

Областное государственное бюджетное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«Рязанский институт развития образования»  
Региональный модельный центр

Поддержка детских талантов: методы и технологии

*Сборник инновационных практик выявления и сопровождения одаренных  
детей.*



Рязань 2025

**ББК 74.200.587**

Поддержка детских талантов: методы и технологии: сб. инновационных практик выявления и сопровождения одаренных детей./ сост. И.А. Кувшинкова ; Обл. гос. бюдж. учр-е доп. профессион. образ-я «Ряз. ин-т развития образования», Региональный модельный центр – Рязань, 2025. – 38 с.

Данный сборник предлагает широкой педагогической общественности инновационные практики выявления и сопровождения одаренных детей.

**ББК 74.200.587**

© И.А. Кувшинкова, составление, 2025

© Областное государственное бюджетное  
учреждение дополнительного профессионального  
образования «Рязанский институт  
развития образования», 2025

Данный сборник представляет собой собрание инновационных методов и технологий, направленных на выявление и сопровождение одарённых детей. Его цель — предложить педагогам, психологам, родителям и специалистам практический инструментарий для эффективной реализации потенциала юных дарований.

Современная педагогика ориентирована на индивидуализацию образовательного процесса, создание условий для раскрытия творческих способностей ребёнка и формирование среды, стимулирующей развитие его уникальных возможностей. Сборник предлагает проверенные методики, которые помогают раскрыть таланты и способности учащихся, организовать эффективную работу с ними и обеспечить условия для личностного роста и самореализации.

Материалы издания включают разнообразные практики, направленные на решение конкретных задач образования, такие как раннее выявление потенциальных талантов, проектирование образовательных маршрутов, организация исследовательской деятельности школьников, поддержка мотивации и интереса к учёбе, использование цифровых технологий.

Каждая представленная практика основана на современных научных исследованиях и апробирована в реальных условиях образовательных учреждений. Они охватывают широкий спектр направлений: от организации развивающих занятий и творческих конкурсов до формирования индивидуальных траекторий развития каждого ребенка.

Мы надеемся, что материалы настоящего сборника станут надёжным помощником в работе специалистов, занимающихся развитием детского потенциала, вдохновят педагогов и родителей на новые творческие начинания и позволят каждому ребёнку реализовать себя в полной мере.

**Ветеркова Мария Сергеевна**  
**Областное государственное бюджетное**  
**профессиональное образовательное учреждение**  
**"Касимовский нефтегазовый колледж"**

### **Информационно-коммуникационные технологии в СПО**

Любой студент индивидуален, и осваивает новый учебный материал по-разному. Преподавателям специальных дисциплин приходится находить индивидуальный подход к каждому обучающемуся. С использованием передовых информационных технологий, сети Интернет, средств мультимедиа удовлетворить индивидуальные запросы обучающихся стало намного проще. Реализуя цель по повышению качества образовательного процесса через использование информационно-коммуникационных технологий, я ставлю перед собой следующие задачи:

- повысить мотивацию обучения,
- повысить эффективность процесса обучения,

- способствовать активизации познавательной сферы студентов,
- совершенствовать методики проведения занятий,
- своевременно отслеживать результаты обучения и воспитания,
- планировать и систематизировать свою работу,
- использовать, как средство самообразования,
- качественно и быстро подготовить урок (*мероприятие, классный час*).

Изучение вопроса программной поддержки образовательного процесса в колледже позволило выявить и охарактеризовать наиболее часто используемые программные продукты. Среди них:

- компьютерные презентации занятий или их фрагментов;
- видеоматериалы, учебные кинофильмы;
- электронные словари, справочники, энциклопедии, пособия и учебники;
- тестовые и контролирующие программы.

*Компьютерные презентации занятий или их фрагментов* являются наиболее распространенным способом использования преподавателями колледжа информационных технологий при проведении занятий.

*Учебные видеоматериалы* не так часто применяются в учебном процессе, так как их очень мало в связи с тем, что содержание учебных кинофильмов должно полностью соответствует программе дисциплины.

*Электронные пособия и учебники* являются довольно таки распространенными обучающими средствами в настоящее время.

*Тестовые и контролирующие программы*, применяемые в колледже позволяют быстро устанавливать обратную связь с обучающимися, а также внести коррективы в их знания, стимулировать подготовку к каждому занятию.

### **Алгоритм проведения урока с применением ИКТ:**

**1. На организационном этапе** студентам поясняю цель и содержание последующей работы. На данном этапе показываю слайд с указанием темы и иллюстрациями для изучения.



**Рис.1 Пример слайда с указанием темы**

**2. На этапе постановки цели и задачи урока** организую мотивационно-познавательную деятельность студентов, проверяю домашнее задание, формирую заинтересованность студента в восприятии информации, которая будет рассказана на уроке или отдается на самостоятельное изучение. Эффект от применения какой-либо информации демонстрирую в виде рисунков, иллюстраций. Изображение на экране является равнозначным словам

преподавателя. В этом случае преподавателя поясняет то, что показано на экране. Изображение на экране дополняет слова преподавателя.

**3. На этапе актуализации опорных знаний.** С помощью различных форм контроля устанавливаю степень усвоения материала: запоминание прочитанного, услышанного на уроке, узнанного при самостоятельной работе, на практическом занятии и воспроизведение знаний при тестировании.

Например, на этапе контроля знаний, умений, навыков использую разнообразные формы контроля: тесты, самоконтроль, взаимоконтроль, рейтинговый контроль.

При этом компьютерный контроль имеет существенные преимущества по сравнению с традиционными формами:

- осуществляется индивидуализация контроля знаний;
- повышается объективность оценки;
- студент видит детальную картину своих недоработок;
- оценка может выдаваться не только по окончании работы, но и после каждого вопроса;
- на процедуру оценивания затрачивается минимальное количество времени.



**Рис. 2 Пример слайда с актуализацией опорных знаний**

**4. Изучение нового материала (презентация, видеоролик).** При изучении нового материала наглядное изображение является зрительной опорой, которая помогает наиболее полно усвоить подаваемый материал. Соотношение между словами учителя и информацией на экране может быть разным, и это определяет пояснения, которые дает преподаватель.



**Рис. 2 Пример слайда с изучением нового материала**

5. *Обобщение изученного материала (применение знаний и умений).* С целью лучшего запоминания и четкого структурирования в конце урока делаю обзор изученного материала, демонстрируя наиболее важные наглядные пособия на слайдах, а также раздаю тесты в напечатанном виде с последующей взаимопроверкой. Иногда использую профессиональные программы такие как: КОМПАС-3D V15 и **AutoCAD**.

В специальности 08.02.08 «Монтаж и эксплуатация оборудования и систем газоснабжения» очень много трудоемких расчетов, которые невозможно сделать за 10-15 минут, поэтому мы используем Microsoft Excel .



The image shows a screenshot of a Microsoft Excel spreadsheet. The spreadsheet contains a large table with multiple columns and rows, likely representing data for gas pipeline calculations. The table has several columns with headers, and the data is organized in a structured manner. The spreadsheet is displayed on a screen, and the Excel interface is visible around the edges.

**Рис.3 Расчет внутридомового газопровода**

**6.Контроль усвоения, обсуждение допущенных ошибок и их коррекция.**

При проверке выполненных заданий демонстрирую ответы на экране проектора, разъясняя и комментируя каждый шаг задания. При этом студенты могут одновременно исправлять свои ошибки в профессиональных программах.

**7.Рефлексия** (подведение итогов занятия, опрос, домашнее задание).

Уроки с использованием ИКТ организую на основе работы со специализированными обучающими программными средствами. Так, при изучении нового материала использую демонстрационную программу, которая в доступной, яркой, наглядной форме представляет учащимся теоретический материал (*MS PowerPoint*).





#### **Рис.4 Урок по учебной мультимедийной презентации**

Применение компьютерной техники в настоящее время позволяет сделать образовательную деятельность привлекательным и по-настоящему современным процессом, решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность. Использование современных средств и информационно-коммуникационных технологий в нашей работе, а также накопить и классифицировать медиатеки для обобщения и систематизации полученных знаний.

**Денисова Татьяна Евгеньевна**  
**Областное государственное бюджетное**  
**профессиональное образовательное учреждение**  
**«Касимовский нефтегазовый колледж»**

#### **Проектная деятельности на уроке географии для студентов 1 курса СПО на тему "Моя малая Родина"**

Методика обучения географии обязательно предполагает использование в преподавании краеведческого материала, так как он является региональным содержанием физической и экономической географии

Форму традиционного реферата я заменила творческой работой “Путешествие по моей малой Родине”.

Организационная работа по подготовке творческой работы “Путешествие по моей малой Родине” строится следующим образом:

1. Студент пишет работу о своей малой Родине
2. Изучает типовой план характеристики района.

##### **ВВЕДЕНИЕ (Цели и задачи проекта)**

1. Область, город.
2. Краткая историческая справка.
3. Экономико-географическое положение;
4. Хозяйственная оценка природных ресурсов.
5. Население.
6. Общая характеристика хозяйства
7. Промышленность.
8. Достопримечательности .
9. Внешнеэкономические связи (экспорт, импорт).

##### **Заключение**

##### **Список литературы**

##### **Презентация**

3. Студент самостоятельно подбирает информацию для раскрытия пунктов плана.

Источниками знаний являются учебник, карты атласа, справочники, дополнительная литература о малой Родине, информация из Интернета, данные музеев и очевидцев

Реализуется дидактический принцип – ориентация учащихся на самостоятельный отбор и проработку материала.

Каждый получает индивидуальные консультации преподавателя по отобранному материалу и правилам его оформления.

На основе собранного материала в компьютерных программах Microsoft Power Point, Microsoft Word, Adobe Photoshop создаются слайды и komponуются в компьютерную презентацию. В презентации включается так же видеоролики, музыкальное сопровождение. С помощью использования информационных технологий происходит формирование межпредметных связей.

Для полного раскрытия “образа города (поселка)” в типовой план характеристики страны студенты добавляют свои пункты, например, народные традиции, национальная кухня, обряды, праздники и т.д. Многие делятся личными впечатлениями о своем городе

### **Защита проекта**

Каждому студенту (обучающемуся) необходимо заранее подготовить тезисы выступления (план-конспект).

### **Порядок защиты проекта:**

1. Краткое сообщение, характеризующее задачи работы, ее актуальность, полученные результаты, вывод и предложения.

2. Ответы студентов (обучающихся) на вопросы.

После написания проекта сдается преподавателю для проверки и выставления оценки в установленный срок.

### **Оценивая проект, преподаватель должен обратить внимание на:**

- соответствие содержания выбранной теме;
- четкое соблюдение структуры работы;
- умение работать с научной литературой - вычленять проблему из контекста;
- умение логически мыслить;
- культуру письменной речи;
- умение оформлять текст реферативного исследования (правильное применение и оформление ссылок, составление библиографии);
- умение правильно понять позицию авторов, работы которых использовались при написании;
- аккуратность и правильность оформления, а также техническое выполнение работы.

**Илларионова Мария Анатольевна,  
Областное государственное бюджетное  
учреждение дополнительного образования  
«Региональный центр выявления и  
поддержки одаренных детей «Гелиос»**

**Использование информационно-коммуникационных технологий в  
реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей  
программы «Фотография с нуля»**



Визуальный ряд играет важную роль в жизни современного человека. Большое количество людей постоянно делает фотографии, чтобы запечатлеть важный или интересный момент, поделиться с родными и друзьями или выложить фото в социальных сетях. Дети и подростки увлечены этим, у них возникает желание приблизить свои фотографии по качеству к профессиональным. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Фотография с нуля» помогает раскрыть творческий потенциал ребенка, расширить его кругозор, развить наблюдательность, творческое и аналитическое мышление, научиться смотреть на привычные вещи с других ракурсов.

Форма обучения: очно-заочная. В зависимости от состава группы и территориального проживания детей, акцент делается на очную или заочную форму проведения занятий.

Группа, в которую входят дети, проживающие в Рязани, занимаются очно один раз в неделю, заочно выполняя задания педагога.

Группа, в которую входят дети из районов области занимаются заочно, встречаясь очно один раз в месяц. Обучение на очных занятиях дополняется самостоятельной работой учащихся с последующим контролем педагога.

Заочное, дистанционное занятие реализуется путем переписки, аудио и видеосвязи, на образовательной платформе «Сферум», которая объединяет функционал мессенджера и сервиса для видеоконференцсвязи и мессенджером «ВКонтакте», где созданы закрытые группы (чаты).

В чате действуют определенные правила, которые прописываются в начале учебного года и информируются о них учащиеся и их родители. В чате группы ученики:

- получают организационную информацию: расписание занятий, домашние задания, информацию о проводимых конкурсах и другое;
- получают обучающую информацию: презентации с очных занятий, списки литературы, обучающие ролики, полезные ссылки и др.;
- имеют возможность в свободной форме задавать вопросы и делиться своими работами, получать на них комментарии и рекомендации педагога и сокурсников;
- присылаются на проверку домашние задания.

Работая в чате, ребята могут ознакомиться не только с разбором своих работ педагогом, но и участников группы, научиться позитивно-конструктивному диалогу, корректно и обоснованно высказывать свое мнение по поводу других творческих работ. Предусматривается индивидуальная работа с учащимися на базе платформы «Сферум»: консультации, подготовка к конкурсам, мероприятиям.

Преимущества:

- возможность вместе учиться детям из разных мест проживания и с разными жизненными ситуациями;
- учащиеся могут ознакомиться с обучающими материалами в любое удобное им время (учитываем, что школьники учатся в две смены);

- развитие самодисциплины и самообразования;
- освоение новых технологий;
- индивидуальный подход.

Для подачи учебного материала используются групповые технологии, технологии коллективной творческой деятельности, игровые технологии.

На занятиях используются следующие групповые технологии: фотомоделирование – это совместная деятельность педагога и детей, в ходе которой создаются модели на основе фотографий; фотомарафоны – дети в течение недели делают снимки по заданной теме, затем к готовым фотографиям придумывают название, рассматривают и обсуждают их; работа в парах – дети разбиваются на пары и обмениваются снимками, задача – понять, что хотел передать в фотографии его партнёр.

Технология коллективных творческих дел способствует обогащению коллектива и личности в приобретении социального ценного опыта. Примером такой деятельности является совместный проект участия детей в летней творческой смене «Радуга талантов», результат которой был оформлен в виде презентации и виртуальной фотовыставки.

Организация педагогического процесса в форме игры способствует мотивации к обучению, социализации, развития коммуникативного навыка. Игры разнообразны, это может быть фотоохота, фототур, фотоквест, фототурнир и др.

В рамках учебной программы проходят несколько тематических фотоквестов: «Новогодние каникулы», «8 марта – праздник весны», «Широкая Масленица», День космонавтики и др.

**Более подробно можно рассмотреть игру – фотоквест «Новогодние каникулы».**

Для учащихся прописывается условия фотоквеста и размещаются в чате следующая информация: «Для вас подготовлены девять заданий с рекомендациями и подсказками, как получить хороший снимок.

Если пройти квест до конца, то у вас получится настоящая новогодняя серия снимков, которыми можно поделиться в соцсетях или распечатать и подарить друзьям или близким.

Выкладывая пост, то не забывайте ставить хэштег #фотоквестновогодниеКаникулы».

В группе поэтапно размещается информация с заданием, рекомендации по его выполнению, подсказки.

### **Задание 1. Елочные игрушки.**

Украшать дом на Новый год - давняя традиция. Многие наряжают елку, развешивают гирлянды, мишуру, достают фигурки Деда Мороза, Снегурочки или символов года.

Первой фотокарточкой в вашей новогодней серии станет любой праздничный атрибут.

*Рекомендации:*

Выберете объект съемки. Это может быть ваша самая любимая игрушка или несколько элементов декора. Все они должны хорошо смотреться вместе, сочетаться по цвету, может быть даже складываться в некую историю.

При съемке в помещении лучше снимать около окна. Зимой света не так много, а он необходим для хорошего кадра.

Если же вы хотите передать ламповую атмосферу праздника и используете свет гирлянд, то можете дополнительно затемнить кадр. Но при этом не забывайте, что главный объект в кадре должен быть хорошо виден.

Старайтесь следить за тем, чтобы объект съемки был самым ярким по цвету, или контрастным относительно фона и выделялся на фотографии.

Если снимаете на камеру — идеальным для съемки будет светосильный объектив с диафрагмой f1.2–2.8. Такие объективы хорошо размывают фон и превращают огоньки на заднем плане в красивые блики, которые отлично передают новогодний сюжет. Если у вас нет светосильного объектива и вы снимаете на камеру телефона, размытие фона будет интенсивнее, если вы уменьшите расстояние от камеры до объекта съемки и сам объект поставите подальше от фона.

Сделайте несколько кадров с разных ракурсов. Пробуйте снимать сбоку, с высоты своего роста, снизу вверх. А потом выберете самый удачный.

Помните — композиция кадра зависит от вашей фантазии: можно расположить объекты самым причудливым образом.

*Подсказка.* Если вы не нарядили елку и не украшаете дом, то можно пойти на хитрость. Город, витрины магазинов, кафе и торговые центры празднично оформлены — ищите сюжет за пределами дома.

## **Задание 2. Новогодний натюрморт.**

Какие праздники без угощения? Мандарины, сладости, чай с конфетами или какао с маршмеллоу — помощники в создании новогоднее атмосферы.

В этом задании предлагаю вам составить из любимых блюд красивый новогодний натюрморт.

### *Рекомендации:*

Стоит найти место для съемки рядом с окном. Там достаточно света, получится красивый светотеневой рисунок. Чем ближе к окну будут расположены объекты, тем контрастнее получатся тени. Тот же принцип работает и при использовании искусственного освещения.

Найдите красивую поверхность, на которой вы разместите объекты. Это может быть стол или просто деревянная поверхность с интересной фактурой, можно использовать как красивую скатерть, так и салфетки или бумажные листы.

Подберите объекты съемки. Помните, их не должно быть много, иначе снимок будет сложно восприниматься. И все они должны относиться к новогодней тематике, сочетаться по цвету и смыслу.

Лучше, если среди объектов будет какой-то один, выделяющийся размером, цветом или фокусом: пусть у натюрморта появится главный объект.

Также вы можете попробовать использовать гирлянды для освещения объектов, так получится создать таинственную атмосферу на фотографии.

Старайтесь следить за тем, что попадает в кадр на фоне. Там должны быть гармоничные для натюрморта объекты: ель, гирлянда, камин. Или хотя бы что-то нейтральное, не отвлекающее внимание.

### **Задание 3. Шерстяные истории**

Зимой так и хочется укутаться в уютные красивые вязаные вещи. Возьмите любимый свитер, шапку или шарф (а может, и пару вещей), чтобы составить из них замечательную картину.

#### *Рекомендации:*

Найдите место для съемки. Там должно быть достаточно света. Выбирайте локацию рядом с окном или используйте лампу или фонарик.

Подберите фон, который будет гармонично смотреться с шерстяными вещами. Это может быть поверхность из необработанного дерева или фактурный стол, бумажный фон или белый подоконник.

Не снимайте несколько пестрых вещей в кадре, особенно если они не сочетаются по цвету и узорам. Старайтесь, чтобы на фотографии было не более 3–4 основных цветов.

Если главный объект имеет несколько цветов, то можно подобрать второстепенные элементы так, чтобы они по тону повторяли один из них. Тогда вы сделаете снимок ещё более гармоничным.

Добавьте пару второстепенных объектов, которые дополнят главный и сделают натюрморт интереснее. Это могут быть новогодние игрушки, коробка для подарков и другое. Важно, чтобы эти объекты не были ярче главного объекта.

Расположите объекты так, как будто вещи просто лежали, когда вы решили их запечатлеть. Чётко расставленные элементы, одинаково развернутые к камере будут смотреться не очень естественно.

### **Дополнительное задание. Морозные узоры**

Призываем в помощники мороз и собственную наблюдательность. Когда за окном очень холодно, на окнах появляются морозные рисунки, которые так и хочется поснимать. Явление это не частое, но может именно вам в этом году повезет?

#### *Рекомендации:*

Рассмотрите узоры поближе. Порой вблизи можно разглядеть эффектные детали. При возможности используйте макрообъектив. Они есть и для камер, и для смартфонов.

Морозные рисунки лучше видно, если за ними находится темный, контрастный фон. Поэтому лучше расположить там землю или дома. Пасмурное небо, скорее всего, не подойдет, узор не будет хорошо читаться.

Еще лучше, если получится поймать прямой солнечный свет, который подсветит рисунок со стороны улицы. Идеально, если это будет закатное или рассветное солнце — оно окрасит фотографию в золотистые оттенки.

Если решите включить в кадр ещё какой-то объект, то не стесняйтесь этого делать. Главное, чтобы они вместе с узором составляли какой-то единый сюжет, взаимодействовали. Например, сквозь стекло может что-то проглядывать, или, возможно, в вашем сюжете узора коснётся рука.

*Подсказка.* Такой сюжет может встретиться не всегда. На пластиковых окнах практически не образуются узоры. Но мы всегда можем поискать их в транспорте, окнах старых домов или у бабушки в деревне.

#### **Задание 4. Мороз и солнце**

Солнце не так часто нас радует зимой. Кадр, на котором запечатлен момент, когда его лучи освещают заснеженный пейзаж, бесценны. Предлагаю призвать удачу, терпение и отправиться на охоту за солнечным пейзажем.

*Рекомендации:*

Дожидаемся солнечную погоду. Причём лучше, если вы выберетесь снимать на закате (час–полтора до захода солнца) или рассвете (первые полчаса после него), когда солнце находится невысоко, а свет очень мягкий и выразительный.

Хорошие кадры могут получиться в парке или лесу. Там вы сможете найти красивые деревья, а также не тронутый снег, который так красиво смотрится на фотографиях.

Попробуйте поснимать в контровом освещении, когда солнце должно светить в объектив. Фактура снега проявляется более выразительно. Само солнце можно спрятать за деревьями или другими объектами, если оно слишком яркое.

Экспериментируйте с ракурсами. Пробуйте опустить камеру почти на уровень земли, чтобы выразительней показать фактуру снега. Для большей выразительности можно включить на переднем плане какие-то травинки, которые будут отбрасывать красивые тени.

Пробуйте показать в кадре сюжет. Например, показать на фото человека, животное или просто найти одинокие следы, уходящие вдаль.

Очень здорово смотрится ритм из деревьев, когда они последовательно стоят примерно на одинаковом расстоянии друг от друга и образуют перспективу.

#### **Задание 5. В снежном одеянии**

Предлагаю поснимать на улице сразу после снегопада. Поищите интересные сюжеты, детали. Дома, деревья и объекты, покрытые снегом, становятся выразительными. Именно их и нужно запечатлеть.

*Рекомендации:*

Осмотрите вокруг. Старайтесь во время съемки смотреть не только в целом на пейзажи, но искать такие вот выразительные детали. Снимать лучше сразу после снегопада. Прекрасно, если получится выбраться за город, в поле, где можно заснять бескрайние снежные просторы.

Пробуйте фотографировать не только с высоты своего роста, но и опускайте камеру на уровень снимаемого объекта. Экспериментируйте с ракурсами.

Обращайте внимание на фон: он не должен мешать воспринимать основной элемент, отвлекать на себя внимание. Снежные покровы могут создать монохромные картины.

Если удастся поймать прямой солнечный свет, то это будет только плюсом: фотография получится ещё интереснее. Можно, кстати, включить в композицию тени.

Эффектно смотрятся на фоне белого снега объекты ярких цветов — красные, синие. Если найдёте такой объект, то сможете акцентировать на нём внимание с помощью его оттенка.

Можно использовать и особенности фактуры объектов. Снег лёгкий и пушистый — поищите для него какой-то объект с грубой поверхностью. Это как вариант, может быть и другое сочетание.

Если решите снимать один объект на фоне белого снега, то оставьте как можно больше пустого пространства вокруг него. Так вы подчеркнете его «одинокость». Главное, чтобы основной элемент кадра при этом всё-таки выделялся и было понятно, что именно вы фотографируете.

Также можно поэкспериментировать со съёмкой во время снегопада, который скрывает объекты на заднем плане.

### **Задание 6. Праздничная атмосфера**

Перед новогодними праздниками каждый город украшается гирляндами, ставится главная ёлка. Всё это создаёт атмосферу, которую стоит запечатлеть. Что я и предлагаю вам сделать в этом задании.

#### *Рекомендации:*

Начинать съёмку стоит ближе к вечеру, когда городская иллюминация и ёлка уже будут гореть. Так снимок будет смотреться интереснее и ярче.

Нужно помнить, что при съёмке на длинной выдержке люди смажутся или исчезнут с фотографии (кстати, в этом случае нужно использовать штатив или другую опору, чтобы и неподвижные объекты не смазались). Если это не нужно, то придётся повышать светочувствительность, чтобы сделать выдержку короче.

Вы можете включить окружающее ёлку пространство, чтобы показать сам город. Но старайтесь, чтобы объектов было не очень много, а то снимок будет перегружен деталями, его сложно будет воспринимать.

Пробуйте смещать ёлку от центра кадра, располагать её чуть левее или правее. Так вы создадите на фотографии динамику. Также стоит следить, чтобы окружающие объекты были не ярче главного по цвету и освещённости, не отвлекали на себя внимание.

Вы можете использовать в качестве главного объекта не только ёлку, но и различные гирлянды, световые арки. Главное, чтобы читалось новогоднее настроение.

Если снимать в первые 30-40 минут после заката, то получится поймать освещённое закатным солнцем небо. Кадр будет смотреться объёмнее.

*Подсказка.* Используйте отражающие поверхности, которые есть рядом с объектами съёмки (гранитные парапеты, большие окна), чтобы включить их в композицию и сделать кадр ещё более интересным.

### **Задание 7. Зимние забавы**

Зимой можно не только греться дома чаем, но и заниматься разными активными видами спорта. Можно весело скатиться с горки одному или в

компании, скользить по ледяной глади на коньках, рассекать снежные просторы на лыжах или просто поиграть в снежки. Красивых сюжетов бесконечно много.

#### *Рекомендации:*

Для передачи атмосферы радости хорошо подойдет солнечный день. Но и без солнца у вас получатся хорошие кадры, ведь снег отражает свет и делает фото более светлыми. Если у вас камера для съёмки активных движений, нужна короткая выдержка, желательно быстрее 1/250 с. Рекомендуем выставить её через режим приоритета выдержки, а если освещения будет недостаточно, можно чуть поднять светочувствительность. Если вы снимаете на телефон, то камера сделает все за вас. Но если есть возможность, используйте серийную съемку, так больше шансов сделать хороший кадр.

Для динамики в кадре постарайтесь оставить перед героем больше пространства, чем за спиной. Так вы подчеркнете его движение.

Стоит ловить какие-то красивые моменты, движения в пиковом состоянии — прыжки, торможение с «брызгами» снега, взмах руками в высшей точке и так далее. Так снимок будет смотреться выразительно.

Очень здорово сочетается белый снег с яркой одеждой. Так герой будет выделяться на фотографии, привлекать к себе внимание.

И не забывайте экспериментировать с ракурсами и следить за фоном на фото, чтобы на него не попадало слишком много лишних предметов или других людей.

### **Задание 8. Зимняя фотопрогулка**

Гулять всегда лучше в компании родных и друзей. Почему бы не сделать портреты для них, как одиночные, так и групповые. Не стесняйтесь и попросите попозировать или снимите фоторепортаж о вашей прогулке.

#### *Рекомендации:*

Очень хорошо в кадре будут смотреться заснеженные ветки деревьев, идущие от одного края к другому. Среди них вы можете поставить героя или героиню фотографии.

Попробуйте продумать одежду заранее. Можно попросить надеть яркую куртку или, например, белую. Так снимок будет смотреться интереснее. Чёрная одежда будет менее эффектно выглядеть.

Герою не обязательно смотреть прямо в кадр. Попросите портретируемого двигаться, кружиться, так кадр получится более динамичным. Если в кадре несколько людей, попросите их общаться так, будто вас нет, тогда герои на фото получатся более естественно.

Очень хорошо, когда в голове есть сразу несколько мест съёмки, куда можно пойти при тех или иных условиях. Рекомендуем постоянно смотреть по сторонам и подмечать возможные варианты мест для съёмки.

Пробуйте разные варианты крупности планов, чтобы найти самый лучший.

*Подсказка.* Можете снять крупные портреты, или людей в полный рост, или поясной портрет.

### **Задание 9. Снежный портрет**



Вы уже немного попрактиковались в съемке друзей и родных, и вот настало время сделать замечательный зимний портрет. Предлагаю попробовать реализовать очень позитивный и радостный сюжет со снегом, где героем может стать и взрослый, и ребёнок.

*Рекомендации:*

Чтобы снег получился красивым, его нужно «заморозить» короткой выдержкой. На камере можно попробовать значение от 1/500 с и больше, чтобы были видны отдельные крупинки, а не линии. При съемке на телефон используем серийную съемку.

Выразительности кадру добавит прямой солнечный свет. Если поставить героя спиной к солнцу, то оно красиво подсветит снежинки. Хорошо, если солнце будет находиться невысоко над горизонтом.

Герою или героине нужно будет подкинуть снег. Тут важно поймать движение в пиковой фазе, чтобы оно эффектно смотрелось. Также рекомендуем обратить внимание на лицо: мимика должна быть выразительной. Идеально, если герой будет улыбаться.

*Подсказка.* Снег можно не подкидывать, а стряхнуть с ветки. Это тоже будет смотреться интересно. Только для этого может понадобиться ассистент.

Если на герое или героине будет яркая по цвету куртка, то она не только выделит его на фотографии, но и подчеркнет позитивность сюжета. При этом нужно следить, чтобы на фоне преобладал снег и не попадали лишние яркие предметы, которые будут отвлекать взгляд от героя съемки.

Задания выдаются последовательно. За выполнение начисляются баллы (звездочки, или другую форму поощрения). В конце квеста определяются победители, фотографии которых размещаются в госпаблике организации в «ВКонтакте».

**Копосова Дарья Александровна,  
педагог ОГБУДО "Центр одаренных детей "Гелиос"**

### **Развитие лидерских качеств у одаренных школьников**

Программа «Клуба «Большой Перемены» появилась два года назад на основании социального запроса школьников на подготовку ко Всероссийскому конкурсу «Большая Перемена». Критерии для прохождения этапов конкурса меняются ежегодно, и школьникам бывает непросто адаптироваться к новым требованиям самостоятельно. Поэтому была разработана дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по подготовки детей к конкурсу «Большая Перемена» для детей 12-17 лет, рассчитанная на один год обучения <https://disk.yandex.ru/i/bul78mEITM3Oiw>

Одной из главных особенностей программы «Клуба «Большой Перемены» является индивидуальный подход к подготовке каждого ученика. Первое полугодие учебного года мы разбираем общие вопросы, но, когда

стартуется конкурс (с марта по ноябрь), каждый ученик проходит испытания в индивидуальном порядке, и с каждым необходимо работать отдельно. В том числе, осваивать и прокачивать жесткие и мягкие навыки, наращивать необходимые для конкурса компетенции.

Основными компетенциями (навыками и умениями), которые оцениваются в рамках конкурса «Большая Перемена» являются: креативность, кругозор, логика, мобильность, коммуникабельность, альтруизм и, конечно же, лидерские качества. Интересно, что настоящий лидер должен грамотно сочетать в себе все вышеперечисленные навыки, поэтому развитию лидерских компетенций мы уделяем особое внимание.

Реализация данной программы обеспечивает решение актуальной педагогической проблемы – комплексного воспитания лидерских качеств. Дети учатся быть креативными, коммуникабельными, отзывчивыми и эмпатичными – они не только предлагают свои идеи, но и умеют слушать других, фильтровать входящую информацию, выбирать лучшее и распределять роли так, чтобы в работе над проектом была задействована сильнейшая сторона каждого участника, что приводит к новому уровню качества интеллектуального и психолого-социального развития личности учащихся.

В работе с учениками используются интерактивные мультимедиа ресурсы, технологические инструменты, нейросети. Созданы группы в ВК «Чернильница» для участников образовательной программы, где публикуются успехи учеников, их советы друг другу, а также образовательные материалы и полезные рекомендации от экспертов в области образования [https://vk.com/chernilnica\\_bp](https://vk.com/chernilnica_bp).

Все это способствует удержанию внимания и лучшему усвоению материала. Задействуются разные уровни восприятия – в основном, аудиовизуальные – для усвоения материала.

Готовясь к конкурсу и развивая лидерские качества, ученики выбирают себе в рамках конкурса так называемый «Вызов», в рамках которого создают проекты. Все вызовы соответствуют реально существующим профессиям, востребованным на рынке труда. Таким образом, наша практика помогает ученикам найти профессию и место в жизни.

Акцент делается на тесном взаимодействии и единстве учебной и воспитательной деятельности в русле достижения личностных результатов освоения программы.

Данная практика легко адаптируется под любые условия образовательного процесса, так как применяемые инструменты можно масштабировать на любую аудиторию. Например, командную игру «Создание экологического проекта» можно проводить как с одним немногочисленным классом, так и с целым лагерем школьников – разница будет только в количестве и наполненности команд. (Экологическая игра - это модель командного состязания на основе заданий финала конкурса «Большая перемена» <https://disk.yandex.ru/i/MH6Uu0W55pDs6A>)

Все лекционные и игровые материалы можно применять как индивидуально, так и на большую аудиторию.

Образовательная деятельность строится в соответствии с учебным планом и календарным учебным графиком <https://disk.yandex.ru/i/bul78mElTM3Oiw>. Программа рассчитана на один год обучения, но ученики могут возвращаться на обучение повторно, так как задания конкурса «Большая Перемена» каждый год меняются, и детям может потребоваться поддержка наставника.

Занятия по программе проводятся в двух группах:

- Группа 1 для учащихся 5-7 классов, принимаются дети 11-13 лет, занятия проходят в заочной форме раз в неделю по субботам с 11:00 до 12:40.
- Группа 2 для учащихся 8-10 классов, принимаются дети 14-17 лет, занятия проходят в заочной форме раз в неделю по субботам с 13:00 до 14:40.

Для поступления на курс предусмотрена входящая диагностика. Основным критерием итога обучения являются успехи в прохождении конкурса «Большая Перемена» и/или реализация собственного проекта.

Эффективность практики отражается не только в основных результатах участия в конкурсе «Большая Перемена», но и в проявлении лидерских качеств учеников вне рамок конкурса.

- В 2023 году ученица курса Марина Тимофеева победила в «Большой Перемене» в номинации 5-7 классы. После этого в новом учебном году она поступила в Первый университетский лицей им. Н. И. Лобачевского.

- В 2024 году ученица курса Людмила Шахова стала победительницей «Большой Перемены» в номинации 8-10 классы. Сейчас она работает над проектом собственной языковой школы. Является победителем и призером тематических олимпиад по журналистике РАНХиГС и «Высший пилотаж» от ВШЭ.

- Финалистка первого сезона «Большой Перемены» Мария Кудрявцева открыла социальный проект «Школа юного блогера», где могут обучаться дети с ОВЗ <https://vk.com/schoolblog1010>.

Ученики, которые пока не победили в конкурсе, но продолжают обучаться по программе, также проявляют лидерские качества. Например, ученик 9 класса Иван Чеканов открыл свой блог о путешествиях по Рязанской области (<https://t.me/Ruazan62History>), а также является организатором волонтерских школьных акций. Также он стал финалистом проекта «Лидер 21 века» [https://vk.com/wall496502623\\_819](https://vk.com/wall496502623_819). Ученик Станислав Абросимов провел в школе №36 экологическую акцию по раздельному сбору мусора <https://vk.com/public217038015>. Он самостоятельно придумал идею, заручился поддержкой руководства школы и организовал акцию.

**Лазутина Ксения Александровна**  
**Филиал МБОУ «Чулковская СОШ»**  
**«Секиринская ООШ»**  
**Скопинского муниципального района**

## **Использование симуляторов и практических тренингов на уроках ОБЗР**

Симуляторы, являясь одним из передовых методов в образовательной практике, позволяют создать учебную среду, максимально приближенную к реальной, что позволяет учащимся практиковать свои действия в условиях, моделирующих реальные угрозы. Применение симуляторов в обучении ОБЗР позволяет учащимся не только ознакомиться с правилами безопасности и алгоритмами действий в потенциально опасных ситуациях, но и пережить опыт принятия решений, находясь в условиях высокого уровня стресса, тем самым развивая у них навыки контроля и быстрого реагирования. Одним из популярных средств симуляции является использование виртуальных и компьютерных симуляторов, которые позволяют воспроизводить различные сценарии, начиная от оказания первой помощи и заканчивая действиями в случае пожара, наводнения или другой чрезвычайной ситуации. Виртуальные симуляторы позволяют не только наглядно продемонстрировать учащимся правильные алгоритмы действий, но и закрепить их на практике.

Практические тренинги представляют собой ещё один важный элемент образовательного процесса по ОБЗР, способствующий более глубокому усвоению теоретического материала. Проведение таких занятий предполагает создание учебных ситуаций, требующих от учащихся демонстрации усвоенных навыков в реальных условиях, при этом методика практических тренингов включает многократное повторение и анализ действий, что способствует их запоминанию и автоматизации. Например, тренировки по оказанию первой помощи или эвакуации из здания дают возможность учащимся практически отработать порядок действий и научиться преодолевать внутренние барьеры при необходимости оказания помощи. В процессе тренингов учащиеся приобретают важные личностные качества, такие как стрессоустойчивость, уверенность в своих силах и готовность к коллективной работе в условиях угрозы.

Методика проведения занятий с использованием симуляторов и тренингов направлена на то, чтобы подготовить учащихся к действиям в чрезвычайных ситуациях, максимально приближенных к реальности.

Уроки с использованием симуляторов начинаются с ознакомления учащихся с правилами и порядком действий, которые они должны соблюдать. Затем учитель моделирует ситуацию, в которой учащиеся должны применять полученные знания на практике. В ходе практических тренингов учитель контролирует выполнение действий, анализирует их и даёт рекомендации, чтобы учащиеся могли исправить ошибки и совершенствовать свои навыки.

Учащиеся используют систему опорных сигналов, краткие записи, это делает процесс запоминания и повторения более удобным и эффективным. Ещё один ключевой элемент - это устный доклад, который делает каждый ученик, рассказывая о пройденной теме, что развивает навыки аргументации, помогает лучше усваивать материал и уверенно выражать свои мысли. Эти

методы обучения способствуют не только закреплению материала, но и выработке навыков быстрого принятия решений в условиях риска, что является важным для безопасного поведения в реальных ситуациях.

Использование симуляторов и тренингов на занятиях ОБЗР позволяет учащимся получать опыт, который трудно воспроизвести с помощью теоретического обучения. Данный подход способствует развитию личностных качеств, таких как уверенность, умение контролировать свои эмоции, способность к самоорганизации и ответственное отношение к своей безопасности и безопасности окружающих. Симуляторы, наряду с практическими тренингами, способствуют развитию у учащихся критического мышления и навыков анализа, так как они требуют от школьников осознанного отношения к действиям и возможности их корректировки в зависимости от ситуации. Преимуществом таких занятий является возможность отработки навыков без риска для жизни и здоровья, что делает процесс обучения безопасным и контролируемым.

На сегодняшний день важной задачей образовательного процесса является интеграция цифровых и интерактивных методов обучения, которые делают уроки более интересными и вовлекающими для учащихся. Компьютерные и виртуальные симуляторы представляют собой инновационные инструменты, способные превратить обучение ОБЗР в захватывающий и познавательный процесс. Такой подход к обучению способствует вовлечению учащихся в процесс, развитию их инициативности и самостоятельности в принятии решений. Благодаря этим методам создаются условия для активного участия учащихся в учебном процессе, что позволяет улучшить их успеваемость и мотивацию.

Тренинговая методика также поддерживает концепцию коллективной ответственности и взаимопомощи, так как многие тренировки проходят в группах. В ходе таких занятий учащиеся учатся работать в команде, распределять роли и совместно принимать решения, что особенно важно при обучении действиям в ситуациях, требующих скоординированного взаимодействия. Учащимся предоставляется возможность не только закрепить практические навыки, но и развить такие личностные качества, как ответственность, чувство товарищества и взаимопомощь, что формирует у них готовность к гражданскому участию и защите Отечества.

**Макарова Галина Владимировна**  
**МБУ ДО «ДХТД»**  
**Александровский район**

**Междисциплинарное обучение в дополнительных образовательных программах «Занимательная физика» и «Начальное техническое моделирование».**

Программа "Занимательная физика" предлагает детям увлекательные эксперименты и практические задания, которые помогают понять основные физические законы через игру и творчество. Например, изучая законы механики, дети могут создавать простые машины и механизмы, используя подручные материалы. Изучая тему «Сила упругости» дети создают самолет (корабль, машину) на резиномоторе.

([https://dzen.ru/video/watch/60b8fc3dcbf9ae5adc6b880e?share\\_to=link](https://dzen.ru/video/watch/60b8fc3dcbf9ae5adc6b880e?share_to=link)  
<https://disk.yandex.ru/d/jJmH62IMLVtZ1w>).

При изучении темы «Инерция» складывают из бумаги самолеты выполняющие «мертвую петлю» и учатся правильно запускать их.  
[https://dzen.ru/video/watch/5f83eed142a69673f75c4bc3?share\\_to=link](https://dzen.ru/video/watch/5f83eed142a69673f75c4bc3?share_to=link)

Выполняют модель «мертвой петли» из картона.  
<https://usamodelkina.ru/17968-delaem-igrushku-dlja-detej-mertvaja-petlja.html>  
Изучая тему «В мире звука» изготавливают нитяной телефон.  
([https://dzen.ru/video/watch/60b8fc3dcbf9ae5adc6b880e?share\\_to=link](https://dzen.ru/video/watch/60b8fc3dcbf9ae5adc6b880e?share_to=link)

При изучении темы «Атмосферное давление» конструируют гидравлический манипулятор из картона.  
<https://yandex.ru/video/preview/14773669640083842306>

Это не только развивает их технические навыки, но и способствует формированию интереса к науке.

В рамках программы "Занимательная физика" дети также имеют возможность участвовать в выставках и конкурсах, где они могут продемонстрировать свои проекты и достижения. Это не только дает им шанс поделиться своими знаниями с другими, но и развивает навыки публичных выступлений и презентации. Дети учатся формулировать свои мысли, аргументировать свои идеи и отвечать на вопросы, что способствует развитию их ораторских способностей и уверенности в себе. Дети выполняют проектные работы по изготовлению моделей различной техники (самолеты, вертолеты, корабли и др.). Изготавливают эти модели. Лучшие проектные работы принимают участие в региональном конкурсе «Юные техники XXI века». Имеются призеры этого конкурса.  
([https://dzen.ru/video/watch/60b8fc3dcbf9ae5adc6b880e?share\\_to=link](https://dzen.ru/video/watch/60b8fc3dcbf9ae5adc6b880e?share_to=link)

Программа "Начальное техническое моделирование" обеспечивает развитие навыков проектирования и конструирования. Дети учатся работать с различными материалами и инструментами, осваивают технологии моделирования. Занятия включают в себя создание простых моделей, таких как здания, транспортные средства или механизмы, что позволяет детям увидеть, как физические законы применяются в реальной жизни.

Важным аспектом данной программы является интеграция знаний из математики и информатики. Например, при проектировании модели здания дети должны учитывать пропорции, размеры и устойчивость конструкции, что требует применения математических расчетов. Это не только углубляет их понимание математических понятий, но и показывает, как математика находит практическое применение в инженерии и архитектуре.

Программа "Начальное техническое моделирование" также включает в себя элементы проектной деятельности, где дети работают над реальными задачами, связанными с их окружением. Например, они могут разрабатывать модели для улучшения школьной инфраструктуры или создавать проекты, направленные на решение экологических проблем. Это не только развивает их креативность, но и формирует у них чувство ответственности за окружающий мир и понимание важности устойчивого развития.

Междисциплинарный подход в рамках этих программ также способствует развитию социальных навыков. Работая в группах, дети учатся делиться идеями, обсуждать решения и принимать во внимание мнения других. Это формирует у них навыки сотрудничества и коммуникации, которые являются важными в любой сфере деятельности. Важным элементом обеих программ является и создание атмосферы, способствующей экспериментированию и исследованию. Дети мотивируются задавать вопросы, искать ответы и не бояться ошибаться. Ошибки рассматриваются как часть процесса обучения, что помогает формировать у них устойчивость и готовность к новым вызовам. Такой подход не только способствует глубокому пониманию учебного материала, но и формирует у детей уверенность в своих силах, что является важным аспектом их личностного роста.

Кроме того, в обеих программах активно используется метод проектного обучения, который позволяет детям работать над долгосрочными проектами, требующими планирования, исследования и командной работы. Такой подход помогает развивать навыки управления временем и ресурсами, а также учит детей ставить цели и достигать их. В процессе работы над проектами дети учатся не только разрабатывать идеи, но и оценивать их осуществимость, что является важным аспектом инженерного мышления. Они сталкиваются с реальными вызовами, которые требуют креативного подхода и нестандартных решений, что способствует развитию их аналитических способностей.

**Новиков Антон Сергеевич,  
педагог-организатор МБУ ДО РР ДЮЦТ**

### **Интерактивная игровая форма обучения - эффективный формат управления познавательной деятельностью учащихся для достижения высокого результата обучения**

Цель интерактивных игр состоит в создании комфортных условий обучения, при которых воспитанник чувствует свою успешность, интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения; дать знания и навыки, а также создать базу для работы по решению проблем после того, как обучение закончится.

Задачами интерактивных игр являются:

- пробуждение у обучающихся интереса;
- эффективное усвоение учебного материала;



- самостоятельный поиск учащимися путей и вариантов решения поставленной учебной задачи (выбор одного из предложенных вариантов или нахождение собственного варианта и обоснование решения);
- обучение работать в команде, проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства;
- формирование у обучающихся мнения и отношения.

В качестве площадки для разработки виртуальных интерактивных игр послужила программа подготовки и просмотра презентаций Microsoft PowerPoint, являющаяся частью Microsoft Office. Базовые возможности Microsoft PowerPoint позволяют разрабатывать интерактивные игры, включающие всё многообразие их видов и игровых форм, которые могут использоваться в процессе обучения на всех ступенях образования (предметные игры; творческие, сюжетно-ролевые игры; дидактические игры и т.д.).

Во время составления игры нужно четко определить: кто кому отвечает. Либо компьютер «диктует» условия игроку, либо возникает гибкое взаимодействие между ними, когда у участника игры есть много вариантов выбора и решения задач.

В первом случае учащийся поставлен в жесткие рамки: для достижения цели важна быстрота реакции; наблюдается влияние времени ответа на результат; четкая лабиринтная или вопросно-ответная модель построения игры, а также минимальная степень интерактивности для ребенка... Это так называемая развлекательная игра. В этом случае интеллектуальная активность играющего резко падает, так как инициатива принадлежит компьютеру.

Развивающие игры подразумевают гибкое взаимодействие между игроком и игрой, максимальную степень интерактивности; учет стремления детей к экспериментированию (относительная свобода в постановке задачи, многовариантность возможных решений); большой выбор инструментальных средств для решения игровой задачи; направленность на творческое развитие. В этом случае интеллектуальная активность повышается за счет ведущей роли играющего.

Поэтому все интерактивные игры МБУ ДО РР ДЮЦТ - развивающие, которые позволяют ребенку проявить собственную инициативу: на уровне нахождения (поиска, а затем и изобретения) новых способов достижения цели (решение игровой задачи); на уровне самостоятельной инициативной постановки игровой задачи на основе имеющихся в распоряжении учащегося компьютерных программных средств. Это игры открытого типа. Они отвечают задачам творческого развития личности ребенка, его интеллектуальной активности.

**Перечень интерактивных игр**  
**(из фонда Музейной комнаты МБУ ДО РР ДЮЦТ)**

Название	Тема	Вид
----------	------	-----

«Оборона Рязани»	Рязанское княжество во время татаро-монгольского похода на северо-восточную Русь (ноябрь-декабрь 1237 г. – январь 1238 г.)	сюжетно-ролевая, дидактическая, интеллектуальная
«Гроза 1612-го»	Формирование народного ополчения (сентябрь 1611 г. – июль 1612 г.)	интеллектуальная
«Военная кампания 1812 года»	Отечественная война 1812 года между Россией и Францией (июнь 1812г. – март 1815 г.)	сюжетно-ролевая, дидактическая, интеллектуальная
«Непобедимая и легендарная»	100-летие создания Рабоче-крестьянской Красной армии	предметная, дидактическая, интеллектуальная
«Освобождение»	Вторая мировая война (1 сентября 1939г. — 2 сентября 1945г.)	сюжетно-ролевая, дидактическая, интеллектуальная
«Перевал»	«Собирательный» образ вооруженного военного конфликта на Ближнем Востоке. Современное оружие и военная техника ВС РФ	предметная, сюжетно-ролевая, дидактическая, интеллектуальная
«Ключ к Победе»	Историческая викторина «Ключ к Победе» посвящена событиям Великой Отечественной войны. Она включает в себя архивы, каждый из которых содержит текстовый файл задания и изображения.	предметная, дидактическая, интеллектуальная
«Александр Невский»	1. «Слава, которой не будет конца... Ледовое побоище»: Игра включает в себя <b>2 видеоролика</b> (вступительный ролик - кратко освещающий события, предшествующие сражению, и финальный ролик – рассказывающий о последствиях военной кампании), а также <b>игровое поле</b> викторины – поле битвы. Оно содержит <b>вопросы викторины</b> (всего их <b>12</b> ); на нем же расположены два войска – русское (слева) и ливонское (справа).	предметная, сюжетно-ролевая, дидактическая, интеллектуальная

	2. «Слава, которой не будет конца... Невская Битва»: Интерактивная историческая игра-викторина «Невская битва» включает в себя вступительный ролик, кратко освещающий события, предшествующие сражению, а также игровое поле викторины – поле битвы. Оно содержит вопросы викторины (всего их 12); на нем же расположены два войска – русское (слева) и шведское (справа).	
--	--	--

Как правило, на начальном этапе обучения учащимся предлагается игра самой простой формы – **игра-викторина**. Интерактивные викторины и квизы — форма активного взаимодействия пользователя с контентом. Когда человек выбирает ответ из нескольких возможных вариантов или выстраивает их последовательность, а в итоге получает количественную или качественную оценку. Полученный результат может показать уровень знаний в тематике викторины или сказать больше о самом участнике.

«**Александр Невский**» - игра-викторина в чистом виде, которая носит информационный характер на занятиях знакомства с новой темой, либо можно использовать в форме контрольного теста при закреплении или проверке полученных знаний.

В игре «**Военная кампания 1812 года**» просто викторина осложняется тем, что от правильности ответа зависит выбор следующего вопроса. Ответственность учащихся возрастает, так как ошибки в ответах влияют на ход истории. Эта игра групповая, однако, ответ на каждый вопрос дает один человек, который должен проанализировать все предложенные ответы и принять правильное решение.

**Стратегическая игра** – один из основных жанров компьютерных игр, в котором игроку для победы необходимо применить стратегическое мышление. Учащиеся в такой игре уже или имеют какой-либо ресурс, или его выигрывают, который необходимо преобразовывать при помощи оперативного плана, разрабатываемого с учетом меняющейся обстановки. Обычными ресурсами в военных стратегиях являются персонажи и позиции, которые следует развивать и использовать для достижения преимущества и победы. В этом жанре разработана игра «**Оборона Рязани**».

Объединив два вида интерактивных игр, игру-викторину и игру-стратегию, с более подготовленными учащимися проводится **игра-квест** в разных ее интерпретациях.

Так, в игре «**Ключ к Победе**» используется принцип «метод кода», когда каждый правильный ответ дает право открыть новый вопрос, вскрывая «архив» за «архивом».

**«Перевал»** - игра, сюжет которой основан на собирательном образе военных событий, происходивших на Ближнем Востоке. Игра состоит из двух фаз – подготовка операции и непосредственно движение колонны. Локации можно посещать до тех пор, пока их «иконка» доступна. Используйте эту возможность и убедитесь, что выполнили все возможные задачи перед переходом к следующей фазе игры.

Моделирование различных игровых ситуаций с помощью интерактивных игр даёт возможность учащимся «погрузиться» в самую гущу исторических событий, почувствовать себя частью истории, попробовать повлиять на ход её событий. Ситуацию в игре можно разыгрывать сколько угодно раз, до тех пор, пока участники не будут удовлетворены качеством выполнения задач игры.

Использование интерактивных компьютерных игр на занятиях безусловно влияют на положительную динамику обучения не только учащихся МБУ ДО РР ДЮЦТ, но и других образовательных организаций района. Это подтверждают отклики участников игр:

**«Слава которой не будет конца.... Ледовое побоище»**

[https://vk.com/wall479135349\\_1327](https://vk.com/wall479135349_1327)

**«Слава, которой не будет конца... Невская Битва»**

[https://vk.com/wall-195651319\\_366](https://vk.com/wall-195651319_366)

[https://vk.com/wall-154122769\\_1842](https://vk.com/wall-154122769_1842)

[https://vk.com/wall-195937547\\_130](https://vk.com/wall-195937547_130)

[https://vk.com/wall-48827242\\_1733](https://vk.com/wall-48827242_1733)

[https://vk.com/wall-170901790\\_460](https://vk.com/wall-170901790_460)

Учащиеся объединений туристско-краеведческой направленности Центра, занимающиеся изучением истории, уверенно выступают на региональных конкурсах.

Апробация интерактивных игр проходила также посредством включения их в программу таких мероприятий Рыбновского района, проводимых Центром, как:

- Районная краеведческая конференция учащихся образовательных организаций;
- Районный день «Музей и дети»;
- Районный конкурс для активистов школьных музеев;
- Районный День юнармейца;
- проведение открытых уроков и классных часов в общеобразовательных учреждениях (МБОУ «Рыбновская СШ №1», МБОУ «Кузьминская СШ им. С.А.Есенина»);
- систематическая работа тематического кинозала МБУ ДО «Рыбновский районный Детско-юношеский Центр туризма».

Виртуальные интерактивные игры занимают в работе Музейной комнаты Центра особую роль – являются своего рода «машиной времени», позволяющей от обзорной экскурсии перейти к углубленному изучению истории через знакомство с экспонатами каждой экспозиции («Русь средневековая. Край Рязанский и Рыбновская земля. Вожская засечная черта»; «Война 1812 года»; «Революция 1917 года и гражданская война»; «Мне не

помнить об этом нельзя... Великая Отечественная война и Рыбновский район»; «История пионерской организации и комсомола»; «СССР: молодежные движения и культура»). В перспективе развития работы Музейной комнаты - разработка интерактивного гида по её экспозициям.

**Чучина Анастасия Николаевна**  
**Муниципальное бюджетное учреждение**  
**дополнительного образования**  
**"Клепиковский Дом творчества"**

### **Развитие лидерских навыков у школьников посредством тренировочных занятий**

Ведущая идея практики заключается в том, что лидерские качества могут быть развиты через систематическое и целенаправленное образование, основанное на активных методах обучения и практическом опыте, что позволяет одарённым школьникам осознанно применять свои умения в реальных условиях.

Педагог в роли тренера создает условия для роста своих учеников, в то время как все остальные действия выполняют сами ученики. Они получают больше независимости, учатся доверять свои мысли и чувства окружающим, а также выражать заботу о других участниках группы. Участники тренингов имеют возможность экспериментировать с разными стилями общения и поведением, используя навыки, которые ранее не были востребованы в их коммуникации. При этом они не испытывают страха быть непонятыми, ошибаться или выглядеть глупо..

Реализация проекта возможна в следующих формах:

1. Через систему занятий, проводимых педагогом, с необходимым обучением активным и тренинговым методам работы;
2. Выбор лидеров среди коллектива, их специальная подготовка и дальнейшее обучение по принципу «молодые учат молодых»;
3. Проведение трех- или пятидневных тренингов в каникулы.

Эти мероприятия можно успешно проводить совместно с родителями, что позволит им и детям посмотреть на друг друга с новой стороны в специально созданных «экстремальных» условиях.

Для реализации программ по развитию лидерских качеств используются следующие технологии:

Проектное обучение: воспитанники работают над реальными проектами в группах.

Ролевые игры: симуляция управленческих ситуаций для отработки навыков принятия решений.

Тренинги и семинары: интерактивные занятия с участием экспертов.

Обратная связь и рефлексия: создание условий для самоанализа и получения отзывов от сверстников и преподавателей.

Занятие 1.

### *Упражнение № 1. Ожидания и соглашения группы.*

Сначала проводим мозговой штурм, в ходе которого фиксируем соглашения и ожидания участников. Соглашения — это правила взаимодействия в группе. В конце обсуждения участники ставят свои подписи на флипчарте, подтверждая согласие с предложенными правилами. Ожидания — это цели, которых группа стремится достичь по завершении тренингового процесса. Все высказанные идеи записываются. При необходимости, с разрешения оратора, можно переформулировать их.

### *Упражнение № 2. Мой герб.*

Задание для знакомства. Участникам предлагается нарисовать свой герб на формате А-4, который делится на четыре секции: «Мое имя», «Моя семья», «Мое хобби», «Моя мечта». На выполнение задания отводится 10 минут, после чего каждый участник получает минуту для презентации своего герба.

### *Упражнение № 3. Аспекты работы лидера.*

Участники получают раздаточный материал с темой «7 аспектов работы лидера» (приложение 2). Изучив его в группах, участникам необходимо обсудить, что включает каждый из аспектов, а затем составить портрет лидера. Время на работу — 15 минут, презентация для каждой группы — по 2 минуты.

Январь

2025 г.

## **Занятие 2.**

### *Упражнение № 1. Бинго*

Правила игры: Найдите человека, который соответствует характеристикам в каждом из квадратов. Попросите его написать свое имя в соответствующем квадрате и убедитесь, что подпись читабельна. Один человек — одна подпись на листе (вы можете подписаться сами).

Любит блюда грузинской кухни

Бывал на Черном море

Имеет три или больше...

Видел фильм “Движение вверх”

Играет на музыкальном инструменте

Знает хороший анекдот и может прямо сейчас его рассказать

Умеет кататься на роликах

Знает хотя бы по одному слову больше чем на пяти языках

Может просвистеть “Подмосковные вечера

Принимал участие в демонстрациях

Обожает народную музыку

Имеет родственников за границей

Может назвать пять субъектов РФ

Любит готовить “что-нибудь вкусненькое”

Имеет хобби

Ведущий называет имена участников тренинга, остальные отмечают их галочками. При совпадении по вертикали, горизонтали или диагонали, участник кричит «Бинго» и начинает задавать вопросы по совпадениям. Это упражнение способствует более глубокому знакомству между участниками.

### *Упражнение № 2. Башня*

Участники разбиваются на 4 группы по 5-6 человек. Каждая группа получает 40 трубочек для коктейля и 10 простых карандашей с заданием построить самую высокую башню. Для выполнения задания выделяется 10-15 минут, уделяя внимание как функциональности, так и эстетике конструкции. Затем образуются пары из двух групп, и они объединяются для строительства. В конце все группы совместно строят одну башню, что увеличивает количество «строительных материалов». Это упражнение развивает навыки формирования и защиты идей, а также вызывает положительные эмоции. Проведите обсуждение: как распределялась работа? Чьи идеи легли в основу конструкции? Изменяли ли вы модель в процессе? Все ли получили возможность высказаться?

### **Занятие 3.**

#### *Упражнение № 1. Охота на людей.*

Подготовьте листы с перечнем личностных и поведенческих характеристик, оставив место для подписей. Установите лимит времени и дайте участникам задание найти людей, соответствующих этим характеристикам, и попросить их поставить свою подпись рядом с соответствующей характеристикой. На одном листе может быть только одна подпись. «Побеждает» тот, кто соберет больше подписей и потом представит всех, кто подписал его лист.

#### *Упражнение № 2. Космическая скорость.*

Участники становятся в круг. Ведущий бросает мяч одному из участников, при этом мяч нельзя передавать соседу. Когда мяч обойдет всех и вернется к ведущему, он просит группу повторить последовательность передач. Затем группа должна выполнить это задание на время. Ведущий задает вопрос, возможно ли передать мяч за 15, 10, 5 или 2 секунды? У группы есть 20 минут на размышление. Цель — передать мяч как можно быстрее, сохраняя последовательность.

### **Занятие 4.**

#### *Упражнение № 1. Пойми меня.*

Сегодня мы посвятим день изучению правил общения. Начнем с определения термина «общение» с помощью метода мозгового штурма.

Общение можно представить как последовательность этапов: возникновение мысли — формулирование мысли — передача мысли — восприятие информации — понимание информации — формулировка новой мысли — оформление мысли и так далее.

Участников следует разделить на 5 групп. У каждой группы есть 10 минут, чтобы выявить препятствия, возникающие на каждом этапе формирования мысли. Затем они презентуют свои результаты.

После этого учащимся предложат опробовать различные способы общения. Каждая пара получает фигуры: круг, квадрат, равносторонний треугольник, пятиконечная звезда и шестиконечная звезда. Участники располагаются спиной друг к другу. Один из них рисует композицию,



используя каждую фигуру ровно один раз. На выполнение задания дается 2 минуты, после чего участники сравнивают свои рисунки.

**Правила:**

1. В первый раз нельзя задавать вопросы.
2. Во второй раз рисующий может отвечать только «да» или «нет».
3. В третий раз рисование происходит в условиях свободного общения.

При подведении итогов важно обсудить, когда рисовать было легче, сталкиваемся ли мы в реальной жизни с подобными стилями общения и что важно для успешного общения.

*Упражнение № 2. Летающие яйца.*

Ресурсы: сырое яйцо, одноразовый стаканчик, 5 листов бумаги формата А4, 5 коктейльных трубочек, одноразовый пакет, скотч.

Задача состоит в том, чтобы сбросить яйцо с 2-го этажа, не разбив его. В течение 10 минут группа обсуждает, как это сделать (дотрагиваться до ресурсов нельзя), а выполнение задания проходит в полной тишине.

Общее время выполнения задания — 20 минут.

**Занятие 5.**

**Упражнение № 1. Фабрика открыток.**

Цель упражнения: создать n количество поздравительных открыток на заданную тему. Участники разбиваются на 3 группы: первая — отвечает за оформление поздравительной надписи, вторая — за художественное оформление с использованием красок, третья — за написание текста поздравления. Тренер устанавливает сроки и параметры, сколько открыток должно быть изготовлено (включая тему, количество строк на обложке и внутри открытки). Участники на стадии обсуждения распределяют роли и определяют, как повысить эффективность работы.

1 задание: заказчик хочет 5 юбилейных открыток. На лицевой стороне должна быть картинка и поздравление из двух рифмованных строк. На третьей странице — поздравление в 4 строки. Тексты должны отличаться как на обложке, так и внутри открытки. Использовать телефоны запрещено. Время выполнения — 20 минут.

2 задание: изготовить 6 новогодних открыток. Рисунки должны быть разнообразными. На титуле — поздравление из четырёх рифмованных строк, внутри — текст, состоящий из не менее 8 предложений. Время выполнения — 25 минут.

Задания могут варьироваться, но общее количество открыток должно соответствовать количеству участников тренинга, чтобы каждый получил подарок на память. Можно заранее продумать темы поздравлений, например, 2 открытки с поздравлением по случаю рождения внука или 2 — с удачным отпуском.

По завершении работ проводится рефлексия.

**Занятие 6.**

**Упражнение № 1. Конфликт.**

На сегодняшнем занятии мы проанализируем причины конфликтов и стратегии поведения в конфликтных ситуациях. Начнем с мозгового штурма, задав вопросы: «Что такое конфликт?» и «Что приводит к конфликту?».

Проведем упражнение по принципу «глухого телефона». Пятеро участников выходят из комнаты, и одному из них читается информация, которую он должен передать следующему. В конце последний участник делится этой информацией с группой.

Информация для запоминания:

У нашего сотрудника Иванова пропала белая собака породы болонка по кличке Альфа. Он обзвонил всех своих друзей. Сердечная Сидорова, возвращаясь поздно вечером от Калягина, также нашего сотрудника, после дня рождения его матери, пожилой женщины, заметила недалеко от дома Третьяковой собаку, похожую на Альфу. Несмотря на поздний час, она дозвонилась до Иванова.

Иванов, хорошо ориентируясь между домами Калягина и Третьяковой, искал собаку около трех часов и, не выспавшись, не смог прийти на работу утром. Калинина согласилась выйти на смену вместо Иванова.

После завершения упражнения проведем его анализ.

*Упражнение 2: Адские башни.*

Это упражнение направлено на командное взаимодействие, принятие решений и развитие навыков разрешения конфликтов.

Группа делится на четыре команды, каждая из которых получает набор блоков, например, из конструктора «Лего». Командам ставится общее задание — построить башню.

Каждый участник получает карточку с уникальной информацией по одному аспекту задания, ею нельзя делиться. Игра должна проходить в полной тишине.

Содержимое карточек:

1. Башня должна состоять из 20 блоков.
2. Башня должна достигать высоты 10 уровней.
3. Башня должна быть построена только из белых, красных и желтых «кирпичиков».
4. Башня должна состоять из синих и желтых «кирпичиков».
5. Шестой уровень башни должен отличаться по цвету от остальных уровней.

Команды должны построить башню самостоятельно. Если кто-то из команды попытается взять «кирпичи», настойте на том, что башню постройте именно вы.

Обсуждение итогов игры:

После выполнения задания рекомендуется обсудить возникшие ситуации, так как они повторяются каждый раз при проведении этого упражнения.

Существует две стратегии поведения. Если строитель является настойчивым человеком, остальные участники, скорее всего, примут его подход к строительству. Все будет идти хорошо до тех пор, пока он не

предпримет действия, противоречащие инструкциям другого участника, который в этом случае может выразить молчаливый протест, пока не будет использован нужный «кирпич» или достигнут необходимый уровень. Тогда башня будет успешно построена.

Во втором случае самозванный строитель может потерпеть неудачу, и башня не будет построена.

Важно тщательно разобрать итоги, чтобы все участники остались довольны.

### ***Занятие 7.***

#### ***Упражнение № 1. Черное и белое.***

Продолжаем изучать стратегии поведения в конфликтах. Участники делятся на две команды. Каждая команда получает карточки и выбирает один из двух цветов: черный или белый. За выбранный цвет команда получает баллы. Выигрывает команда, набравшая больше баллов.

Если команда выбирает белый цвет, она получает (+40) баллов, тогда как другая команда, выбравшая черный, теряет (-40) баллов. Если обе команды выбрали черный, то обе получают по (-20) баллов. Если обе выбрали белый, то каждому начисляется (+10) баллов. Команда может отказаться от выбора и в этом случае получит 0 баллов, а другая команда автоматически получит (+10) баллов.

Во время игры можно разрешить командам провести переговоры. После завершения игры стоит обсудить «Дилемму заключенного» и выяснить, какие чувства испытали участники. Это поможет подчеркнуть значимость переговоров и компромиссов.

#### ***Упражнение № 2. Фломастеры.***

Материалы: фломастеры — по количеству участников (фломастеры можно заменить на коктейльные трубочки).

Комната делится на две игровые зоны: «зона обсуждения» и «зона молчания», где на полу расположены фломастеры.

Задание: одновременно поднять с пола все предметы, соблюдая условия: 1 человек может касаться только одного предмета, и в воздухе может находиться лишь один предмет.

Правила:

Группе дается 20 минут на выполнение задания.

Когда группа готова приступить, она подает сигнал ведущему. Ведущий объявляет: «Время», и группа переходит в «зону молчания» для выполнения задания.

При нарушении условий ведущий делает об этом замечание, группа возвращается в «зону обсуждения», а материалы приводятся в исходное положение (соединенные фломастеры разъединяются).

Участники могут говорить только в «зоне обсуждения». За любое нарушение – штраф в 1 минуту.

Когда задание выполнено, ведущий сообщает группе об этом.

### ***Занятие 8.***

#### ***Упражнение № 1. Операция на сердце.***

Представьте, что вы — команда хирургов в крупной клинике. Вам предстоит принять важное решение. В данный момент в клинике имеется одно донорское сердце, а восемь пациентов нуждаются в трансплантации. Ваша задача — определить, кому будет проведена операция, при этом у всех пациентов одинаковые шансы на успешное пересаживание.

Информация о пациентах:

1. 17-летняя девушка из Киргизии, работает официанткой и была вынуждена оставить школу, так как является единственной кормильцей в семье.

2. Выпускник средней школы, лидер класса, недавно принят в медицинский университет без экзаменов.

3. 24-летняя мать-одиночка с тремя маленькими детьми без родственников в этой стране.

4. 52-летний религиозный лидер, основатель приюта для бездомных и бесплатной столовой, обслуживающей около 1000 человек ежедневно.

5. 40-летний ученый, близкий к созданию вакцины против ВИЧ, сам является носителем вируса.

6. Пациент, переводимый из сельской больницы, дополнительных сведений о нем нет.

Упражнение 2. Электрическая цепь.

Команда становится в круг и вытягивает руки вперед. Каждый участник должен взять за руку другого человека, при этом нельзя брать за руку своего соседа или соединяться с одним и тем же человеком обеими руками. Необходимо проверить работу «электрической цепи»: один участник пожимает руку другому, и так далее, пока сигнал не вернется к начальной точке. Затем группе нужно распутаться, то есть, не разжимая рук, вернуть всех в круг (кто-то может быть спиной).

Возможные вопросы для обсуждения в группе:

1. Что было легко, а что вызвало трудности?

2. Кто проявлял активность, а кто ждал, когда остальные распутаются?

3. Кто взял на себя роль лидера, помогая другим?

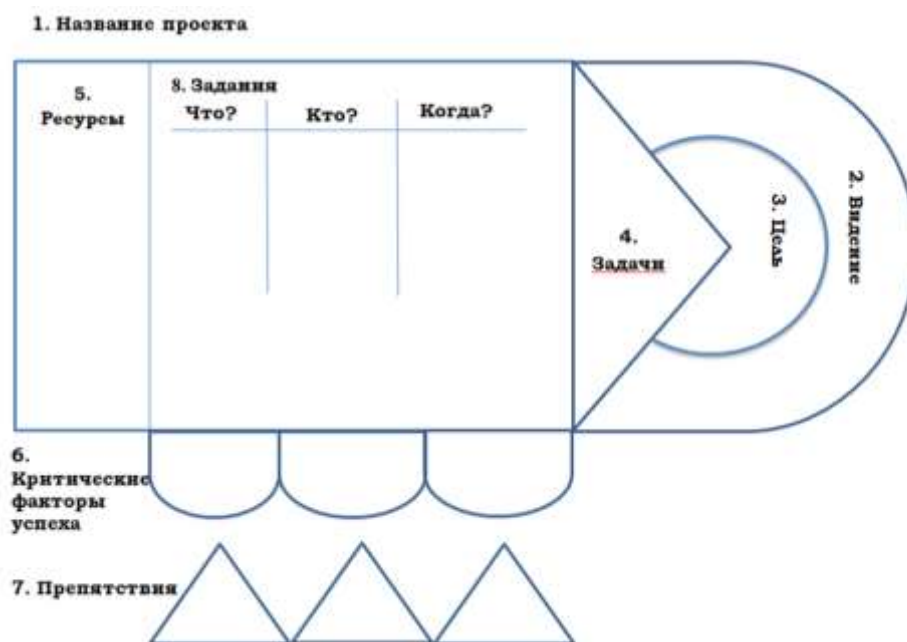
4. Наблюдались ли в команде недостаток или избыток лидерства?

### **Занятие 9.**

*Упражнение № 1. Стрелка планирования.*

Сегодня обсудим значимость успешного достижения целей. Как часто мы терпим неудачу из-за непродуманного планирования? Давайте научимся грамотно организовывать свою деятельность.

Разбираем с учениками основы планирования, рассматриваем конкретный пример. После этого распределяемся на группы — каждая разрабатывает собственный проект и план его реализации, а затем представляет его перед остальными.



### ***Занятие 10-11. Дорога испытаний.***

Эти упражнения из курса прекрасно укрепляют командный дух участников и помогают выявить неформальных лидеров.

#### **Упражнение 1. Перемещение по карнизу.**

Группа становится на условно обозначенный карниз в определённом порядке. Задача участников — поменяться местами так, чтобы первый оказался на месте последнего, второй — предпоследнего и так далее. Во время выполнения задания запрещено выходить за пределы черты. Если это происходит, группа возвращается в начальное положение. Участникам предоставляется 10 минут для обсуждения, после чего общение запрещено. Также можно ввести временные ограничения на выполнение задания.

#### **Упражнение 2. Вертикальная паутина.**

Между деревьями натянута вертикальная паутина.

Задание: всей группе предстоит пройти через паутину.

Правила:

1. Через каждую ячейку паутины может пройти только один участник;
2. Запрещается касаться нитей паутины любыми частями тела, одеждой, волосами и т.д.;
3. Один участник может пролезть как над, так и под паутиной;
4. Обходить паутину нельзя;
5. Нельзя пройти сквозь сеть и вернуться, чтобы помочь остальным;
6. При касании паутины упражнение начинается заново.

Примечание: вторичное использование ячеек возможно, если участников больше, чем ячеек, и только после того, как все ячейки будут использованы хотя бы один раз.

#### **Упражнение 3. Сужающийся квадрат.**

На полу нарисованы три квадрата с общим углом. Размеры сторон: 2 м, 1,5 м и 1 м.

Задача: группе нужно удержаться в каждом квадрате в течение 30 секунд. Заступать за границы квадратов запрещено.

Упражнение 4. Бип!

На полу начерчена сетка из квадратов. Ведущий имеет лист с похожими квадратами, на котором отмечен маршрут.

Задание: группе необходимо перейти с одной стороны квадрата на другую, угадав маршрут. При неверном шаге звучит сигнал «Бип!», и участник возвращается, став в конец группы. Время на подготовку — 5 минут.

Дополнительное ограничение: упражнение выполняется молча, на него отводится 15 минут.

Упражнение 5. Айсберги.

Необходимы листы бумаги формата А4.

Задание: команда должна перебраться с одного берега на другой, используя "айсберги".

Ограничения:

Ведущий вправе забирать и предоставлять айсберги по своему усмотрению;

Если кто-то из команды «попадает в воду», вся команда возвращается;

Неиспользованный айсберг не должен оставаться пустым, иначе он будет конфискован.

Время на обсуждение — 10 минут.

Упражнение 6. Зараженная зона.

Необходимые ресурсы: круг диаметром 4 метра, 5 веревок, 5 повязок, 1 ведро и 1 бутылка.

Цель: дезактивировать условно заражённую территорию от радиации.

Задание: в центре круга находится ведро — источник заражения, а в бутылке — экологически чистый продукт. Необходимо перелить чистый продукт в ведро. Если какая-либо часть тела попадает в зону радиации, она «мертвеет». Участники, держащие веревку, ослепнут, но под контролем других. Если кто-то полностью оказывается в зоне радиации, он считается погибшим.

От вас зависит, будет ли спасено человечество.

Упражнение 7. Слепой треугольник.

Необходимы веревка и повязки для всех участников.

Задание: с закрытыми глазами все участники должны, держа веревку, построить равносторонний треугольник. Обсуждение допускается при открытых глазах, если участники не касаются веревки. Эти упражнения курса обычно очень хорошо сплачивают учащихся, выявляют неформальных лидеров.

**Шведова Наталья Владимировна**  
**Муниципальное бюджетное учреждение**  
**дополнительного образования**  
**«Станция юных натуралистов»**  
**Касимовского муниципального округа**

## **Организация познавательного досуга учащихся, направленного на изучение растений, развитие интереса к научно- исследовательской деятельности, формирование экологической культуры**

Участниками образовательно-оздоровительного процесса в лагере труда и отдыха с дневным пребыванием являются учащиеся 8-10 классов, педагогические работники МБУ ДО «СЮН».

Особенностью образовательной программы лагеря является опытно-исследовательская работа. Учащиеся изучают растительность учебно-опытного участка, пригородного леса, учатся составлять коллекции и экспозиции растений открытого грунта. Для этого на станции имеется теплица, земельный участок, на котором выращиваются сельскохозяйственных культуры, дикорастущие, лекарственные и декоративные растения.

В процессе обучения, учающиеся приобретают навыки в опытнической, проектной, исследовательской деятельности, опыт работы с цифровым оборудованием, формируются умения и навыки в изучении и выращивании растений. Работа на земельном участке является одним из видов трудового воспитания, что способствует физическому, умственному и нравственному развитию детей, психологическая готовности к трудовой деятельности, осваиваются допрофессиональные компетенции профессий, связанных с сельским хозяйством.

В обучении широко используются информационные ресурсы. Развитие информационных технологий открывает обучающимся доступ к сайтам ботанических садов, электронным определителям растений, полнотекстовым базам библиотек. Виртуальные экскурсии позволяют путешествовать по многим ботаническим садам или природным ландшафтам, сообществам. Использование информационных технологий делает реализацию программы обучения многообразной и открытой.

Реализация программы обеспечивает непрерывность дополнительного образования, занятость детей в летний период через учебные занятия, проведение массовых мероприятий для учащихся, включение их в игровую, исследовательскую, конкурсную деятельность различного уровня, в практическую работу по изучению, сохранению и изучению растений местной флоры.

- <https://yunnaty-kasimov.rzn.muzkult.ru/>  
- <https://vk.com/public200445749>

**Юсифова Рафаэля Зохрабовна**  
**Муниципальное бюджетное учреждение**  
**дополнительного образования**  
**«Центр дополнительного образования»**



## Применение проектного обучения в разработке цифрового справочника

Технология работы по применению проектного обучения в программировании цифрового справочника для детей включает комплекс специальных методов и приемов:

1. Выбор проекта: предложить учащимся выбрать или разработать проект, который их интересует. Это могут быть простые игры, приложения для решения повседневных задач или небольшие утилиты.

2. Этапы проекта: разделите процесс работы над проектом на этапы: планирование, разработка, тестирование и презентация. Это поможет учащимся понять структуру разработки программного обеспечения.

3. Практические примеры: использовать примеры, связанные с проектами, чтобы дети могли сразу применять изученное на практике.

4. Командные проекты: организовать работу в командах, где учащиеся смогут совместно разрабатывать проект. Это поможет развить навыки сотрудничества и коммуникации.

5. Роли в команде: присвоить роли (например, разработчик, тестировщик, дизайнер), чтобы каждый участник команды мог внести свой вклад.

6. Регулярные проверки: проводить регулярные проверки прогресса проектов. Это может быть в формате презентаций или демонстраций достигнутых результатов.

7. Итеративное улучшение: поощрять детей вносить изменения и улучшения в свои проекты на основе полученной обратной связи.

8. Геймификация: организовать конкурсы на лучшее приложение. Это создаст дополнительную мотивацию и интерес к обучению. Вручить сертификаты или призы за достижения.

9. Интеграция с другими предметами: связывать проекты с другими предметами (например, создание исторической игры на основе изучаемой темы), чтобы показать практическое применение программирования.

10. Онлайн-курсы и tutorиалы: рекомендовать ресурсы для самостоятельного изучения C# (например, Codecademy, Microsoft Learn).

11. Форумы и сообщества: поощрять участие в онлайн-сообществах (например, Stack Overflow), где учащиеся могут задавать вопросы и получать помощь.

12. Демонстрация проектов: в конце курса организовать мероприятие, где каждый сможет представить свой проект. Это поможет развить навыки публичных выступлений и критического мышления.

13. Рефлексия: после завершения проектов провести обсуждение, где дети смогут поделиться своим опытом, трудностями и успехами.

Новизна практики

- Интеграция проектного метода с современными технологиями. Практика включает использование актуальных инструментов и технологий (например, Visual Studio, платформы для совместной работы), что позволяет учащимся ознакомиться с реальными условиями разработки программного обеспечения.

- Индивидуальный подход к обучению. Предоставляется возможность ученикам выбрать проект, основанный на их интересах и увлечениях, что способствует повышению мотивации и вовлеченности в процесс обучения.

- Групповая работа и командные навыки. Практика акцентирует внимание на командной работе, это помогает развивать не только технические навыки, но и навыки коммуникации, сотрудничества и управления проектами.

- Фокус на реальных проектах. Учащиеся работают над проектами, которые могут быть полезны в реальной жизни, что увеличивает значимость их работы и дает возможность применять знания на практике.

- Поддержка самостоятельного обучения. Поощряется использование онлайн-ресурсов и участие в сообществах разработчиков, что способствует развитию навыков самостоятельного изучения и поиска информации.

## Содержание

1. Ветеркова М.С. Информационно-коммуникационные технологии в СПО.....	3 с.
2. Денисова Т.Е. Проектная деятельности на уроке географии для студентов 1 курса СПО на тему "Моя малая Родина"».....	7 с.
3. Илларионова М.А.. Использование информационно-коммуникационных технологий в реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Фотография с нуля».....	8 с.
4. Копосова Д.А.. Развитие лидерских качеств у одаренных школьников.....	16 с.
5. Лазутина К. А. Использование симуляторов и практических тренингов на уроках ОБЗР .....	18 с.
6. Макарова Г.В. Междисциплинарное обучение в дополнительных образовательных программах «Занимательная физика» и «Начальное техническое моделирование».....	20 с.
7. Новиков А.С. Интерактивная игровая форма обучения - эффективный формат управления познавательной деятельностью учащихся для достижения высокого результата обучения.....	22 с.
8. Чучина А.Н. Развитие лидерских навыков у школьников посредством тренировочных занятий.....	27 с.
9. Шведова Н.В. Организация познавательного досуга учащихся, направленного на изучение растений, развитие интереса к научно-исследовательской деятельности, формирование экологической культуры .....	35 с.

10. Юсифова Р.З. Применение проектного обучения в разработке цифрового справочника .....	36 с.
--	-------