



**Муниципальное учреждение дополнительного профессионального образования «Центр развития образования»
(МУ ДПО «ЦРО»)
«Велөдөм сөвмөдэн шөрүн» уджсикасын содтөд төдөмлун сетан
муниципальной учреждение**

Методические рекомендации по организации внеурочной деятельности учащихся в муниципальных общеобразовательных организациях

Сыктывкар, 2017 г.

Коренева Л.Б., заместитель директора МУДПО «ЦРО»

В рекомендациях в соответствии с требованиями ФГОС к организации внеурочной деятельности представлены механизмы изучения индивидуальных потребностей учащихся по организации внеурочной деятельности и разработки индивидуальных планов внеурочной деятельности, организации внеурочной деятельности классного коллектива; положения по разработке программ курсов внеурочной деятельности по предметам, приводятся примеры курсов учителей МОО МО ГО «Сыктывкар».

Методические рекомендации адресованы администрации и педагогам общеобразовательных организаций

1. Общие рамки проектирования внеурочной деятельности

Внеурочная деятельность по предметам в условиях реализации ФГОС ООО обретает новые качественные характеристики, что определяет необходимость ответа на ряд принципиальных вопросов:

Характеристики ВД (по тексту ФГОС)	На какие вопросы необходимо ответить для практической реализации
<p>Внеурочная деятельность рассматривается как механизм достижения планируемых результатов и реализации Основных образовательных программ и является обязательным компонентом образования.</p> <p>Внеурочная деятельность организуется в целях обеспечения индивидуальных потребностей обучающихся.</p>	<p>Каково назначение внеурочной деятельности в достижении планируемых результатов?</p> <p>Как регламентируется обязательность внеурочной деятельности?</p> <p>Как удовлетворить в рамках ВД все индивидуальные потребности учащихся?</p> <p>Как учитывается ВД?</p>
<p>Внеурочная деятельность организуется по пяти направлениям развития личности: духовно-нравственное, физкультурно-спортивное и оздоровительное, социальное, общеинтеллектуальное, общекультурное</p>	<p>Как направления ВД соотносятся с программами ООП?</p>
<p>Формы внеурочной деятельности связаны с направлениями развития личности и представляют собой сообщества учащихся разные по времени существования (кружки, художественные студии, спортивные клубы и секции, юношеские организации, краеведческая работа, научно-практические конференции, школьные научные общества, олимпиады, поисковые и научные исследования, общественно полезные практики, военно-патриотические объединения и т.д.)</p>	<p>Как будет регламентироваться реализация данных форм?</p>
<p>Возможно чередование урочной и внеурочной деятельности в рамках реализации основной образовательной программы основного общего образования, что определяется организацией, осуществляющей образовательную деятельность.</p>	<p>Как может быть составлено расписание?</p>
<p>Внеурочная деятельность предполагает разработку рабочих программ курсов внеурочной деятельности, которые должны обеспечивать достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования и разрабатываться с учетом программ, включенных в ее структуру.</p>	<p>Как будут учитываться программы ООП при разработке программ курсов ВД?</p>
<p>Внеурочная деятельность строится на основе плана, который должен обеспечивать учет индивидуальных особенностей и потребностей обучающихся, реализовываться по направлениям развития личности на добровольной основе в соответствии с выбором участников образовательных отношений и возможностей организации в определенном объеме часов.</p> <p>План внеурочной деятельности должен представлять</p>	<p>Как учитывать потребности учащихся?</p> <p>Как организовывать выбор участников образовательных отношений?</p> <p>Как добровольность совместить с обязательностью?</p>

описание целостной системы функционирования образовательной организации в сфере внеурочной деятельности	Какова структура плана, которая обеспечит представление целостной системы внеурочной деятельности?
---	--

В рамках данной рекомендации раскрываются практические механизмы организации внеурочной деятельности, ставшие результатом обобщения опыта общеобразовательных организаций МО ГО «Сыктывкар», методических изданий и разработок образовательных организаций РФ.

2. Механизмы изучения индивидуальных потребностей учащихся по организации внеурочной деятельности и разработки индивидуальных планов внеурочной деятельности.

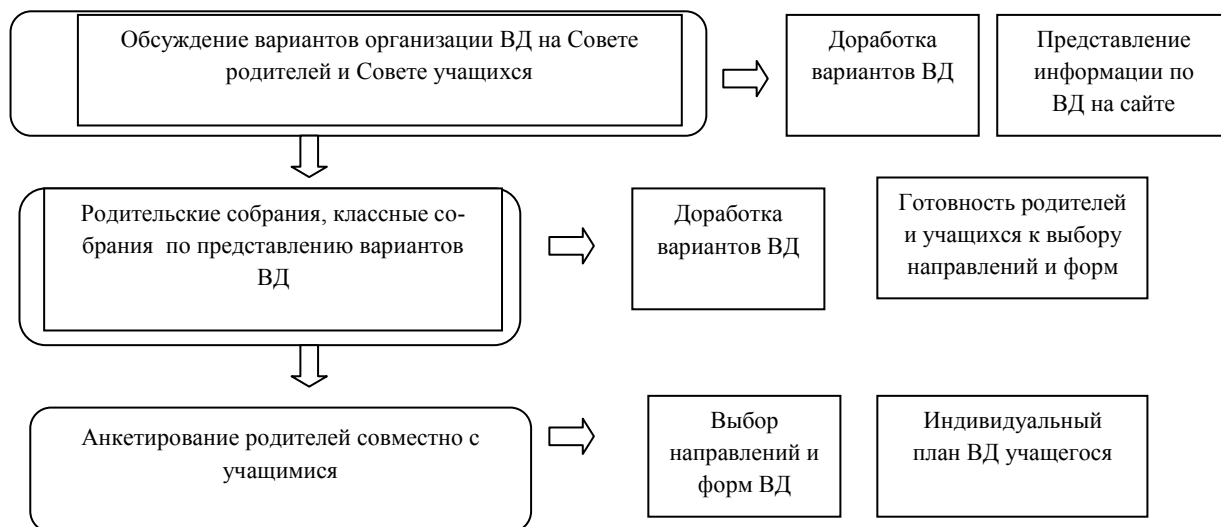
В Письме МОиН РФ от 14 декабря 2015 г. N 09-3564 «О ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ» приводится разъяснение, что право выбора направлений внеурочной деятельности и форм имеют родители (законные представители) учащегося при учете его мнения до завершения получения ООО.

*Таким образом, общеобразовательная организация должна обеспечивать выбор родителями как направлений, так и форм внеурочной деятельности. При этом основой выбора выступают **предложения школы по содержанию и формам реализации** (ст.34, п4 ФЗ№273), которые могут дополняться предложениями родителей.*

Для изучения выбора традиционно используется анкетирование, которое должно предваряться работой по обсуждению с родителями и учащимися подходов и конкретного содержания внеурочной деятельности для учащихся определенных классов (определяется требованиями разработки ООП).

Актуальной представляется организация работы совета родителей (или творческой группы родителей), которая изучив документы школы, внесет предложения по ее доработке), после чего проводятся общешкольные/классные родительские собрания с обсуждением подходов к организации внеурочной деятельности и предложениями школы по ее организации для параллелей классов.

В целом механизм организации выбора может быть представлен в виде схемы:



Пример анкеты:

АНКЕТА

по изучению индивидуальных потребностей по организации внеурочной деятельности в рамках реализации ООП

Уважаемые родители (законные представители) и учащиеся!

Обязательной частью Основной образовательной программы школы является организация внеурочной деятельности, которая организуется по пяти направлениям развития личности (духовно-нравственное, физкультурно-спортивное и оздоровительное, социальное, общеинтеллектуальное, общекультурное) в формах отличных от урочной деятельности.

Право выбора направлений внеурочной деятельности и форм имеют родители (законные представители) учащегося при учете его мнения. Для реализации данного права просим Вас совместно с Вашим ребенком ответить на вопросы анкеты:

1. Проранжируйте направления организации внеурочной деятельности по значимости для развития Вашего ребенка. Используйте пятибалльную шкалу, самое значимое направление – 1 место, затем 2,3,4,5. При одинаковой значимости направления используется одинаковое «место».

Направление внеурочной деятельности	Значимость направления для развития моего ребенка
духовно-нравственное	
физкультурно-спортивное и оздоровительное	
социальное	
общеинтеллектуальное	
общекультурное	

2. Внеурочная деятельность в школе реализуется посредством следующих основных форм: программ курсов внеурочной деятельности по предметам (кружки, факультативы) и актуальным вопросам социализации; проектной деятельности по предметам; образовательных проектов; деятельности ученического самоуправления; планов внеурочной деятельности классных коллективов; конкурсов/олимпиад; общешкольных воспитательных мероприятий.

В таблице данные формы представлены по направлениям. Отметьте, какие формы и содержание внеурочной деятельности актуальны для развития Вашего ребенка.

Направление	Формы организации	Кол-во часов в неделю	Ваш выбор (+)
Духовно-нравственное	Кружок «Краеведение»*	Еженедельно – 1 час	
	Участие в общешкольных воспитательных мероприятиях, патриотической направленности (в рамках календаря знаменательных дат)	2 мероприятия в четверть	
	Участие в проекте «История моей семьи» (участие в конференции (доклады о представителях, о родословной), мастер-классах (обучаем увлечениям))	Апрель	
	Участие в фотопроекте «Красота родного края»	Сентябрь	
	Участие в конкурсах, играх по краеведе-	2 конкурса в	

	<i>нию, краеведческих квестах</i>	<i>год</i>	
<i>Ваши предложения:</i>			
<i>Физкультурно-спортивное и оздоровительное</i>	<i>Секция «название» Спортивный клуб «название»</i>	<i>Еженедельно 4 часа</i>	
	<i>Участие в общешкольных воспитательных мероприятиях (акции за здоровый образ жизни, спортивный праздник)</i>	<i>1 раз в четверть</i>	
	<i>Участие в школьной спартакиаде (соревнования в индивидуальном и командном первенстве по нормативам ГТО, спортивным играм)</i>	<i>(1 раз в четверть)</i>	
	<i>Участие в проекте «Школьный календарь народных игр» (разучивание и проведение соревнований по играм разных народов) (по 1 игре в четверть)</i>	<i>Соревнование между классами 1 раз в четверть (участвует весь класс)</i>	
	<i>Лекции о здоровом питании, о красоте и силе (отдельно для мальчиков и девочек)</i>	<i>1 раз в четверть</i>	
<i>Ваши предложения:</i>			
<i>Социальное</i>	<i>Участие в работе актива школьной детской организации «название».</i>	<i>Еженедельно – до 2 часов</i>	
	<i>Программа «Школьный пресс-центр» (ведение детской рубрики на сайте школы (создание документальных фильмов о школе и о себе), выпуск школьной газеты)</i>	<i>Еженедельно до 3 часов</i>	
	<i>Участие в мероприятиях Российского движения школьников</i>	<i>3-4 мероприятия в четверть</i>	
	<i>Участие в трудовых акциях и проектах (субботники в школе и пришкольной территории)</i>	<i>2 раза в четверть</i>	
	<i>Программа «Уроки самоопределения» (уроки самопознания и профессионального самоопределения, правовых знаний)</i>	<i>10 занятий в год</i>	
	<i>Организация и участие в делах класса (по всем направлениям развития личности, обсуждается и принимается на родительском собрании класса)</i>	<i>1-2 дела в четверть</i>	
	<i>Участие в проекте «Шефская работа над учащимися младших классов»</i>	<i>Еженедельно – 2 часа</i>	
	<i>Участие в общешкольных социальных акциях «Фабрика добрых дел», (экологической, трудовой, гражданско-патриотической, культурной направленностей)</i>	<i>2 мероприятия в четверть</i>	
<i>Ваши предложения:</i>			

Общеинтеллектуальное	Проектная деятельность по предметам (подготовка и защита учебного проекта)	до 30 часов в год	
	Кружок «Робототехники»	2 часа в неделю	
	Факультатив «Увлеченным математикой»	1-2 час в неделю	
	Факультатив «Литературное творчество»	1-2 час в неделю	
	Кружок «Информационные технологии в действии»	1-2 час в неделю	
	Кружок «Опыты и эксперименты по естествознанию»	1-2 часа в неделю	
		
	Участие в предметных конкурсах, олимпиадах (по каждому из предметов учебного плана)	отметьте предметы	
	Подготовка и участие в конкурсах муниципального, республиканского и российского уровней (список прилагается)	отметьте предмет	
Ваши предложения:			
Общекультурное	Кружок «Школьный театр»	2 часа в неделю	
	Вокальная студия /Хоровая студия	2 час в неделю	
	Факультатив «Увлеченным историей»	1 час в неделю	
	Кружок «Прикладное искусство» (для девочек: освоение различных техник работы с материалами)	1 час в неделю	
	Кружок «Мастерская технолога» (для мальчиков: изготовление конструкций)		
	Работа в школьном музее: подготовка и проведение экскурсий	1 час в неделю	
	Участие в проекте клуб любителей интеллектуальных игр (Что?Где?Когда?, Ворошиловский стрелок и т.п.)	1 игра в четверть	
	Участие в общешкольных мероприятиях в рамках календаря знаменательных дат.	2 мероприятия в четверть	

*кружок, секция, факультатив является формой организации внеурочной деятельности, реализуемый на основе программы (для разных классов перечень будет различным, ежегодно обновляемым).

На сайте школы, в разделе..... Вы можете получить более подробную информацию по каждой из форм организации внеурочной деятельности.

3. Какие учреждения образования, культуры или спорта Ваш ребенок посещает/будет посещать в учебном году?

Учреждение	Вид деятельности	Год занятий	Достижения предыдущего года	Дни занятий

Ф.И.О. родителя (законного представителя)
Подпись родителя (законного представителя) _____
Подпись учащегося _____

Благодарим за сотрудничество!

Комментарии:

В таблице должно быть представлено практически все содержание внеурочной деятельности, что позволяет родителям сориентироваться в системе ее организации и объеме (в примере таблицы представлено более 600 часов в год, реализуемых по программам внеурочной деятельности, и 98 проектов по другим формам).

При этом при организации внеурочной деятельности ключевым словом является **ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**, а значит, при разработке необходимо понимать, как формируется эта деятельность. В приложении представлена статья М.Битяновой «Что такое субъектная позиция и как она формируется». Требование организации деятельности определяет специфические виды деятельности, в которые должны быть включены учащиеся, поэтому все формы должны быть регламентированы положениями или инструкциями, что позволит выстроить понимание потенциала форм организации внеурочной деятельности и соответствующих им видов деятельности в достижении планируемых результатов.

В соответствии с предлагаемой анкетой в школе должны быть разработаны Положение о программах ВД, Положение о краткосрочных образовательных проектах, Положение о проектной деятельности учащихся, Положение о школьных конкурсах и олимпиадах, Положение об органе школьного самоуправления, Положение об общешкольных воспитательных мероприятиях, Положение о классном руководстве (аспект планирования деятельности и представления в нем плана внеурочной деятельности классного коллектива).

Внесение в анкету вопросов по посещению учреждений дополнительного образования связано с возможностью зачета результатов освоения учащимися образовательных программ, осваиваемых в других организациях (ст.34, п.7 ФЗ№273). Для этого в организации должен быть разработан нормативный акт – положение. При наличии такого положения часы занятий в УДОД могут быть засчитаны как часы внеурочной деятельности по какому-то направлению.

Представляется продуктивной внеурочную деятельность классного коллектива выстраивать по направлениям развития личности на основе возрастных задач развития и уровня личностного развития учащихся (по результатам мониторинга личностных результатов учащихся класса). Данный план должен стать результатом обсуждения и коллективного принятия родителями, учащимися и классного руководителя, в котором будут учтены потребности всех.

Основой для организации обсуждения и принятия плана внеурочной деятельности классного коллектива должны стать результаты анкетирования.

В анкете заложено два уровня организации внеурочной деятельности: школьный и классный. Возможно выделение еще одного уровня – параллели.

	Воспитательные мероприятия	Образовательные проекты	Воспитательные программы	Предметные кружки, факультативы	Участие в конкурсах, олимпиадах
Школьный уровень организации внеурочной					

деятельности					
Подготовка класса к участию	+	+			+

Ряд форм внеурочной деятельности школьного уровня будет требовать подготовки классных коллективов, что определяет необходимость их учета при планировании работы классного руководителя.

Планирование внеурочной деятельности в классном коллективе может вестись в следующей форме:

Направления развития личности	духовно-нравственное	физкультурно-спортивное и оздоровительное	социальное	общинтеллектуальное	общекультурное
1 четверть					
2 четверть					
3 четверть					
4 четверть					
Участие родителей					

В данный план включаются формы внеурочной деятельности учащихся, т.е. тех мероприятий, в которых учащиеся являются активными действующими лицами, сообразно задачам развития их субъектной позиции. Для возраста учащихся 5-9 классов это дозированное увеличение самостоятельности в достижение принятой (поставленной педагогом и родителями) цели. Одной из форм, позволяющей реализовать данное требование при реализации ВД, является технология КТД, проектной деятельности. Таких классных внеурочных дел не должно быть много, но они должны быть ярким продуктом самих учеников, разрабатываемым и реализуемым самостоятельно с самого начала до завершения. При этом контроль педагога обязателен, а вот форма участия только по запросу учеников и только по тем вопросам, которые не могут еще быть выполнены детьми. При этом в план работы классного руководителя включаются и другие направления работы, например, проведение единых уроков, этических бесед, ...

Организация дел класса (по всем направлениям развития личности), обсуждается и принимается на родительском собрании класса и классном собрании учащихся. Формируются команды учащихся, ответственных за подготовку и проведение, определяется роль родителей. В данный план включается подготовка к общешкольным проектам.

По результатам анкетирования формируется индивидуальный план внеурочной деятельности учащегося, который выступает формой учета внеурочной деятельности

Вариант плана (пример):

Индивидуальный план внеурочной деятельности учащегося

в учебном году

Направление	Формы организации	Кол-во часов в неделю	Планирование	Итоги 1 полугодия	Итоги 2 полугодия
Духовно-нравственное	Участие в проекте «История моей семьи» (участие в конференции (доклады о представителях, о родословной), мастер-классах (обучаем увлечениям))	Апрель	Роль:		
	Участие в фотопроекте «Красота родного края»	Сентябрь	Роль:		
	Участие в конкурсах, играх по	2 конкур-	названия и		

	<i>краеведению, краеведческих квестах</i>	<i>са в год</i>	<i>сроки:</i>		
<i>Физкультурно-спортивное и оздоровительное</i>	<i>Участие в школьной спартакиаде (соревнования в индивидуальном и командном первенстве по нормативам ГТО, спортивным играм)</i>	<i>(1 раз в четверть)</i>	<i>Сроки:</i>		
	<i>Лекции о здоровом питании, о красоте и силе</i>	<i>1 раз в четверть</i>	<i>Дата:</i>		
<i>Социальное</i>	<i>Программа «Школьный пресс-центр» (ведение детской рубрики на сайте школы (создание документальных фильмов о школе и о себе), выпуск школьной газеты)</i>	<i>Еженедельно до 3 часов.</i>	<i>Дни, время.</i>		
	<i>Участие в мероприятиях Российского движения школьников</i>	<i>3-4 мероприятия в четверть</i>	<i>Название, срок, роль.</i>		
	<i>Организация и участие в делах класса</i>	<i>1-2 в четверть</i>			
<i>Общеинтеллектуальное</i>	<i>Проектная деятельность по предметам (подготовка и защита учебного проекта)</i>	<i>до 30 часов в год</i>			
	<i>Факультатив «Литературное творчество»</i>	<i>1-2 час в неделю</i>			
	<i>Участие в предметных конкурсах, олимпиадах (по каждому из предметов учебного плана)</i>	<i>Предметы,</i>	<i>название олимпиады, конкурса, сроки</i>		
	<i>Подготовка и участие в конкурсах муниципального, республиканского и российского уровней (список прилагается)</i>	<i>предметы,</i>	<i>название, сроки</i>		
<i>Общекультурное</i>	<i>Участие в проекте клуб любителей интеллектуальных игр (Что?Где?Когда?, Ворошиловский стрелок и т.п.)</i>	<i>1 игра в четверть</i>	<i>сроки</i>		
	<i>Занятия в учреждениях дополнительного образования</i>	<i>Кол-во часов в неделю</i>	<i>Название программы, дни недели</i>		

В данной форме предусмотрены колонки для подведения итогов. Форма заполняется поэтапно и с другими документами (сертификатами, дипломами, отзывами, работами) входит в состав портфолио учащегося и выступает основой для проведения анализа внеурочной деятельности.

Следующим аспектом организации внеурочной деятельности выступает оценка ее эффективности.

Для этих целей может быть использована следующая анкета (использованы материа-

лы Самарского областного института повышения квалификации и переподготовки работников образования)

Уважаемые родители!

Школа проводит анкетный опрос в целях повышения эффективности организации и содержания внеурочной деятельности. Ваши ответы помогут нам лучше организовать внеурочную деятельность.

1. Укажите, посещал ли Ваш ребенок занятия по внеурочной деятельности, которые были организованы в школе?

Часто Редко Очень редко Нет

2. Если не посещал, укажите причины:

3. Доволен ли Ваш ребенок и Вы занятиями, которые проводятся в рамках внеурочной деятельности?

Да Нет Частично

4. Какие формы внеурочной деятельности, посещал Ваш ребенок, и какие более всего полезны для развития:

	Посещал	Полезно для развития
Кружки по предметам		
Разработка и защита учебных проектов		
Творческие кружки		
Спортивные секции		
Образовательные проекты		
Конкурсы, олимпиады		
Воспитательные мероприятия (общешкольные)		
Внеурочные формы организации жизни классного коллектива		

5. Какие занятия внеурочной деятельности, на Ваш взгляд, нужно заменить или убрать и почему?

6. Скажите, насколько Вы удовлетворены организацией внеурочной деятельности (расписанием, местом, условиями проведения др.)?

Удовлетворен(а) полностью Скорее удовлетворен(а) Скорее не удовлетворен(а)

Совершенно не удовлетворен(а) Затрудняюсь ответить

7. Чему в развитии ребенка, с Вашей точки зрения, способствуют занятия внеурочной деятельности, организуемые школой?

Повысился интерес к физическому развитию, занятиям спортом

Стал более коммуникабельным и общительным

Стал проявлять больший интерес к учебным предметам

Стал более ответственным в учебе

Оформились приоритеты в учебе

Появились (развились) увлечения

Стал более ответственным в организации своего «свободного времени»

Стал задумываться о выборе профессии

Стал интересоваться событиями, происходящими в России и за ее пределами

Пополнил знания об обществе, нормах этического поведения, правовых нормах

Изменилось отношение к базовым ценностям общества (беречь природу, ценить труд, соблюдать законы и др.)

Никаких изменений не наблюдается

Затрудняюсь ответить

Другое:

8. Какие, на Ваш взгляд, существуют проблемы в организации внеурочной деятельности в школе?

9. Ваши предложения по содержанию и формам внеурочной деятельности в нашей школе:

Ф.И.О. родителя

Анкетирование родителей может проводиться в электронном виде с использованием ресурсов сети «Интернет» и храниться в ОО на электронном носителе.

3. Разработка программ курсов внеурочной деятельности по предметам

Одним из требований ФГОС является реализация курсов внеурочной деятельности по предметам, основным назначением которых является обеспечение индивидуальных потребностей обучающихся.

В тексте ФГОС определены ключевые позиции и требования по организации внеурочной деятельности.

В данном разделе на основе требований ФГОС ООО разработаны положения по разработке курсов внеурочной деятельности по предметам учебного плана, которые должны быть учтены разработчиками. Представлены фрагменты программ внеурочной деятельности участников муниципального конкурса, программы участника республиканского конкурса.

Положения по разработке курсов внеурочной деятельности, определяемые требованиями ФГОС ООО или «Что важно учесть при разработке программ курсов?»:

Раздел программы курса ВД по предмету	Позиции ФГОС ООО	Положения по разработке курсов внеурочной деятельности по предметам
результаты освоения курса внеурочной деятельности по предмету	<p>п. 18.2.2. Рабочие программы учебных предметов, курсов, в том числе внеурочной деятельности, должны обеспечивать достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования.</p> <p>п.15. В целях обеспечения индивидуальных потребностей обучающихся в основной образовательной программе основного общего образования предусматриваются: учебные курсы, обеспечивающие различные интересы обучающихся, в том числе этнокультурные; внеурочная деятельность.</p> <p>п.18.3.1.2. на добровольной основе в соответствии с выбором участников образовательных отношений.</p>	<p>Программа внеурочной деятельности по предмету направлена на достижение планируемых результатов: личностных, метапредметных, предметных из блока «Выпускник получит возможность научиться» или предметных результатов, связанных с организацией практического использования отдельных аспектов содержания (тем, на которые в рабочей программе учебного предмета выделено недостаточное количество часов для достижения планируемых результатов).</p> <p>Выбираются те результаты, которые могут быть достигнуты в рамках выделенного количества часов, т.к. программа курса разрабатывается на срок до 1 учебного года, на небольшое количество часов (16-32- 68).</p>

	<p>п. 18.2. Рабочие программы учебных предметов, курсов, в том числе внеурочной деятельности, разрабатываются на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования с учетом программ, включенных в ее структуру</p> <p>Рабочие программы курсов внеурочной деятельности должны содержать:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) результаты освоения курса внеурочной деятельности; 2) содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности; 3) тематическое планирование. <p>п. 18.3.1.2. Внеурочная деятельность организуется по направлениям развития личности (спортивно-оздоровительное, духовно-нравственное, социальное, общеинтеллектуальное, общекультурное) в таких формах, как художественные, культурологические, филологические, хоровые студии, сетевые сообщества, школьные спортивные клубы и секции, юношеские организации, научно-практические конференции, школьные научные общества, олимпиады, поисковые и научные исследования, общественно полезные практики, военно-патриотические объединения и другие формы, отличные от урочной</p>	<p>Добровольность и обязательность участия в курсах ВД обеспечивает проводимой в школе работой по организации выбора направлений, форм и содержания ВД (представлена во 2 части методических рекомендаций).</p> <p>Целесообразной представляется разработка программ курсов внеурочной деятельности по ряду форм, обозначенных в ФГОС ООО, таких как студии, спортивные клубы и секции, юношеские организации, школьные научные общества, военно-патриотические объединения.</p> <p>Другие формы (научно-практические конференции, олимпиады, поисковые и научные исследования, общественно полезные практики) в нашем видении при внедрении ФГОС оформлять в виде программ курсов затруднительно для практиков, по ряду позиций: курс внеурочной деятельности предполагает стабильность охватываемого контингента, возможность достижения результатов курса.</p> <p>При этом свою концепцию и план реализации данных форм внеурочной деятельности должно иметь каждое ОО. Данные формы могут входить в программы курсов внеурочной деятельности по предметам (например, олимпиады, конференции).</p>
<p>содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности</p>		<p>Программа курса разрабатывается с учетом программ, входящих в структуру ООП. Для программ внеурочной деятельности по предмету – это программа развития УУД и РПУП (рабочая программа учебного предмета).</p> <p>Необходимо определить какие разделы РПУП поддерживает программа курса ВД, как дополняет и углубляет содержание РПУП, исходя из определенных планируе-</p>

		<p>мых результатов, выбранных для курса внеурочной деятельности из блока «Выпускник получит возможность научиться» или предметных результатов, связанных с организацией практического использования отдельных аспектов содержания.</p> <p>Формы организации должны быть отличны от урочной.</p> <p>Виды деятельности определяются типовыми задачами из программы развития УУД, в том числе по развитию ИКТ-компетенности, развития исследовательских и проектных умений и специфичными видами предметной деятельности, связанными с достижением результатов курса ВД.</p>
<p>тематическое планирование</p>		<p>В силу небольшого количества часов курса ВД рациональнее представлять в тематическом планировании темы занятий.</p> <p>В формулировке темы представлять форму и содержание занятия.</p> <p>Содержание занятий определяется дидактическими единицами содержания курса и видами деятельности из предыдущего раздела программы.</p>
	<p>П. 18.3.1.2. на добровольной основе в соответствии с выбором участников образовательных отношений.</p>	<p>Данное требование определяет необходимость:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Создания информационного стенда и страницы сайта по ВД, на которых будут представлены краткие описания программ курсов ВД, тексты программ ВД - Проведения родительских собраний с включением вопросов по организации ВД и выбору программ ВД. - Проведения анкетирования учащихся и родителей (совместное) по выбору программ внеурочной деятельности. - Утверждение на учебный год перечня программ ВД для реализации и списка учащихся по ним.

		Все эти действия сопровождаются изданием организационных и итоговых приказов.
--	--	---

Примеры оформления разделов рабочей программы курса внеурочной деятельности по предмету

1. Пример оформления Пояснительной записки курса «Для увлеченных математикой»

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Для увлеченных математикой» для учащихся 5-6-х классов разработана в соответствии с:

- Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утверждённым приказом Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010г. №1897 в редакции приказа от 31.12.2015г. № 1577;
- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 24.12.2013г. № 2506-р «Об утверждении Концепции развития математического образования в Российской Федерации».

На основании:

- Основной образовательной программы основного общего образования МОО_____.
- Положения о рабочей программе курса внеурочной деятельности МОО_____.

Направление программы: общеинтеллектуальное.

Программа рекомендована учащимся 5-6 класса.

ИЛИ

Программа разработана на основании результатов изучения образовательных потребностей учащихся совместно с родителями (законными представителями).

Продолжительность: 32 часа.

Программа курса внеурочной деятельности «Для увлеченных математикой» разработана на основе требований к результатам освоения ООП ООО с учетом программ, входящих в ее структуру, а именно, РПУП «Математика» (5-6 класс) и Программы развития УУД и усиливает вариативную составляющую программы учебного предмета «Математика», связанную с практическим использованием отдельных аспектов содержания.

Программа предназначена для учащихся, проявляющих более высокий уровень мотивации к изучению математики, и ориентирована на предоставление учащимся возможности овладеть более высоким уровнем достижений, соответствующим блоку предметных планируемых результатов «Выпускник получит возможность научиться», а также личностных и метапредметных планируемых результатов, в том числе развития ИКТ- компетентности, проектных и исследовательских умений.

Содержание курса включает материал повышенного уровня сложности, связанный с углублением содержания по следующим разделам: История математики, Множества и отношения между ними, Элементы логики, Действия с натуральными числами, Свойства и признаки делимости, Логические задачи, Наглядная геометрия.

Учет результатов освоения курса фиксируется в рамках Портфолио учащегося в виде творческих работ, в том числе подготовленных на основе ИКТ; результатов участия в конкурсах разного уровня.

Курс реализуется в течение учебного года, начиная с октября по 1 часу в неделю.

2. Пример оформления содержания рабочей программы курса внеурочной деятельности «Занимательная биология»

(В данном разделе должно быть представлено содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности по курсу. Для понимания его связанности с разделами РПУП рекомендуется при разработке выделить содержание разделов РПУП и проектировать содержание курса внеурочной деятельности, **не повторяя дидактических единиц рабочей программы учебного предмета**)

Пример содержания курса, формы организации и виды деятельности по программе «Занимательная биология»

Биология (содержание разделов РПУП по биологии 5 класса)	Занимательная биология (содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности)		
	Содержание	Формы организации	Виды деятельности
Методы изучения живой и неживой природы: опыт, наблюдение, описание, измерение.	Дневниковая и карточная формы записи наблюдений в природе. Фотографическая и обобщающе-описательная запись данных наблюдения. Фотографирование растений и животных как метод научной документации. Эффекты макросъемки. Проведение наблюдений и опытов за домашними растениями и животными.	Практикум Самостоятельное наблюдение Круглый стол Презентация	Разрабатывают общий план наблюдения за домашними растениями и животными; проведения опытов. Ведут наблюдение по плану за домашними растениями и животными с использованием одной из форм записи. Фотографируют растения и животных в рамках наблюдений и опытов. Анализируют наблюдаемые факты; выдвигают гипотезы. Готовят отчет по результатам наблюдений и опытов: формулируют выводы, выявляют взаимосвязи, аргументируют выводы. Разрабатывают правила ухода за домашними животными; рекомендации. Готовят и проводят презентацию результатов наблюдений с использованием ИКТ.
Методы изучения клетки. Знакомство с увеличительными приборами.	Световая микроскопия. Методы световой микроскопии. Микрофотографирование и микрофото-	Практическое занятие Самостоятельная работа	Наблюдают мякоть плода томата с помощью ручной лупы и микроскопа. Проводят фотографирование и

<p>Устройство микроскопа. Правила работы с микроскопом.</p> <p>Многообразие грибов. Роль грибов в природе, жизни человека. Бактерии, их строение и жизнедеятельность.</p> <p>Роль бактерий в природе, жизни человека. Микроскопическое строение листа.</p>	<p>съемка.</p> <p>Методы выращивания культур: традиционный метод, гидропонный метод.</p>	<p>Экспериментальная лаборатория</p>	<p>съемку с использованием цифрового микроскопа.</p> <p>Наблюдают и описывают движение цитоплазмы в клетках листа элодеи; пластидов в клетках листа элодеи; хромoplastов в плоде шиповника, крахмальных зерен картофеля с использованием светового и электронного микроскопа.</p> <p>Выращивают культуру бактерии сенная палочка.</p> <p>Выращивают белую плесень пеницилл.</p> <p>Описывают культуры по плану.</p> <p>Выращивают культуры в домашних условиях. Выявляют зависимость изменения условий и роста растений.</p>
<p>Растение – целостный организм (биосистема). Условия обитания растений. Среды обитания растений. Классификация растений.</p>	<p>Гербарии. Крупнейшие гербарии России и мира. Техника гербаризации.</p>	<p>Образовательная экскурсия</p> <p>Проектная мастерская</p> <p>Выставка</p>	<p>Изучают и описывают растения на пришкольном участке по плану.</p> <p>Собирают и подготавливают растения для гербария по инструкции.</p> <p>Фотографируют растения, описывают растения для гербария.</p> <p>Монтируют гербарные листы с использованием ИКТ.</p> <p>Готовят выставку растения школьного двора.</p> <p>Составляют текст презентации для проведения выставки.</p> <p>Проводят презентацию выставки для учащихся школы.</p>
	<p>Решение инженерных задач на основе моделирования структуры и жизнедеятельности организмов (Бионика)</p>	<p>Проектная мастерская</p> <p>Занятие по ТРИЗ (http://www.trizland.ru)</p>	<p>Осуществляют поиск, отбор, анализ информации по бионике, в том числе с помощью средств ИКТ.</p> <p>Собирают модели технических устройств на основе знаний о растениях, грибах.</p> <p>Решают изобретательские задачи.</p>

3. Пример фрагмента тематического планирования по программе курса внеурочной деятельности «Занимательная биология»

Тема занятия	Количество часов	Содержание самостоятельной работы учащихся
--------------	------------------	--

Практикум «Дневниковая и карточная формы записи наблюдений в природе».	1	Ведут дневник наблюдений за домашними растениями и животными с использованием одной из форм записи.
Практикум «Фотографирование растений и животных как метод научной документации. Эффекты макросъемки».	1	
Круглый стол «Представление и обсуждение результатов дневниковых наблюдений и фотоматериалов»	1	
Практикум «Подготовка отчета по результатам наблюдений и опытов»	1	
Презентация результатов младшим школьникам	1	

**4. Программа курса внеурочной деятельности «Исторические квесты», автор учитель истории и обществознания МАОУ «СОШ № 12» г. Сыктывкар Кремер И.В..
Срок реализации – 1 год**

1. Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Исторические квесты» для учащихся 8-х классов разработана в соответствии с:

- Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утверждённым приказом Министерства образования и науки РФ от 17.12.2010г. №1897 в редакции приказа от 31.12.2015г. № 1577;

На основании:

- Основной образовательной программы основного общего образования МАОУ «СОШ № 12».
- Положения о рабочей программе курса внеурочной деятельности МАОУ «СОШ № 12».

Направление программы: общекультурное

Программа предназначена для учащихся 8 класса.

Программа курса внеурочной деятельности «Исторические квесты» разработана на основе требований к результатам освоения ООП ООО с учетом программ, входящих в ее структуру, а именно, РПУП «История» и Программы развития УУД.

Идея разработки данной программы связана с организацией проектной деятельности учащихся, проектным продуктом которой могут стать «Исторические квесты», при создании которых учащимися обеспечивается решение прикладной задачи, имеющей конкретное выражение не только в виде разработки сценария игры, но и его проведения для учащихся школы (школ города), возраст которых определяется выбираемым учащимися историческим содержанием.

Выбор квестов как формы проектного продукта определяется рядом факторов:

- популярностью данного вида игр среди современных подростков («Квест» (ADVENTURE GAME) – это приключенческая игра, один из основных жанров игр-путешествий, требующих от участников решения умственных задач, принятия решения для прохождения игры),
- данные игры обладают значительным потенциалом как в углубленной проработке содержания, выбираемого для игры, так и в создании собственных текстов учащимися по

определенным правилам, а также проявлении аналитических способностей при прохождении игры и недюжинных организаторских способностей (комплекса регулятивных и коммуникативных умений) при подготовке и проведении игры:

- в данных играх главным является логически построенная связь между персонажами (в нашем случае – историческими), которую нужно будет прописывать, тем самым «погружаясь» в изучение исторических эпох и личностей, взаимосвязей между ними. Результатом данного погружения выступает создание сюжета квеста, определение действующих героев, выстраивание связи между ними на уровне понятий «Есть» и «Нужно». Именно эти понятия позволяют в дальнейшем связать героев, выстроив логически связанную цепочку, которую и должны построить участники игры, чтобы выиграть.
- следующим шагом является написание роли, действий каждого героя (точного, детального прописывания роли каждого персонажа, поскольку реплики являются значимыми и несут информативный контекст всего мероприятия). При этом, по условиям квеста, у каждого персонажа как минимум три реплики. Первая реплика является ознакомительной, произносится с целью знакомства для участников, чтобы они могли узнать героя, возможно, запомнить, чтобы соотнести с другими персонажами, а, может и это потребуется для прохождения квеста. Вторая реплика произносится, когда участники подходят к герою второй раз. Ее смысловое содержание нацеливает участников на понимание того, что может быть нужно этому конкретному герою, или, что он может вам предоставить. Иногда эта информация носит явно открытый характер, иногда, наоборот, стоит об этом догадаться по косвенным уликами, по рассказам других персонажей. Третья реплика произносится в тот момент, когда герою приносят нужную вещь или нужную информацию. Как правило, это происходит при третьем подходе участников к герою. Если же на третий раз участники приходят без нужного предмета (информации), то герой повторяет свою вторую реплику;
- подготовка игры по готовому сценарию и его проведение рассматривается нами как тренинг регулятивных и коммуникативных умений учащихся, решаются задачи и личного самоопределения: подбор «актеров» на роли, проведение репетиций, подготовка реквизита; подбор волонтеров для организации игры, их инструктирование; проведение рекламной компании для участников игры и т.д.

Таким образом, программа «Исторические квесты» является одним из механизмов реализации Программы развития УУД, обеспечивающим развитие всех групп метапредметных УУД и вносящим вклад в достижение личностных результатов. При этом содержание проектной деятельности, связанное с предметом, определяет ее возможности в достижении предметных планируемых результатов. Программа «Исторические квесты» усиливает вариативную составляющую программы учебного предмета «История», связанную с углубленным изучением отдельных аспектов курса истории с 5 по 8 класс в ходе создания квестов.

Основным направлением программы стало общекультурное направление развития личности учащихся (что в основном определяется выбираемым содержанием исторических квестов), при этом в рамках курса при определенном подборе материала может обеспечиваться решение задач гражданской, этнонациональной, социальной самоидентификации учащихся в окружающем мире, что в большей степени будет соответствовать социальному направлению развития личности учащихся.

При этом следует отметить, что квесты могут разрабатываться по всем предметам школьного курса, в рамках данной программы привлекается содержание предмета «Литература»: исторический квест выстраивается на основе литературного произведения Н. Лескова «Человек на часах», что позволяет учащимся исследовать/ установить взаимосвязи между литературой и историей определенного периода.

Для реализации программы выбрана следующая последовательность образовательных «событий»:

1 этап: Погружение учащихся в образовательные квесты, в рамках которых они изучают устройство игрового пространства игры «изнутри».

2 этап: Освоение основных аспектов теории по проектированию образовательных квестов с анализом образовательных квестов, разработанных учителями школы и имеющимися в сети «Интернет».

3 этап: Проектирование собственных образовательных квестов учащимися.

4 этап: Реализация образовательных квестов и их представление на разных уровнях.

Характеризуя целевую аудиторию учащихся программы можно в качестве участников (по результатам работы) определить, что программа будет интересна ребятам, которые проявили интерес и желание заниматься проектной деятельностью по предмету «История», проявляющих более высокий уровень мотивации к изучению истории, увлеченных квестами.

Учет результатов освоения курса фиксируется в рамках Портфолио учащегося в виде творческих работ (сценарии квестов, фотоматериалы), подготовленных с использованием ИКТ; результатов участия в конкурсах разного уровня, в обязательном порядке в муниципальной конференции «Старт в науку».

Курс реализуется в течение учебного года в количестве 64 часов. Время для реализации локализуется в зависимости от тем программы и является динамичным: в одну неделю может быть реализовано от 1 до 3 часов. В рамки программы включено время на подготовку занятий, игр, к которым привлекаются учащиеся или которые разрабатывают и проводят учащиеся.

2. Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Исторические квесты»

Представленные выше позиции позволяют в качестве результатов освоения курса выдвигать следующие планируемые результаты ООП ООО школы:

Программа обеспечивает формирование следующих личностных результатов:

- Осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира.
- Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- Осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции.
- Освоенность социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах.
- Готовность участвовать в жизнедеятельности подросткового общественного объединения, продуктивно взаимодействующего с социальной средой; идентификация себя в качестве субъекта социальных преобразований, освоение компетентностей в сфере организаторской деятельности; интериоризация ценностей созидательного отношения к окружающей действительности, ценностей социального творчества, ценности продуктивной организации совместной деятельности, самореализации в группе и организации, ценности «другого» как равноправного партнера, формирование компетенций анализа, проектирования, организации деятельности, рефлексии изменений, способов взаимовыгодного сотрудничества, способов реализации собственного лидерского потенциала);
- Эстетическое, эмоционально-ценностное видение окружающего мира; способность к эмоционально-ценностному освоению мира, самовыражению и ориентации в ху-

дожественном и нравственном пространстве культуры; уважение к истории культуры своего Отечества, потребность в общении с художественными произведениями, сформированность активного отношения к традициям художественной культуры как смысловой, эстетической и личностно-значимой ценности.

- Метапредметных результатов:

- Умение самостоятельно определять цели проектной деятельности, ставить и формулировать для себя новые задачи в деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.
- Умение самостоятельно планировать пути достижения целей.
- Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.
- Умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы.
- Умение работать с текстами: находить в тексте требуемую информацию (в соответствии с целями своей деятельности); ориентироваться в содержании текста, устанавливать взаимосвязь описанных в тексте событий, явлений, процессов; создавать собственные тексты; критически оценивать содержание и форму текста.
- Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.
- Умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью.
- Формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции); развитие мотивации к овладению культурой активного пользования словарями и другими поисковыми системами.

- Предметных результатов:

- Применять понятийный аппарат исторического знания для раскрытия сущности и значения событий и явлений прошлого и современности; для осмысления общественных событий и явлений прошлого и современности.
- Искать, анализировать, систематизировать и оценивать историческую информацию различных исторических и современных источников, способность определять и аргументировать свое отношение к ней.
- Систематизировать исторический материал, содержащийся в учебной и дополнительной литературе с учетом изученных разделов истории в 5-8 классах.
- Объяснять причины и следствия ключевых событий и процессов отечественной и всеобщей истории.
- *Сравнивать развитие стран.*

3. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Для реализации программы определена следующая последовательность образовательных «событий» (данный способ организации подтвердил свою эффективность на

практике и сложился в процессе реализации первоначального варианта программы):

1 этап: Погружение учащихся в образовательные квесты, в рамках которых они изучают устройство игрового пространства игры «изнутри».

2 этап: Освоение основных аспектов теории по проектированию образовательных квестов с анализом образовательных квестов, разработанных учителями школы и имеющимися в сети «Интернет».

3 этап: Проектирование собственных образовательных квестов учащимися.

4 этап: Реализация образовательных квестов и их представление на разных уровнях.

Формы и виды деятельности определены на основе выдвинутых планируемых результатов курса и технологии создания квестов. В приложении № 1 и 2 представлены материалы по алгоритму конструирования квестов.

Для демонстрации связи курса с содержанием учебного предмета при описании содержательных блоков выделен аспект взаимосвязи с содержанием исторического материала, изучаемого в 8 классе.

Исторические квесты (содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности)			Взаимосвязь с содержанием учебного предмета «История» 8 кл.
Содержание	Формы организации	Виды деятельности	
1 раздел: Погружение в образовательные квесты			
Технология реализации образовательного квеста в реальном времени. Рассмотрение классического варианта квеста. Формирование конструктора по созданию образовательного квеста.	1) Квест «Человек на часах» по произведению Н. Лескова «Человек на часах» ¹ (автор: Кремер И.В., учитель истории и обществознания МАОУ «СОШ № 12») 2) Всероссийский квест, посвященный значимым событиям Великой Отечественной войны (МАУ «Молодежный центр» г. Сыктывкар) ² Рефлексивное занятие (рефлексия участия в квестах)	Учащиеся участвуют в квесте по произведению Н. Лескова, в котором описываются события Николаевской России (30-50-ые гг. XIX в.) и выполняя задания: выбирают способ решения проблемы, поставленной в квесте; выдвигают версии решения проблем, распределяют функций и роли в группе, выполняют роли; анализируют и обобщают полученную информацию, формулируют выводы. Учащиеся сравнивают два образовательных квеста, выделяют положительные и отрицательные стороны организации и построения сюжетной линии. Анализируют квесты на предмет алгоритма их составления. Выделяю ключевые элементы квеста. Формируют первоначальный алго-	Формирование гражданского правосознания. Основные течения общественной мысли (Общественная жизнь в 1830 – 1850-е гг. Роль литературы, печати, университетов в формировании независимого общественного мнения.)

¹ Со сценарием квеста можно познакомиться на сайте «1 сентября». Электронный ресурс. URL: <http://festival.1september.ru/articles/654175/> (дата обращения 20.09.2016).

² В текущем 2016-2017 учебном году приняли участие в подобном квесте, посвященном началу контрнаступления под Москвой в декабре 1941 г. В качестве подтверждения, представляем грамоту за участие. Смотрите в Приложении № 3.

		ритм написания квеста. Создают ментальную карту по алгоритму создания квеста.	
2 раздел: Освоение основных аспектов теории по проектированию образовательных квестов			
<p>История зарождения квестов.</p> <p>Общее и особенное квестовых игр от других видов игр.</p> <p>Понятие и классификация квестовых игр.</p> <p>Эра компьютерных квестов: текстовые, графические, классические «бродилки», полноценные квесты. Костромская школа сюжетно-ролевых и квестовые игры. Перенос квестового пространства в реальный мир. Серия квестовых игр в реальном времени.</p> <p>Обратный переход квестов в виртуальное пространство: веб-квест, видео-квест. (в приложении к программе представлен теоретический материал по данному разделу)</p>	<p>Практикум.</p> <p>Дискуссия «Эстафета». Виртуальная экскурсия по компьютерным квестам.</p> <p>Коммуникативные игры.</p> <p>Квест по истории Усть-Сысольска</p>	<p>Находят в текстах требуемую информацию, сопоставляют различные точки зрения, выделяют отличительные признаки квестов, аргументируют собственную позицию по квестам относительно известных игр.</p> <p>Анализируют квесты, выделяют структуру, правила, формы организации.</p> <p>Дописывают «деформированные» квесты.</p> <p>Исследуют Интернет на предмет образовательных квестов. Игры в компьютерные тесты.</p> <p>Составляют ментальные карты по теории и развитию квестов.</p> <p>Проходят квест по истории Усть-Сысольска (авторская разработка Одинцовой О.А., учителя русского языка и литературы МАОУ «СОШ № 12»)</p>	<p>История Усть-Сысольска (Этнокультурный облик Российской империи в XIX веке (Основные регионы Российской империи и их роль в жизни страны. Национальные движения народов России.)</p>
<p>Ментальные карты как основа для создания образовательных квестов: понятие, технология создания.</p>	<p>Практикум</p>	<p>Составление ментальной карты на основе теоретических материалов по квестам: выделение персонажей, связей между персонажами, их схематическое изображение с демонстрацией понятий «Есть» и «Нужно».</p>	
3 раздел: Проектирование собственных образовательных квестов учащимися			

Способы генерации идей и их фиксация при составлении квеста. Организация выбора тематики, направления для создания собственного квеста.	Мозговой штурм, организационно-деятельностная игра	Учащиеся формируют творческую группу по разработке квеста; договариваются о правилах работы группы, разрабатывают план работы группы по разработке квеста; выдвигают идеи, проводят их отбор и оценку, определяют тематику квеста (выбирают сюжет, возрастную категорию, количество команд)	Учащиеся определяют историческое содержание для разработки квеста, исходя из тем курса истории 5-8 классов или на основе собственного интереса.
Составление собственного квеста, подготовка реквизита, проведение работы с волонтерами, проведение репетиции.	Проектирование (работа творческих групп), рабочие встречи (консультации, обсуждения) Репетиции	Учащиеся работают по плану работы группы; распределяют обязанности; разрабатывают квест по алгоритму; прописывают игровой сюжет, игровые задачи командам. Прописывают роли для игровых персонажей. Организуют набор волонтеров для организации квеста; распределяют роли; инструктируют волонтеров; проводят репетиции квеста; проектируют инвентарь	
4 раздел: Реализация образовательных квестов и их представление на разных уровнях			
Организация образовательного квеста.	коллективно-творческое дело	Учащиеся проводят квест; проводят видеосъемку; подводят итоги квеста, анализируют подготовленный проект; представляют реализованный проект на муниципальной конференции «Старт в науку» ³	
Представление (защита) образовательного квеста. Правила подготовки презентации: критерии грамотного изложения текстов, подбора рисунков, фотографий, видео, графиков и схем; культура обращения к слушателям.	Практикум. Защита квеста	Учащиеся готовят отчет по результатам проектной деятельности и создания проектного продукта – исторического квеста. Анализируют презентации; оценивают по критериям. Разрабатывают презентацию; проводят репетицию защиты проекта; дают рекомендации по улучшению. Учащиеся представляют презентацию в рамках школьной конференции и муниципальной конференции.	

³ Подобный проект был представлен в 2016-2017 учебном году на XVII муниципальной конференции «Старт в науку». По итогам учащиеся стали победителями в секционном заседании. Грамоты учащиеся представлены в Приложении № 4. Методическая разработка квеста представлена в Приложении № 5.

**4. Тематический план
(64 часа)**

№ п/п	Название темы	Количество часов (занятия организуемые педагогом)	Ориентировочное количество часов по подготовке к занятию с участием учащихся	Содержание работы в рамках подготовки к занятию
1	Квест «Человек на часах» по произведению Н. Лескова «Человек на часах»	3	4	Работают со сценарием квеста. Репетируют роли по сценарию. Проводят репетиции квеста. Работают с источниками информации исторического содержания.
2	Квест, посвященный началу контрнаступления под Москвой в декабре 1941 г. в ходе Великой Отечественной Войны	3	-	Участие в квесте, подготовленном МАУ «Молодежный центр» г. Сыктывкар
3	Рефлексивное занятие «Формирование конструктора по созданию образовательного квеста на основе рефлексии участия в квестах»	1	1	Составляют конструктор квеста
4	Практикум «История зарождения квестов. Общее и особенное квестовых игр от других видов игр. Понятие и классификация квестовых игр.»	1	1	Анализируют пройденный квест по шаблону конструктора; выделяют достоинства и недостатки организации игры
5	Виртуальная экскурсия по компьютерным квестам «Текстовые, графические, классические «бродилки», полноценные квесты.» Проведение компьютерных текстов.	1	2	Подбирают компьютерные квесты; анализируют на основе характеристик.
6	Квест по истории Усть-Сысольска	1	-	Участвуют в квесте; выполняют роли, отведенные организаторами
7	Дискуссия «Эстафета» тематика: Перенос квестового пространства в реальный мир. Серия квестовых игр в реальном времени. Обратный переход квестов в виртуальное пространство: веб-квест, видео-квест	1	2	Подбирают аргументы, составляют небольшое выступление по позициям дискуссии (0,5 стр.)

8	Практикум «Ментальные карты как основа для создания образовательных квестов: понятие, технология создания.»	2	1	Составляют ментальную карту по материалам занятия
9	Мозговой штурм «Способы генерации идей и их фиксация при составлении квеста»	1	1	Работают по одной их технологий генерации идеи для выбора темы для квеста. Формируют творческую группу.
10	ОДИ «Обоснование тематики, направления для создания группового квеста»	2	-	-
11	Консультации, обсуждения по ходу работы учащихся над: - составлением ментальной карты (замысел квеста); - разработкой сценария квеста, - подготовкой реквизита, - планированием работы с волонтерами.	6	12	Составляют сценарий квеста с опорой на алгоритм (конструктора), разработанный ранее
12	Репетиции квестов	6	-	-
13	КТД «Образовательный квест учащихся»	2	-	-
14	Рефлексивное занятие «Итоги проведения образовательного квеста»	1	1	Заполняют анкеты
15	Практикум «Подготовка отчета по образовательному квесту. Подготовка презентации»	2	4	Готовят отчет по проекту по требованиям. Разрабатывают презентацию.
16	Защита квеста	1	1	Участвуют в муниципальной конференции «Старт в науку»
		34	30	
			Итого:	64

5. Формы подведения итогов реализации программы

Для определения уровня освоения предметной области, а также результатов метапредметных и личностных используется методика оценки эффективности образовательных квестов, основоположником которой является Берни Додж.

Дважды в течение учебного года (октябрь, май) данные учащихся заносятся в «Диагностическую карту».

«Диагностическая карта» представляет собой таблицу, содержащую критерии и их обоснование, возможное количество баллов.

	Критерии	Обоснование критериев	Баллы
Содержание	Понимание задания	- Работа демонстрирует точное понимание задания - Включаются как материалы, имеющие непосредственное отношение к теме, так и материалы, не имеющие отношения к ней - Включены материалы, не имеющие непосредственного отношения к теме собранная информация не анализируется и не оценивается.	10 5 0
	изложение стратегии решения проблемы	- Изложена стратегия решения проблем - Процесс решения неполный. - Процесс решения неточный или неправильный	10 5 0
	логика изложения информации	- логичное изложение материала - нарушение логики - отсутствие логики	10 5 0
Самостоятельная работа группы	Слаженная работа в группе	- Четко спланированная работа группы - Работа группы частично спланирована - Не спланирована работа в группе	5 3 0
	Распределение ролей в группе	- Вся деятельность равномерно распределена между членами команды - Работа над материалом равномерно распределена между большинством участников команды - Несколько членов группы отвечают за работу всей команды.	5 3 0
	Степень самостоятельности работы группы	- полная самостоятельность при выполнении работы - частичная самостоятельность работы группы - несамостоятельная работа группы	5 3 0
Защита работы	Качество доклада	- Аргументированность основных позиций, композиция доклада логична, полнота представления в докладе результатов работы - Нарушение логики выступления, неполное представление результатов работы, неполная система аргументации - Не заявлены аргументы по основным позициям, полное нарушение логики, не представлены результаты исследования	10 5 0
	Объем и глубина знаний по теме	- Докладчики демонстрируют эрудицию, отражают межпредметные связи - Докладчики грамотно излагают материал, но не показывают достаточно глубоких знаний - Докладчики обнаруживают полное невладевание материалом	10 5 0

Список литературы

1. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995-1997. - http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html Федоров А.В., Новикова А.В. Интерактивное развитие медиакомпетентности в Web Quest и деловой интернет-игре//Медиаобразование. 2006. № 4. С.49-60.
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - <http://ito.bitpro.ru/1999>
3. Видео-квест «Брось оружие» // Сайт YOUTUBE. [электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JFVkzYDNJqo>, (дата обращения 20.01.2017)
4. Гурьянова Л.Ф. Формы молодежной субкультуры в школе // Класный руководитель. – 2013. – № 2. С. 28-29;
5. Захарова О.В. Игровые технологии / Сайт ИМЦ г. Новомосковска. [электронный ресурс]. URL: <http://www.imc-new.com/index.php/teaching-potential/teaching-technologies/264-2011-10-05-10-59-59> (дата обращения 01.02.2014);
6. Куприянов Б.В. Формы воспитательной работы с детским объединением. – Кострома, 1999.
7. Куприянов Б.В., Илика А.А. Коммуникативная ситуационно-ролевая игра «Яхта»: методическая разработка.- Кострома, 1995.
8. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками. Взрослые игры детей. - М.: Владос, 2001.
9. Левина О.Г. Сборник социально-педагогических задач – проб для учащихся средней школы. Ярославль: изд-во ЯГПУ, 1998.
10. Матыцина И.Г. Мир коммуникативной игры. - Минск, 2002.
11. Столяров Д.И. Квест, как интерактивная форма профилактики аддиктивного поведения. Методическая разработка, Кировск, 2016. [электронный ресурс]. URL: <http://cdt-khibiny.ru> (дата обращения 23.01.2017);
12. Шамаков С. А. Безбородова Н.Е. От игры к самовоспитанию: Сборник игр – коррекций. – М.: Новая школа, 1993.
13. Щедровицкий Г.П. Организационно-деятельностная игра как новая форма организации коллективной мыследеятельности/ Щедровицкий Г.П.// Методы исследования, диагностика и развитие международных трудовых коллективов. – М., 1983.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1.

Квестовые игры: исторический аспект

Конечно, нельзя в полной мере утверждать, что квест – это инновация в педагогике. Многие исследователи Ю.М. Лотман, С.Л. Рубенштейн, Д.Э. Эльконин рассматривали место игры в педагогическом процессе. И сегодня, для многих понятие «квест» используется главным образом для привлечения внимания, учитывая интерес учащихся, в процессе организации образовательного и воспитательного пространства.

Первоначально «Квест» использовался исключительно при составлении компьютерных игр. На сегодняшний день технология «Квеста» переведена в сферу реального действия. Приключенческие игры проводятся как с целью организации досуга в рамках деятельности детских оздоровительных лагерей, так и активно используются в образовательном процессе.

Для начала, стоит немного остановиться на историческом обзоре возникновения квестовых игр и перенос их из виртуальной среды в реальное время.

«Квест» (ADVENTURE GAME) – это приключенческая игра, один из основных жанров игр-путешествий, требующих от участников решения умственных задач, принятия решения для прохождения игры.

Первоначально большинство квестовых игр (игры-бродилки), как уже было отмечено, были виртуальными, создавались для компьютеров. Если обратиться к истории создания квестов, можно выделить следующие виды:

а) **текстовые квесты.**

Изобретателем данного жанра называют программиста, а также известного спелеолога Уильяма (Вильяма) Кроутера, который создал небольшой рассказ с возможностью выбора дальнейшего хода движения по пещере в зависимости от принятого решения.

Игра представляет собой приключенческий рассказ. В процессе прочтения сюжета, где нужно выбрать один из двух предложенных вариантов. Например, приводится описание помещения, а потом спрашивается о том, желаете ли вы войти в него и т.д.

б) **графические квесты («point-and-click»).**

Первые графические квесты появились еще в начале 1980-х. Одной из первых игр стало приключение в Таинственном доме («Mystery house», Кен и Роберта Уильямс), составленная по сюжету романа Агаты Кристи «Десять негрятят». Однако по-настоящему «графическими» они стали лишь в тот момент, когда произошёл отказ от текстового интерфейса и переход к так называемому «point-and-click» (то есть управлению с помощью указателя посредством стрелок клавиатуры, джойстика или мыши), появившемуся в 1985 году.

в) **квесты-головоломки.**

Смысл этого подвида квестов заключается не только в сборе предметов и их использовании. Также могут понадобиться исследования, чтения оставленных случайных сообщений и сборка различных, нередко абсурдных как по виду, так и по функциональности механизмов. Большинство игр подобного вида выполнены от первого лица, где игрок путешествует по «миру» из заранее отрисованных изображений, прерываемых короткими анимационными или видеовставками.

На рубеже 1980-1990-х годов намечается расширение сети создания игр-квестов.

г) **Квест комната** — это относительно новый вид развлечений, использующий в качестве места развлечения отдельное изолированное помещение.

Суть заключается в одновременном помещении группы людей (как правило, от 2 до 4) в изолированную комнату. Цель команды - за определенное время (как правило, 60 минут) выйти из комнаты. В зависимости от сюжета могут быть и второстепенные задачи, например, провести расследование, узнать подробности происшествия, выяснить личность преступника, собрать улики и т.д. Сама идея пришла в реальную жизнь из компьютерных игр в таком жанре, как «Выход из комнаты». Первая реальная квест комната в Европе появилась в Будапеште в 2011 году. В дальнейшем, индустрия квестов развилась в этом городе до огромных масштабов. Также, огромное развитие квест комнаты получили в Японии и Китае. Первые комнаты в этих государствах открылись в 2007 году. Это объясняется происхождением компьютерных игр в подобном жанре.

д) С 2009 года берет свой отчет еще одно направление в рамках квестового движения – это **видео-квест**. Запущенный на канале youtube лондонской полиции ролик с выбором дальнейших действий «Брось оружие», направленный на снижение агрессии среди молодежи.

е) Образовательный **веб-квест** (webquest) – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Веб-квест – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу [1].

ж) **Квесты в реальном времени.** Именно такое понятие использовано в работах [5] учителя истории и обществознания МАОУ «СОШ № 12» г. Сыктывкар Кремера И.В., для того, чтобы определить особенность построения таких игр, отделяя их от других видов.

Подводя итог исторической ретроспективе появления и развития квестовых игр, хочется обратить внимание на значимость каждого отдельного этапа для формирования современного понятия «квест», выявление основных особенностей построения, конструирования такого рода игр, а также образовательный и воспитательный потенциал.

ПРИЛОЖЕНИЕ № 2.

Алгоритм конструирования квеста

Рассмотрев процесс становления и развития квестового пространства в сети интернет, постепенный его переход к реальному времени, активное использование в образовательных целях потребовал составление определенного конструктора по его составлению и организации.

Во-первых, стоит обратить внимание на правила игры:

1. Игровой территории – место проведения квеста ограничено, и выходить за пределы запрещено;
2. Игрового времени – время игры строго ограничено;
3. Игровой роли – во время нахождения игры, участники выполняют ту роль, которую им определяет организатор игры;
4. Мастер всегда прав – необходимо слушать и выполнять требования организаторов игры;
5. Игрового реквизита – в игре используется лишь тот реквизит, который изготовлен специально для данного мероприятия. Привлекать свой собственный реквизит запрещается;
6. Выполнять условия игры – внимательно слушать персонажей игры, запрещается заставлять их куда-то переходить, отдавать какие-либо предметы.

Кроме того, был определен алгоритм подготовки к созданию квеста. За основу был использован план по подготовки досугового мероприятия, состоящий из:

1. Подготовительного этапа (создание инициативной группы, объяснения сущности квеста и правил его написания, прописывание сюжета и игровых персонажей, изготовление реквизита, распределение ролей)
2. Основного этапа (ознакомление с правилами игры участников квеста, общий загруз и прохождение квеста, подведение итогов квеста, проведение диагностики с участниками)
3. Заключительного этапа (рефлексия проведенного квеста с организаторами)

Теперь обратимся к **алгоритму конструирования** самого квеста. Здесь стоит напомнить, что квест – это не игра по станциям, поэтому никаких маршрутных листов, путеводителей не составляем. Попробуем пошагово разобрать этот процесс.

Первый этап – создание инициативной группы. В рамках данного этапа, необходимо определиться с количеством людей, провести несколько игр на знакомство, упражнений на командообразование, чтобы получить эффективную, работающую группу. Очень важно не пропускать данный этап, поскольку именно сейчас будет создаваться коллектив, в котором каждый должен найти свою нишу, свое положение, которое ему будет комфортно, что повысит эффективность и качество конечного продукта.

Второй шаг – ознакомление с квестом в реальном времени. На данном этапе лучше всего продемонстрировать уже готовый вариант квеста, разобрать его в команде полностью, чтобы показать алгоритм его составления, из чего он должен состоять, каким образом происходит процесс его написания. В рамках данного этапа, сразу стоит упомянуть, что точно и полного описания в научной литературе нет, поэтому предлагаю свой собственный вариант составления квеста, основанный на личном опыте.

1. Объяснение, что такое квест. (Это игра, в которой не нужно прописывать станции и задания на них. Главным является логически построенная связь между персонажами, которую нужно будет прописывать).

2. Создание сюжета квеста. Сюжет предполагает какую-либо область, предмет рассмотрения. Очень часто за основу берутся литературные произведения, либо какая-то жизненная ситуация.
3. На основании сюжета определяемся с действующими героями квеста, выстраиваем их связь между собой. Здесь важно определить, исходя из логики, литературного текста, кто и каким образом может быть связан между собой на уровне понятий «Есть» и «Нужно». Именно эти понятия позволяют в дальнейшем связать их, выстроив логически связанную цепочку, которую и должны построить участники игры, чтобы выиграть. Например, обратимся к логической цепочке персонажей из

1. начинается все с **Афины**, которая получает вести от Посейдона, что он ее простил, за что команда получает статуэтку Посейдона. Также она предлагает посмотреть книгу, где есть изображение гоплита;
 2. статуэтку команда отдает **Посейдону**, который взамен отдает им ракушку, необходимую для создания ожерелья Гефестом;
 3. **Гефест** сможет создать ожерелье только по эскизу, который получит от **Геры** (она отдаст его в обмен на сведения о Зевсе от **Аида**, который поведаст историю об озере забвения, если ему принесут свиток от **Ареса**, что будет война, который отдаст его в обмен на то, что команда соберет гоплита, которого они смогут собрать, если заглянут в книгу к **Афине**);
 4. с полученным ожерельем команда идет к **Афродите**, которая отдаст им зелье для восстановления памяти;
 5. зелье необходимо отдать **Гермесу**, так как он является вестником Богов и сможет найти Зевса и передать ему это зелье. Тем самым команды выполнять свою задачу.
- Лишними являются персонажи: **Аполлон** (дарует время для команды), **псевдоЗевс**, который будет выманивать зелье, отдав его, команда вынуждена будет проходить игру заново

квеста.

После сюжета, связи персонажей между собой, значимым является написание роли, действий каждому. Очень часто инициативная группа не может самостоятельно сыграть все роли и приглашаются исполнители со стороны, именно поэтому появляется необходимость точного, детального прописывания роли каждого персонажа, поскольку реплики являются значимыми и несут информативный контекст всего мероприятия. При этом, по условиям квеста, у каждого персонажа как минимум имеется три реплики. Первая реплика является ознакомительной, произносится с целью знакомства для участников, чтобы они могли узнать героя, возможно, запомнить, чтобы соотнести с другими персонажами, а, может и это потребуется для прохождения квеста. Вторая реплика произносится когда участники подходят к герою второй раз. Смысловое ее содержание нацеливает участников на понимание того, что может быть нужно этому конкретному герою, или, что он может вам предоставить. Иногда эта информация носит явно открытый характер, иногда, наоборот, стоит об этом догадаться по косвенным уликами, по рассказам других персонажей. И, наконец, третья реплика произносится в тот момент, когда герою приносят нужную вещь или нужную информацию. Как правило, это происходит при третьем подходе участников к герою. Если же на третий раз участники приходят без нужного предмета (информации), то герой повторяю свою вторую реплику. В качестве примера, предлагаю вам рассмотреть описание роли Афины из квеста

Афина

Есть: книга, в которой есть все, в том числе картинка с изображением

Нужно: доказательство прощения от Посейдона (1. Море спокойно вот уже 7 дней; 2. Афиняне вот уже 3 дня как рыбачат на море; 3. Вот уже месяц никто не утонул) в обмен на это отдает статуэтку для Посейдона, что она будет поставлена в Афинах

1. Зазывает всех к себе, чтобы поделиться радостной вестью. Рассказывает о том, что совсем недавно поспорила с самим Посейдоном, радуется, что в ее честь назовут целый город. Вдруг опоминается спрашивает, кто ребята такие?? Говорит, что если им и впрямь можно доверять, то они сами могут рассказать суть этого спора. Ребята рассказывают про этот миф (При основании Афин Посейдон спорит с богиней Афиной, кто будет господствовать над городом и выбивает трезубцем источник но он оказывается соленым. Афина дарует жителям города оливковое дерево. Посейдону не удалось стать основателем-защитником полисов). Подтверждает, что ребята правы, но, увы... Ей совсем некогда, нужно готовиться к открытию этого города, поэтому предлагает ребята прийти позже. Сама погружается в поиск нужной книги в стопе других книг.
2. Сидит, ищет нужную книгу, про себя разговаривает. Ищет варианты, как задобрить Посейдона, чтобы он не сердился на нее и простил. Говорит варианты: может ему оливок, нет рассердиться, может ему новых кораблей по морю отправить, нет погубит. Может его в гости пригласить в город и... нет, тоже не понравится... что же.... Что же... сделать такое.... Вот сколько есть книг и знаний в них обо всем на свете, вот только нужное то и нет...
3. В обмен на доказательства, что Посейдон ее простил, отдает статуэтку, плюс позволяет командам по-

4. Подготовка необходимого игрового реквизита. В лучшем случае очень хорошо, когда реквизит максимально приближен к реальным вещам, что позволяет достичь максимального эффекта вживания в роли, в определенную эпоху. Однако, бывают случаи, когда такое невозможно, поэтому приходится придумывать замену для таких вещей, упрощать реквизит. Здесь стоит помнить, что реквизит, который необходим получить участникам изготавливается по количеству играющих команд, что каждой команде была возможность выдать нужный предмет.

5. Распределение ролей, репетиция и проигрывание ролей. Очень важным является точное заучивание слов героев, поскольку в некоторых случаях это очень важно. В процессе проигрывания ролей стоит помнить, что организаторы должны вжиться в вою роль и отыгрывать ее не только в момент, когда участники находятся около героя, а в процессе всей игры. Кроме того, необходимо еще раз сделать акцент на том, что для каждой команды, участников игры, герой произносит свои реплики в нужной последовательности. То есть, если к герою подходит первая команда первый раз, то он произносит и выполняет действия под репликой один, после чего занимается своими, установленными по роли делами. Когда подходит команда номер два в первый раз, он произносит опять-таки свою первую реплику и т.п.

На этом подготовительный этап можно считать выполненным. Стоит только назначить время и место проведения мероприятия.

В рамках основного этапа участникам необходимо еще раз напомнить правила игры, после чего начинается разыгрываться общий загруз игры, в котором участников вводят в курс событий, что и где происходит, знакомят частично с героями игры, выдвигают проблему, задачу, которую нужно будет решить в процессе прохождения квеста. После чего, командам предоставляется время на прохождение игры. Чаще всего предоставляется 45-60 минут на прохождение квеста, после чего игра останавливается, и подводятся итоги. Выигрывает та команда, которая раньше других проходит весь квест, либо, после окончания времени, кто дальше всех смог пройти по выстроенной логической цепочке. На данном этапе необходимо после окончания квеста провести диагностику, узнать мнение участников игры с целью дальнейшего планирования работы, совершенствования квеста.

На заключительном этапе необходимо проанализировать проведенное мероприятие на основании его оценки со стороны участников, а также организаторов игры. Рефлексия позволит в дальнейшем скорректировать сам квест, действия отдельных участников, позволит грамотно оценить его значимость, планируемый и полученный результаты с целью дальнейшей работы.

4.Рекомендации по организации предметных конкурсов

Участие в конкурсах событие для ребенка, опыт которого должен быть у каждого. Именно школьный уровень в этом вопросе имеет наибольшие возможности. В данном разделе представлены механизмы формирования конкурсного пространства школы на основе проведения конкурсов для параллелей классов. Представлено положение о предметных конкурсах, в котором изложены основные идеи его реализации; краткая информация о каждом из конкурсов, форма фиксации результатов учащихся по участию в конкурсах. В данном разделе представлены материалы МАОУ «СОШ № 36».

Положение о проведении предметных конкурсов в начальных классах

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение (далее Положение) определяет порядок подготовки и организации предметных конкурсных мероприятий для учащихся начальных классов.

1.2. Предметные конкурсы (олимпиады) являются формой организации внеурочной деятельности учащихся в рамках реализации Основной образовательной программы начального общего образования.

1.3. Настоящее Положение (изменения и дополнения) принимается Педагогическим советом Школы, утверждается директором и вступает в силу со дня его утверждения.

1.4. Настоящее Положение подлежит размещению на официальном сайте Школы.

1.5. Положение распространяется на деятельность учителей школы, осуществляющих обучение учащихся на уровне начального общего образования, принимается на неограниченный срок до принятия новой редакции положения.

2. Основные цель и задачи проведения предметных конкурсов в первых классах

2.1. Целью проведения конкурсных мероприятий по учебным предметам в начальных классах является обеспечение достижения планируемых результатов начального общего образования посредством выполнения конкурсных заданий, разработанных в соответствии с планируемыми результатами Основной образовательной программы НОО.

2.2. Задачи:

- обеспечение индивидуальных потребностей обучающихся;
- создание условий для повышения мотивации к обучению, развития познавательной активности, творческого потенциала учащихся;
- создание условий для демонстрации предметных умений всеми учащимися начальных классов; умения их применять для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач, в том числе для решения жизненных ситуациях;
- обеспечение возможности проявить свой потенциал каждым учащимся вне зависимости от его учебных успехов (создание условий для переживания ситуации успеха каждым учащимся);
- содействие развитию мышления, логики, памяти, внимания, наблюдательности в процессе подготовки к конкурсам и выполнения заданий;
- развитие сплоченности детских коллективов и ответственности за результат.

3. Организация проведения конкурсных мероприятий

3.1. Содержание конкурсных мероприятий в начальных классах формируется на основе выделения предметных и метапредметных результатов рабочих учебных программ по

предметам Основной образовательной программы НОО через разработку конкурсных заданий, содержащих типовые и нестандартные учебно-познавательные и учебно-практические задачи.

3.2. Конкурсные мероприятия проводятся по предметам «Русский язык», «Литературное чтение», «Математика», «Окружающий мир», «Изобразительное искусство», «Технология», «Работа с текстом» один раз в неделю по каждому предмету и рассчитаны на 5-7 минут. Содержание конкурсных заданий связано с осваиваемым предметным содержанием.

3.3. Для проведения конкурсных мероприятий разрабатывается план на учебный год. План состоит из двух частей: 1-я часть: название мероприятия и планируемые результаты, которые обеспечивают возможность и успешность участия школьников в нем; форма участия; 2-я часть: циклограмма мероприятий на учебный год.

3.4. Ответственным за проведение конкурса назначается один из учителей в параллели. Ответственный разрабатывает конкурсные задания; организует подготовку и проведение конкурса; проверяет выполнение конкурсных заданий; заносит результаты в сводную таблицу в соответствии с формами участия в конкурсе.

Конкурсные задания обсуждаются с заместителем директора по УВР.

3.5. Заместитель директора по УВР на основе сводных таблиц составляет аналитические справки по итогам полугодий и проекты приказов по результатам внеурочной деятельности учащихся посредством организации конкурсных мероприятий; по итогам конкурсов проводит совещания с учителями по анализу выполнения заданий учащимися, типичными и индивидуальными затруднениями классов.

3.6. Индивидуальные достижения учащихся по каждому предметному конкурсу заносятся с таблицу Папки достижений (Портфолио учащегося).

3.7. Результаты конкурсных мероприятий по каждому предмету предъявляются учащимся класса и заносятся в рейтинговую таблицу, которая ведется в течение всего года. Класс и учащиеся – призеры награждаются дипломами участников или призеров.

По итогам года определяются победители конкурсных мероприятий среди учащихся и классов, набравшие максимальный балл в рейтинговой таблице.

Характеристика конкурсных мероприятий для учащихся первых классов

Конкурсные мероприятия для учащихся 1 классов.

Месяц	Мероприятие	Характеристика
ЧТЕНИЕ		
Октябрь	Викторина «Знаю ли я сказки»	демонстрация учащимися сформированности читательской компетентности с помощью задания базового уровня на знание сказок и сказочных героев, средство проверки – иллюстрации сказок
Ноябрь	Конкурс «Слогознайка»	демонстрация учащимися сформированности умения делить слово на слоги с помощью задания базового уровня на определение количества слогов в словах, средство проверки - картинки
Декабрь	Конкурс «Гласные-согласные»	демонстрация учащимися сформированности умения различать буквы гласных и согласных звуков, букв звонких и глухих согласных с помощью задания базового уровня на группировку букв по указанному показателю, средство проверки – набор букв
Январь	Конкурс «Наборщик»	демонстрация учащимися осознания единства звукового состава слова и его значения, оценка словарного запаса учащихся с помощью задания повышенного уровня составление слов из букв слова

		«листопад», средство проверки - слово
Февраль	Конкурс «Собери пословицу»	демонстрация учащимися освоения фольклорных форм с помощью задания базового уровня на составление пословиц из двух частей, средство проверки – карточка с пословицами
Март	Конкурс «Знатоки детских поэтов»	демонстрация учащимися сформированности читательской компетентности с помощью задания повышенного уровня на ориентирование в авторах детских стихотворениях, средство проверки-отрывки из стихов
Апрель	Конкурс «Дешифровщик»	демонстрация учащимися сформированности умения видеть слово как единицу речи с помощью задания повышенного уровня на вычленение слов из набора букв, средство проверки – карточка с буквами и словами
Май	Конкурс «Угадай героя по описанию»	демонстрация учащимися сформированности читательской компетентности и знание героев литературных произведений с помощью задания повышенного уровня на определение героя произведения по его характеристикам, представленным в виде загадки, средство проверки - загадки
РУССКИЙ ЯЗЫК		
Октябрь	Конкурс «Загадки грамматики»	демонстрация учащимися осознания значимости букв в слове и их позиции, количества, порядка и т.д. с помощью задания повышенного уровня на разгадывание ребусов, средство проверки - ребусы
Ноябрь	Конкурс «Ударник»	демонстрация учащимися сформированности умения ставить ударение в словах с помощью задания базового уровня на определение места ударения в предложенных словах, средство проверки - карточка со словами
Декабрь	Конкурс «Найди пару»	проверка уровня сформированности умения переводить письменный текст в печатный и наоборот с помощью задания базового уровня на соотнесение напечатанных и написанных слов средство проверки- карточка со словами
Январь	Конкурс «Знатоки звуко-буквенного разбора»	демонстрация учащимися сформированности умения различать гласные и согласные звуки, гласные ударные и безударные, согласные твердые и мягкие, делить слова на слоги с помощью задания повышенного уровня на выполнение фонетического разбора слова (в доступной на данном этапе форме), средство проверки - карточка со словами
Февраль	Конкурс «Сыщики»	демонстрация учащимися сформированности умения воспринимать слово как объект для изучения с помощью задания базового уровня на нахождение «спрятанных» слов в слове и речевых ошибок в предложении, средство проверки- карточки со словами
Март	Конкурс: «Словарик»	демонстрация учащимися освоения орфографического умения писать слова с непроверяемыми гласными и согласными в корне слова с помощью задания базового уровня на запись в «словарных» словах пропущенных букв, средство проверки- карточка со словарными словами
Апрель	Конкурс «Юный грамотей»	демонстрация учащимися освоения правил орфографии (написание имен собственных, оформление предложений на письме, пробелы) с помощью задания базового уровня на запись предложений под диктовку, средство проверки- предложения
Май	Конкурсный диктант на все изученные правила	демонстрация учащимися освоения всех правил орфографии, изученных в первом классе (гласные после шипящих, ЧК/ЧН, мягкий знак – показатель мягкости, проверяемые безударные гласные в корне, парный согласный в корне слова, прописная буква в име-

		нах собственных) с помощью задания базового уровня - записи слов с орфограммами под диктовку, средство проверки - слова с орфограммами
МАТЕМАТИКА		
Октябрь	«Волшебные фигуры»	демонстрация учащимися сформированности умения распознать и изображать геометрические фигуры, ориентироваться в определении цвета и формы фигур с помощью задания базового уровня на продолжение цепочки с выполнением заданного условия, средство проверки - карточка с геометрическими фигурами
Ноябрь	Конкурс «Цифропрятки»	демонстрация учащимися умения различать цифры с помощью задания повышенного уровня на выделение из потока информации (рисунка) отдельных деталей (цифр), средство проверки - картинка для анализа
Декабрь	Конкурс «Математические направления»	демонстрация учащимися освоения взаимного расположения предметов на плоскости с помощью задания базового уровня на рисование предметов в соответствии с инструкцией, средство проверки - квадрат с клетками и инструкция
Январь	Конкурс «Геометрические загадки»	проверка уровня сформированности умения распознавать геометрические фигуры с помощью задания повышенного уровня на нахождение геометрических фигур средство проверки- карточка с заданием
Февраль	Конкурс «Лучший диктант по клеточкам»	демонстрация учащимися умения выделять и изображать геометрические фигуры, ориентироваться во взаимном расположении предметов на плоскости с помощью задания повышенного уровня на рисование предметов в соответствии с инструкцией, средство проверки - квадрат с клетками и инструкция
Март	Конкурсный устный счет «Счетовод»	демонстрация учащимися освоения таблицы сложения, выполнения действий сложения и вычитания с помощью задания базового уровня на решение примеров в пределах 10, средство проверки- примеры на сложение и вычитание
Апрель	Конкурс «Угадай-ка»	демонстрация учащимися сформированности умения составлять конечную последовательность чисел, геометрических фигур и др. по правилу, работать с информацией с помощью задания повышенного уровня на установление закономерности, продолжение ряда чисел, фигур, средство проверки - карточка с заданием
Май	Блиц-турнир «Задачник»	демонстрация учащимися освоения способа решения текстовых задач арифметическим способом, задачи, содержащие отношения «больше (меньше) на...», задачи на нахождение суммы, разности с помощью задания базового уровня на решение задач в одно действие; средство проверки- карточка с задачами разных видов
ОКРУЖАЮЩИЙ МИР		
Октябрь	Викторина «Знаешь ли ты деревья?»	демонстрация учащимися сформированности умения различать растения, в том числе растений родного края с помощью задания базового уровня на определение видов деревьев, средство проверки- картинки с деревьями
Ноябрь	Викторина «Наши пернатые друзья»	демонстрация учащимися сформированности умения различать животных, в том числе животных родного края с помощью задания базового уровня на определение видов птиц, средство проверки- картинки с птицами
Декабрь	Конкурс «В саду ли, в огороде»	демонстрация учащимися сформированности умений различать и сравнивать природные объекты с помощью задания базового уровня на определение видов плодов, средство проверки- картинки с овощами, фруктами, ягодами

Январь	Блиц-опрос «Четвертый лишний»	демонстрация учащимися сформированности умений различать природные объекты и предметы, созданные человеком; неживой и живой природы; оперирование признаками предметов (цвет, форма, сравнительные размеры и др.) с помощью задания повышенного уровня на определение четвертого лишнего, средство проверки- картинки с объектами природных объектов и предметов, созданных человеком
Февраль	Конкурс «Времена года»	демонстрация учащимися сформированности умений определять явление на основе его признаков: смена времен года, снегопад, листопад, перелет птиц, дождь и т.д. с помощью задания повышенного уровня на определение предмета, не относящегося к определенному времени года; средство проверки - картинки времен года
Март	Конкурс «Я знаю пять...»	демонстрация учащимися сформированности умения оперировать признаками природный объектов и предметов, созданных человеком; неживой и живой природы с помощью задания базового уровня на перечисление объектов по заданному признаку, средство проверки - карточка с заданием
Апрель	Конкурс «Первоцветы»	демонстрация учащимися сформированности умений анализировать природные объекты их состояние с помощью задания повышенного уровня на определение раннецветущих растений, средство проверки - карточка с заданием
Май	Конкурс «Мир вокруг»	демонстрация учащимися сформированности умений различать объекты на основе его признаков с помощью задания повышенного уровня на называние объектов по заданному признаку; средство проверки - карточка с заданием

Фиксация результатов в папке достижений учащихся

Конкурсы, в которых я принял участие

Месяц	Где участвовал	Результат
ЧТЕНИЕ		
Октябрь	Викторина «Знаю ли я сказки»	
Ноябрь	Конкурс «Слоγοзнайка»	
Декабрь	Конкурс «Гласные-согласные»	
Декабрь	Конкурс загадок о зиме	
Март	Конкурс «Наборщик»	
Апрель	Конкурс «Дешифровщик»	
Май	Конкурс «Внимательный читатель»	
РУССКИЙ ЯЗЫК		
Октябрь	Загадки грамматики	
Ноябрь	Конкурс «Найди пару»	
Декабрь	Конкурс «Ударник»	
Январь	Конкурс «Я умею выполнять звуко-буквенный разбор»	
Февраль	Конкурс «Буква потерялась»	
Март	Конкурс: «Словарик»	
Апрель	Конкурс «Юный грамотей»	
Май	Конкурсный диктант на все изученные правила	
МАТЕМАТИКА		

Октябрь	«Волшебные фигуры»	
Ноябрь	Конкурс «Цифропрятки»	
Декабрь	Конкурс «Я знаю направления»	
Январь	Конкурс по решению геометрических задач	
Март	Конкурсный устный счет «Счетовод»	
Апрель	«Угадайка»	
Май	Блиц-турнир по решению математических задач	
ОКРУЖАЮЩИЙ МИР		
Октябрь	Викторина «Знаешь ли ты деревья?»	
Ноябрь	Викторина «Наши пернатые друзья»	
Декабрь	Конкурс «Во саду ли, в огороде»	
Январь	Блиц-опрос «Четвертый лишний»	
Февраль	Конкурс «Я знаю пять...»	
Март	Конкурс «Знаешь ли ты правила поведения в природе»	
Май	Конкурс «Времена года»	