Приложение к приказу

№\_66\_\_\_\_от\_\_13.03.24\_\_\_\_

Методические рекомендации по организации занятости обучающихся во внеурочное время с 15 по 17 марта 2024 года

В связи с осуществлением образовательной деятельности в образовательных организациях Донецкой Народной Республики с 15 по 17 марта 2024 года с применением дистанционных образовательных технологий важным аспектом работы педагогических коллективов общеобразовательных организаций и учреждений дополнительного образования станет организация занятости обучающихся во внеурочное время.

Своеобразие применения дистанционных образовательных технологий во внеурочной деятельности проявляется в:

• целенаправленном добровольном использовании ребенком свободного от уроков времени для полноценного развития своих потенциальных возможностей;

• свободе выбора направлений и содержания информационный деятельности;

• реализации межпредметных связей при использовании компьютера в качестве инструмента обучения;

• особенностях взаимоотношений ребенка и педагога, когда в роли помощника педагога может выступать компьютер (сотрудничество, сотворчество, индивидуальный подход к ребенку);

• реализации информационного досуга (сетевое общение, компьютерные игры).

Внеурочная деятельность может быть организована по направлениям развития личности: спортивно-оздоровительное, духовно-нравственное, социальное, общеинтеллектуальное, общекультурное.

При организации внеурочной деятельности в дистанционном формате могут использоваться следующие формы обучения: конференция, исследовательская деятельность, онлайн-консультация, акция, конкурс, экскурсия и др.

Основными элементами дистанционного обучения являются:

* образовательные онлайн-платформы;
* цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах;
* видеоконференции;
* вебинары;
* онлайн-общение;
* e-mail;
* облачные сервисы;
* электронные пособия, разработанные с учетом требований законодательства Российской Федерации об образовательной деятельности.

Обратная связь может осуществляться в рамках телефонных консультаций, мессенджеров, голосовых сообщений и социальных сетей на усмотрение специалистов.

Одним из направлений деятельности воспитательной работы является профилактика распространения идеологии экстремизма, терроризма и криминальных субкультур в молодежной среде.

В соответствии с техническими возможностями, созданными в образовательной организации, возможно использование различных электронных ресурсов.

|  |  |
| --- | --- |
| Направлениевнеурочной деятельности | Ресурсы |
| Общекультурное | <https://www.youtube.com/watch?v=Atmy8xoO_c0> Музыкальная шкатулка<https://www.youtube.com/watch?v=Kxg8EFyLd1c> Весенний пейзаж. Нетрадиционная техника рисования<https://vk.com/public171335096> Вконтакте «Мир путешествий»<https://svoimirukamy.com/figurki-iz-plastilina-dlya-detej.html> Фигурки из пластилина<https://www.youtube.com/watch?v=mcIBiBC8wkw> Выставка старинных схем для вышивания «Волшебствоузора» в музее-усадьбе «Архангельское»<https://www.youtube.com/watch?v=_SZuUDKjnCg> Правила дизайна. Пространство и планирование |
| Общеинтеллектуальное | <https://www.karusel-tv.ru/announce/9257-pochemuchka> Мультсериал «Естествознание»<https://prosv.ru> Примерные программы по внеурочной деятельности и методические материалы по всем направлениям  |
| Социальное  | [https://vk.com/@vneurochka\_spo-socialnoe-napravlenie-vneurochnoi-deyatelnosti-celi-zadachi](https://vk.com/%40vneurochka_spo-socialnoe-napravlenie-vneurochnoi-deyatelnosti-celi-zadachi) Актуальные форматы педагогической деятельности |
| Спортивно-оздоровительное  | <https://youtu.be/Y7aPB2BJ4zs> Комплекс упражнений для детей младших классов<https://youtu.be/-uCegFpAWCI> "Гольф" Правила игры в (односкатную) лунку (Чикин В.В.) |
| Духовно-нравственное направление | <https://www.youtube.com/watch?v=ca6ARA4V0v4> Небо подвластно сильным<https://www.culture.ru/events/496527/virtualnaya-ekskursiyastoyali-kak-soldaty-geroi-goroda> Виртуальная экскурсия «Стояли как солдаты, герои-города» |

Педагогическим работникам образовательной организации рекомендуется создавать простейшие, интересные для обучающихся ресурсы и задания; выражать свое отношение к работам обучающихся в виде текстовых или аудио рецензий, устных онлайн консультаций.

При организации внеурочной деятельности дистанционно можно использовать такие образовательные технологии, как cinema-технология, квест (Web-квест), проектная технология, образовательное путешествие, виртуальная экскурсия и др.:

**Сinema-технологии.** Более подробно о технологии можно узнатьна сайте:

<https://infourok.ru/cinema-tehnologiya-kak-sredstvo-vospitaniya-969519.html>;

<https://urok.1sept.ru/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/525312/>.

 Применяя **cinema-технологии,** педагог должен:

1. Выбрать синема (медиапродукт) для просмотра, предварительно проанализировав его воспитательный потенциал.
2. Подготовить вступительное слово. В процессе дистанционного воспитания это можно сделать в формате презентации.
3. Организовать просмотр фильма (ссылки на сервисы предложены ниже). Здесь необходимо договорится с обучающимися о сроках и времени просмотра.
4. Обсуждение увиденного. Педагог организует дискуссию, в которой обучающиеся дают оценку поступкам героев с позиции нравственности (милосердие, дружба, помощь, забота, личностная ответственность и др.).
5. Провести рефлексию.

**Списки фильмов для просмотра:**

<https://zeroplus.tv> ‒ Детский онлайн-кинотеатр

<https://kinouroki.org> ‒ Киноуроки в школах России и мира

<https://resh.edu.ru/movie/> ‒ Фильмотека на портале «РЭШ: Российская электронная школа» и др.

Обсуждение картины может занимать от 10 до 40 минут. Прежде всего рекомендуем поговорить с ребёнком о том, что ему больше всего запомнилось, произвело самое сильное впечатление.

Особое внимание нужно уделить обсуждению действий главных героев и ситуаций, в которых они оказываются. Постарайтесь детально проанализировать чувства, мысли, реакции, которые вызвали те или иные персонажи у ребёнка, и резюмировать их высказывания.

Предлагаем вопросы, которые можно задать после просмотра кинофильма или театральной постановки. Эти вопросы могут видоизменяться в зависимости от сюжета. Иногда, чтобы ребёнок раскрылся и обсуждение получилось глубоким и живым, бывает достаточно двух-трех из них, а иногда может возникнуть значительно больше тем для обсуждения. Подбирая вопросы, важно учитывать возрастные особенности детей.

**Примерный перечень вопросов для обсуждения**

**Сюжетная линия, главные герои и герои второго плана**

* Понравился фильм (спектакль) или нет? Почему?
* О чем был фильм (спектакль)? Что лежало в основе сюжета? Какие персонажи главные, а кто на второстепенных ролях?
* Составляем психологический портрет героев: личностные особенности, нравственные принципы, черты характера, манера поведения.
* Каковы отношения между героями?
* Приходилось ли вам сталкиваться с подобными ситуациями и отношениями в жизни?

**Восприятие фильма (спектакля)**

* Кто из героев наиболее симпатичен, а кто вызывал антипатию? Кто вызывает сочувствие, страх, жалость, восхищение, зависть, презрение, злость? Почему герой вызвал эти чувства?
* Есть ли в фильме (спектакле) герои, на которых похожи вы сами или кто-то из ваших близких? В чем это сходство?
* На кого из героев вы хотели бы быть похожими?
* Каков стиль общения героев фильма (спектакля)? Как они решают свои проблемы?
* Как бы вы поступили на месте героя, если бы оказались в ситуации, представленной в фильме (спектакле)? Что вам пришлось бы для этого сделать, в отличие от него?
* Что вы считаете правильным или неправильным в поступках героев?
* Кто из персонажей прав / виноват в той или иной ситуации и почему?
* Что бы произошло, поступи тот или иной герой по-другому?
* Какие эмоции вызвал фильм (спектакль)? Что рассмешило, обрадовало, расстроило, рассердило, обидело, испугало, оттолкнуло и т. д.?
* Как этот фильм (спектакль) перекликается с вашей жизнью?
* Извлекли ли вы для себя какие-то уроки, посмотрев фильм (спектакль)?
* Как бы отнесся к фильму (спектаклю) кто-то из ваших знакомых (друг, подруга) и почему?
* Кому бы вы рекомендовали посмотреть этот фильм (спектакль) и почему?
* Какие сцены вы пересмотрели бы снова?

**Идейные и стилистические особенности фильма (спектакля)**

* О чем этот фильм (спектакль)? Какова основная проблема/конфликт и как ее решает режиссер? Какие художественные и технические приемы помогают ему в этом? Что, по вашему мнению, он хотел сказать зрителям?
* Почему фильму (спектаклю) дано именно такое название? Как оно раскрывает смысл картины?
* Какие в фильме (спектакле) встретились метафоры, аллегории, символы? Почему, по вашему мнению, режиссер решил их использовать?
* Каким образом развивались бы события, если бы режиссер снял продолжение фильма?
* Какие психологические, нравственные, философские проблемы затронуты в фильме (спектакле)? Какие из них волнуют вас в настоящий момент или волновали в прошлом?
* Какие фильмы/произведения освещают схожие проблемы?

В зависимости от сюжета просмотренного фильма (спектакля) вами могут быть выбраны дополнительные формы совместного досуга, в рамках которых обсуждение перечисленных вопросов может быть продолжено.

Например, если герой фильма (спектакля) увлекался чем-либо, то ребёнку можно предложить вместе попробовать себя в данном любительском занятии (цветоводстве, коллекционировании, уходе за домашними животными и т. д.).

По мотивам фильма обучающимся может быть предложено подготовить творческие работы (рисунки, фото, поделки в различных техниках декоративно-прикладного творчества).

**Технология «Веб-квест»**

Веб-квест **‒** проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

При разработкеdеб-квеста следует учитывать обязательные части:

1. Введение**‒** ясное вступление, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
2. Задание**,** которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

3. Ресурсы**‒** список информационных ресурсов (ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным.

4.Процесс работы**‒** описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

5. Оценка**‒** описание критериев и параметров оценки веб-квеста. Критерии оценки зависят от типа задач, которые решаются в веб-квесте.

6. Заключение **‒** раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Итогом работы обучающихся с dеб-квестом может быть «готовый продукт», который создается при помощи интернет ресурсов. Это может быть презентация, плакат, брошюра, коллаж, видеоролик и т.п.

В дистанционной форме наиболее эффективно использовать dеб-квест.

Алгоритм создания dеб-квеста:

Шаг 1**.** Выбор темы. Тема Веб-квеста должна отвечать следующим условиям: соответствовать личностным результатам ФГОС; позволять эффективно использовать Интернет.

Шаг 2. Определение основных понятий по теме.Создание глоссария или облака слов. Шаг позволит определить ключевые точки для создания заданий.

Шаг 3.Целеполагание. Определение цели веб-квеста и каждого задания отдельно.

Шаг 4.Выбор ресурса, на котором будет создан веб-квест. Например, сайт на платформе Tilda или просто презентация с использованием ссылок на интернет-ресурсы.

Шаг 5.Выбор типа и формы квеста в соответствии с классификацией.

Шаг 6.Написание сценария. Сценарий**‒** это общая идея и отдельные задания, которые нужно выполнять поэтапно или вразнобой, а также метки (подсказки), помогающие ориентироваться по квесту.

Шаг 7.Разработка заданий, выбор средств их реализации.

Шаг 8. Разработка критериев оценки. Ключевым разделом любого веб-квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники квеста оценивают самих себя, товарищей по команде.

Шаг 9. Организация веб-квеста.

Шаг 10. Подведение итогов и анализ работы.

В Интернете имеются шаблоны, которые могут быть весьма полезны учителям, желающим создавать свои собственные веб-квесты, различные задания, которые подходят к предложенной технологии, методические советы для учителей о том, как и где, найти полезные сайты при создании веб-квеста, а также список поисковых систем и инструкции по их использованию:

Предметные веб-квесты для всех уровней образования: <https://libroquest.tilda.ws/page26210114.html>

Веб-квест по химии: <https://veb-kvest-po-khimii-1.jimdosite.com/zadaniya/>

Веб-квест «По страницам любимых книг»: <https://learningapps.org/watch?v=p99btzzrc21>

Веб-квест «Нескучная информатика»: <https://uchebnik.mos.ru/app_player/198743> и др.

**Социальный проект**

*Социальный проект* – это программа реальных действий, в основе которой лежит актуальная социальная проблема, требующая разрешения. Ее реализация может способствовать улучшению социальной ситуации в социуме. Это один из способов участия в общественной жизни путем практического решения насущных социальных проблем.

Предназначение проектов в дистанционной форме – собрать информацию о каком-либо объекте, явлении, событии; провести анализ и обобщение информации и представить результат в виде информационного продукта широкой аудитории.

О структуре социального проекта можно узнать на сайте: <https://kmc23.ru/img/1/1.pdf>

С тематикой дистанционных проектов для обучающихся можно познакомиться на сайте: <https://tvorcheskie-proekty.ru/socialnye>

Обращаем внимание, что целесообразно материалы от обучающихся направлять на электронную почту классного руководителя. По результатам собранных материалов можно издать сборник лучших рисунков, сказок, логотипов, эссе.

**Образовательное путешествие**

*Образовательное путешествие* – образовательная технология, позволяющая преобразовать окружающую среду в среду развития личности посредством «распредмечивания» объектов окружающего мира – выявления культурных смыслов, значений, образов, которые в них заложены и являются отражением мировидения и мироощущения человека.

Образовательное путешествие можно условно разбить на 3 основных этапа:

1. Вступление. Подготовка к путешествию начинается с определения его темы (названия) и идеи (обоснование значимости данного путешествия), выбора объектов для исследования и составления маршрута.
2. Работа на маршруте.Образовательное путешествие предполагает самостоятельную работу детей. В маршрутном листе четко должна быть определена последовательность действий обучающихся при работе. Вопросы и задания маршрутного листа должны быть составлены так, чтобы они позволяли обучающимся концентрировать внимание на определенных объектах, их внимательно рассматривать, исследовать. Вопросы в маршрутном листе носят открытый характер, они не предполагают односложных ответов и должны стимулировать обучающихся к выдвижению версий, обсуждению.
3. *Заключительная работа.* Защита завершает каждое образовательное путешествие, строится как проблемное обсуждение, в ходе которого обучающимся предлагается изложить свой взгляд на вопросы, обозначенные в маршрутном листе. Обсуждение можно провести используя интернет-ресурсы.

Более подробно познакомиться с технологией образовательное путешествие можно используя следующие интернет ресурсы:

1. <https://infourok.ru/obrazovatelnoe-puteshestvie-kak-metod-obucheniya-v-urochnoy-i-vneurochnoy-deyatelnosti-1408858.html>;
2. <https://stranatalantov.com/uploads/publishing/66929_96984.pdf>;
3. <https://pedsovet.org/publikatsii/bez-rubriki/obrazovatelnye-puteshestviya-kak-metod-osvoeniya-kulturnogo-prostranstva>.

**Виртуальные экскурсии и спектакли**

Виртуальная экскурсия – это организационная форма обучения, отличающаяся от реальной экскурсии виртуальным отображением реально существующих объектов (музеи, парки, улицы городов, пр.) с целью создания условий для самостоятельного наблюдения, сбора необходимых фактов.

Функции виртуальной экскурсии:

* информационная (предоставление наиболее полной и обширной информации о свойствах и характеристиках объекта);
* визуализация (предоставление изначально не зрительной информации в виде оптического изображения);
* мотивация (побуждение выбрать то или иное);
* имиджевая (создание положительного образа компании, наделение её дополнительными ценностями и повышение престижа);
* рекламная функция (большая потенциальная аудитория, возможность позиционирования предложений);
* познавательная (возможность изучения и познания культурных, исторических, научных и иных сведений об объектах);
* развлекательная и релаксационная (создание благоприятной атмосферы и снятии эмоционального напряжения за счет игровой составляющей).

При создании собственной виртуальной экскурсии рекомендуем использовать презентации и видеоролики как самый доступный способ организации совместной деятельности педагога и обучающихся.

При проведении виртуальных экскурсий для обучающихся могут использоваться следующие **интернет-ресурсы:**

Антивирусный проект «Доктор Чехов» <https://vk.com/theatresovremennik>

Театральная олимпиада [https://vk.com/video/@theatreolympics2019](https://vk.com/video/%40theatreolympics2019)

Виртуальный компьютерный музей (все об истории развития компьютерной техники): <https://www.computer-museum.ru/>

Виртуальный музей живописи: <http://smallbay.ru/>

Виртуальный музей космонавтики: <https://virtualcosmos.ru>

Виртуальный тур по Кремлю: <http://tours.kremlin.ru/#/ru&1_5>

Лекции Санкт-Петербургского культурного форума. Записи лектория «Культура 2.0» в регионах. https://vk.com/videos78344494?section=album\_4 <https://vk.com/videos-78344494?section=album_2>

Эрмитаж: <https://bit.ly/33nCpQg>

Пятичасовое путешествие по Эрмитажу: <https://bit.ly/39VHDoI>

Виртуальная Третьяковская галерея: <https://mostrek.ru/tretyakovka-onlajn/>

Государственный Русский музей (Санкт-Петербург): <https://bit.ly/2IOQDjq>

Государственный музей А.С. Пушкина: <http://www.pushkinmuseum.ru/?q=virtual-museum>;

**Дистанционные конкурсы для обучающихся**

Дистанционный конкурс ‒ увлекательная и эффективная форма занятий. Среди многообразия конкурсов педагог всегда сможет подобрать мероприятие, как для обучающихся различных возрастов.

Участвуя в онлайн-олимпиадах, конкурсах дети соревнуются друг с другом и по результатам получают дипломы, грамоты и сертификаты. Соревновательный эффект и награды дают ребенку внешнюю мотивацию. Вместе с тем решение ярких и нестандартных заданий позволяет ребенку посмотреть на предмет с новой стороны и, увидев его красоту, проникнуться искренним познавательным интересом.

**Конкурсы для обучающихся школьного возраста** можно найти на платформах:

* конкурс «Великая Победа в истории моей семьи» <http://fap.ru>
* творческие конкурсы «Весна красна», «Моя мама лучше всех», «Защитник родины моей», «Мама, папа, я – наша дружная семья», «Пейзажи родины моей», «Люблю тебя мой край родной», «Пейзажи родины моей», «Безопасное детство» и др.: <https://оценика.рф/besplatnye-konkursy>
* всероссийские конкурсы детско-юношеского творчества «Встречаем перелетных птиц», «Фантазии красавицы-весны», «С любовью о кошках» и др.

При организации внеурочной деятельности в дистанционном формате рекомендуем использовать платформу Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение Первых»: <https://будьвдвижении.рф>

В разделе «Активности» можно найти онлайн-проекты для обучающихся различных возрастных категорий школьников.

 26 января 2024 года № \_\_\_\_\_\_