецепт).

**Микроскоп -** (от микро... и греч. skopéo — смотрю) - оптический прибор с одной или несколькими линзами для получения увеличенных изображений объектов, не видимых невооруженным глазом.

**Предприятие -** самостоятельный хозяйствующий субъект, который выпускает и (или) реализует продукцию либо оказывает услуги.

**Ребус -** (от лат. rebus - при помощи вещей) - загадка, в которой разгадываемые слова или выражения даны в виде рисунков в сочетании с буквами и некоторыми др. знаками.

**Скотч -** самоклеящаяся лента, основанная на полипропиленовой основе, с высокой степенью эффективности используется во всех отраслях.

**Этикет -** (от фр. étiquette — этикетка, надпись) — нормы и правила, отражающие представления о должном поведении людей в обществе.

**Флюгер -** (от голл. vleugel - крыло) - прибор для определения направления и скорости ветра, состоящий из металлической пластинки (флюгарки), поворачивающейся вокруг вертикальной оси по направлению ветра.

