

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «СТАВРОПОЛЬСКИЙ КРАЕВОЙ ИНСТИТУТ
РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ, ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ И ПЕРЕПОДГОТОВКИ
РАБОТНИКОВ ОБРАЗОВАНИЯ»

Рабочая тетрадь

слушателя дополнительной профессиональной
программы повышения квалификации

«Содержание и технологии
внеклассной деятельности
в системе общего образования»



УДК 159.9

ББК 88.6

*Издается по решению
редакционно-издательского совета
СКИРО ПК и ПРО*

Составители:

Ю.В. Королькова, доцент кафедры психолого-педагогических технологий и менеджмента в образовании ГБУ ДПО «Ставропольский краевой институт развития образования, повышения квалификации и переподготовки работников образования», кандидат педагогических наук.

О.В. Чурсинова, заведующий кафедры психолого-педагогических технологий и менеджмента в образовании ГБУ ДПО «Ставропольский краевой институт развития образования, повышения квалификации и переподготовки работников образования», кандидат психологических наук, доцент.

Рецензенты:

Е.В. Филимонова, кандидат педагогических наук, доцент кафедры психолого-педагогического и естественно-научного образования Ставропольского филиала ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет».

М.М. Панасенкова, кандидат педагогических наук, заведующая кафедрой специального и инклюзивного образования ГБУ ДПО «Ставропольский краевой институт развития образования, повышения квалификации и переподготовки работников образования», доцент.

Р Содержание и технологии внеурочной деятельности в системе общего образования: рабочая тетрадь слушателя дополнительной профессиональной программы повышения квалификации / авт.-сост.: Ю.В. Королькова, О.В. Чурсинова - Ставрополь: СКИРО ПК и ПРО, 2025. - 44 с.

Рабочая тетрадь предназначена слушателям, осваивающим дополнительную профессиональную программу повышения квалификации для организации практической работы. Содержание тетради включает учебный материал, практические задания и упражнения, призванные помочь слушателям в освоении специфики курса «Содержание и технологии внеурочной деятельности в системе общего образования».

УДК 159.9
ББК 88.6

Содержание

Предисловие	4
Тема «Организация работы по направлениям внеурочной деятельности на уровнях НОО, ООО, СОО»	6
Тема «Проектирование программ внеурочной деятельности»	11
Тема «Развитие финансовой культуры детей средствами игровой и художественно-творческой деятельности»	15
Тема «Роль внеурочной деятельности в формировании психологической готовности к участию в конкурсах и фестивалях»	18
Тема «Проектирование образовательных событий во внеурочной деятельности»	20
Тема «Активные и интерактивные формы досуговой работы с детьми и молодежью»	26
Тема «Технологии дизайн-мышления в реализации программ внеурочной деятельности»	30
Тема «Эдьютеймент и геймификация на занятиях по внеурочной деятельности»	36
Карта рефлексии	41
Заключение	42

Предисловие

Внеурочная деятельность – неотъемлемый сегмент современного школьного образования. Эффективная организация внеурочной деятельности позволяет раскрыть индивидуальный потенциал каждого ребенка, развивать его таланты и интересы, сформировать ценностные ориентиры и подготовить к успешной жизни в динамично меняющемся мире. Однако для реализации этого потенциала педагогам необходимы глубокие знания о содержании, формах, методах и современных технологиях внеурочной работы, а также практические навыки их применения.

Предлагаемая рабочая тетрадь слушателя курсов повышения квалификации призвана стать надежным помощником в освоении и систематизации знаний и умений, необходимых для успешной организации внеурочной деятельности в условиях современной образовательной организации и продолжает цикл практико-ориентированных заданий, предусмотренных содержанием дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Содержание и технологии внеурочной деятельности в системе общего образования», нацеливает педагогических работников на вдумчивое, творческое, рефлексивное проектирование этого многогранного процесса.

Материалы рабочей тетради позволяют решать задачи осмыслиения потенциала и принципов внеурочной деятельности в контексте ФГОС на разных уровнях общего образования; освоения технологий геймификации и эдьютеймента через систему пошаговых заданий, проектирования и разработки образовательных событий или серии занятий в активном формате сотрудничества, которые будут востребованы у школьников разного возраста, анализа своих успехов и трудностей осуществления профессиональной рефлексии.

Структура рабочей тетради, являющейся компонентом учебно-методического комплекта, отражает тесную связь с лекционным материалом дистанционной и очной части обучения: вопросы и упражнения позволяют слушателям отработать знания и навыки с отсылкой к рассмотренным ранее темам курса. Вместе с тем, значительная часть предлагаемых заданий побуждает к проявлению творческой инициативы, нестандартного видения проблем образования, аналитической деятельности по выявлению рисков и перспектив, прогнозированию результатов внеурочной деятельности.

Заметный акцент в процессуальной стороне предстоящей работы в рабочей тетради сделан на её интерактивной составляющей: ряд заданий может быть подходящим не только для индивидуального, но и для группового рассмотрения.

Для максимального эффекта мы рекомендуем:

1. Активно выполнять все предложенные задания, уделяя внимание самостоятельным разработкам и проектированию;

2. Использовать тетрадь как инструмент рефлексии собственного опыта и поиска новых идей;

3. Адаптировать предложенные материалы и примеры под специфику конкретной образовательной организации и потребности обучающихся.

По итогам освоения дополнительной профессиональной программы, включая заполнение рабочей тетради, слушатель получит возможность расширить свой методический арсенал за счёт многообразия форматов практических работ, обобщить опыт, воспользоваться наблюдениями, выводами и рекомендациями для дальнейшего профессионального роста в области организации внеурочной деятельности.

Надеемся, что материалы рабочей тетради станут надежным источником идей и помощником в профессиональном движении вперёд!

Тема «Организация работы по направлениям внеурочной деятельности на уровнях НОО, ООО, СОО»



Задание 1.

Предложите для каждого уровня общего образования 2-3 наименования курсов внеурочной деятельности и видов деятельности / внеурочных мероприятий, согласно приведённым направлениям:

На уровне **начального общего образования** (заполнить до 5ти направлений на выбор):

Спортивно-оздоровительная деятельность _____

Проектно-исследовательская деятельность _____

Коммуникативная деятельность _____

Художественно-эстетическая творческая деятельность _____

Информационная культура _____

Интеллектуальные марафоны _____

«Учение с увлечением!» _____

На уровне основного общего образования:

Внеурочная деятельность по учебным предметам образовательной программы _____

Внеурочная деятельность по формированию функциональной грамотности _____

Внеурочная деятельность по развитию личности, ее способностей, удовлетворения образовательных потребностей и интересов, самореализации обучающихся, в том числе одаренных, через организацию социальных практик _____

Внеклассная деятельность, направленная на реализацию комплекса воспитательных мероприятий на уровне образовательной организации, класса, занятия

Внеклассная деятельность по организации деятельности ученических сообществ

На уровне среднего общего образования (заполнить до 3х профилей на выбор):

Естественно-научный профиль

Гуманитарный профиль

Социально-экономический профиль

Технологический профиль

Универсальный



Задание 2.

Ознакомьтесь с темой курса внеурочной деятельности «Разговоры о важном», запланированной на предстоящий понедельник, и предлагаемым контентом для уровней начального общего, основного общего, среднего общего образования. Назовите содержательные и методические отличия в

рекомендуемых вариантах проведения внеурочного занятия по данной теме на разных уровнях школьного образования:

Тема: _____	
На уровнях НОО и ООО <i>Содержательное отличие</i>	На уровнях ООО и СОО <i>Содержательное отличие</i>
<i>Методическое отличие</i>	<i>Методическое отличие</i>



Задание 3.

С 2023 года во всех российских школах реализуется единая модель профориентационной деятельности – «Профминимум», и в соответствии с её базовым уровнем с 6 по 11 класс, по четвергам, проводятся занятия по программе «Россия – мои горизонты».

Поделитесь информацией о своей практике (или практике своих коллег) внедрения этого профориентационного курса по плану:

1.Класс проведения занятий «Россия – мои горизонты» _____

2.Как Вы отнеслись к появлению нового курса в школе _____

3.Удобен ли предложенный контент (обосновать позицию) _____

4. Каковы промежуточные результаты проведения профориентационных занятий _____

5. Какие темы представляют наибольший интерес для школьников _____

6. Какие темы сложны для освоения _____

7. Что хотелось бы изменить (дополнить, исключить и пр.) в преподавании курса _____



Задание 4.

На портале «Единое содержание общего образования» размещен перечень готовых рабочих программ курсов внеурочной деятельности с 1 по 11 класс (<https://edsoo.ru/rabochie-programmy/>). К каким из представленных программ Вы прибегаете при организации внеурочной деятельности в своей школе? Укажите наименование программ и классы их освоения:

Какие из обозначенных программ видоизменяете, адаптируя к своим образовательным условиям?



Задание 5.

Программа по семьеоведению «Моя семья» ([edsoo.ru>wp-content/uploads/2024/09/pvd_moya-...](http://edsoo.ru/wp-content/uploads/2024/09/pvd_moya-...)) в разделе 4 «Важней всего – погода в доме...» содержит тему «На чем держится семья?». В тематическом планировании программы по этой теме рекомендованы к проведению:

- Беседа по теме «Нравственные основы взаимоотношений в семье».
- Анализ учебных кейсов о конструктивном взаимодействии членов семьи.
- Беседа о мужественности и женственности.

Какие альтернативные формы и виды работ могут послужить на внеурочном занятии по обозначенной теме? Детализируйте их для конкретной возрастной группы.

Тема «Проектирование программ внеурочной деятельности»



Задание 1.

Отметьте знаком «+» верные утверждения из следующего перечня:

___1. Рабочие программы учебных курсов внеурочной деятельности должны включать: Содержание учебного курса ВД; Планируемые результаты освоения учебного курса ВД; Тематическое планирование учебного курса ВД (с возможностью использования по темам электронных образовательных ресурсов)

___2. Рабочие программы учебных курсов внеурочной деятельности должны включать Комплекс организационно-педагогических условий (календарный учебный график; условия реализации программы; формы аттестации; оценочные материалы; методические материалы; список литературы)

___3. Рабочие программы курсов внеурочной деятельности должны содержать указание на форму проведения занятий.

___4. Внеклассные занятия осуществляются по программам различной направленности – технической, естественнонаучной, физкультурно-спортивной, художественной, туристско-краеведческой, социально-гуманитарной.

___5. Рабочие программы курсов внеурочной деятельности формируются с учетом рабочей программы воспитания.



Задание 2.

Рассмотрите структуру и содержание одной из программ курсов внеурочной деятельности, размещенных на портале «Единое содержание общего образования» (<https://edsoo.ru/rabochie-programmy/>). Произведите SWOT-анализ с позиции применения выбранной программы в условиях Вашей педагогической деятельности в своей образовательной организации:

Сильные стороны _____

Слабые стороны _____

Риски _____

Перспективы _____



Задание 3.

Соотнесите модели плана внеурочной деятельности с их содержательными характеристиками:

Модель плана ВД	Содержательные характеристики
1. Преобладание учебно-познавательной деятельности	A) дополнительные занятия обучающихся, испытывающих затруднения в освоении учебной программы; дополнительные занятия обучающихся, испытывающих трудности в освоении языков обучения; специальные занятия обучающихся, испытывающих затруднения в социальной коммуникации;

	специальные занятия обучающихся с ограниченными возможностями здоровья
2. Преобладание педагогической поддержки обучающихся	<p>Б) занятия обучающихся с педагогами, сопровождающими деятельность детских общественных объединений и органов ученического самоуправления;</p> <p>занятия обучающихся в рамках циклов специально организованных внеурочных занятий, посвященных актуальным социальным, нравственным проблемам современного мира;</p> <p>занятия обучающихся в социально ориентированных объединениях: экологических, волонтерских, трудовых и т.п</p>
3. Преобладание деятельности ученических сообществ и воспитательных мероприятий	<p>В) занятия обучающихся по углубленному изучению отдельных учебных предметов;</p> <p>занятия обучающихся по формированию функциональной грамотности;</p> <p>занятия обучающихся с педагогами, сопровождающими проектно-исследовательскую деятельность;</p> <p>профориентационные занятия обучающихся</p>

1. - ____).

2. - ____).

3. - ____).



Задание 4.

Составьте фрагмент тематического плана программы курса внеурочной деятельности по схеме:

Наименование программы _____

Автор (составитель) _____

Класс _____

Раздел (модуль) программы _____

п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Основное содержание	Виды деятельности обучающихся	Электронные ресурсы



Задание 5.

В планируемых результатах освоения курса «Разговоры о важном» для уровня основного общего образования среди метапредметных результатов программой обозначены следующие: **«в сфере владения регулятивными универсальными учебными действиями: ориентироваться в различных подходах принятия решений (индивидуальное, принятие решений в группе, принятие решений группой); делать выбор и брать ответственность за решение; владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии; объяснять причины достижения (недостижения) результатов деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации; оценивать соответствие результата цели и условиям; выявлять и анализировать причины эмоций, ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого, регулировать способ выражения эмоций..» и др.**

Приведите примеры тем курса и видов деятельности учеников, способствующих достижению обозначенных результатов.

Тема «Развитие финансовой культуры детей средствами игровой и художественно-творческой деятельности»



Задание 1.

Прочитайте финансовую притчу «Недешевая малина» (Ю.В. Королькова):

Недешевая малина

Отправились соседки на рынок малину выбирать. На прилавках – сочная, алая, крупная, ароматная, ягодка от ягодки, и вся по одной цене. Одна соседка достала кошелек и попросила взвесить два килограмма выбранной малины. Другая соседка была недовольна высокой, как ей казалось, стоимостью, и решила найти малину дешевле.

– Не найти хорошей малины по низкой цене, неурожай в этом году, сама знаешь, – отговаривала её первая хозяйка. – Бери здесь да пойдём по домам.

Вторая хозяйка не унималась. Обойдя по несколько раз все прилавки и потратив ещё около часа, она вдруг увидела в продаже малину на 50 рублей дешевле, чем везде. Обрадовалась хозяйка и взяла три килограмма. Не смутило её, что сама малина была мельче, мягче, а цвет темнее.

Принесла домой малину и стала в чашку высыпать. Ягоды оказались скомканы, из них вытекал сок, а среди тех, что лежали на дне лотка, были даже гнилые. Громко возмущалась хозяйка на кухне, да товар уже был куплен. Часть купленных ягод пришлось выбросить. Вместо трёх ожидаемых банок варенья получилось немногим больше одной.

Встретились вечером во дворе соседки.

– Ну что, нашла малину дешевле? – поинтересовалась первая. – Я уже варенье сварила, почти три баночки вышло, вон на окошке стоят.

– Малину-то нашла. Но точно не дешевле....

Для учеников каких классов предназначена притча? _____

Какова мораль притчи? _____

Какие темы по финансовой грамотности может сопровождать обращение к ней?

Предложите перечень вопросов ребятам после знакомства с притчей

1._____

2._____

3._____

4._____

5._____



Задание 2.

Представьте, что вы являетесь обладателем собственного королевства. У вас есть своя валюта. Нарисуйте ее.

Анализ:

- как вы назвали вашу валюту?
- какие ваши деньги (монеты, купюры, электронные)?
- есть ли на деньгах ваше лицо?
- размер купюры?
- цветовая гамма?
- ваше отношение к купюре, которую вы создали?



Задание 3. Коллаж «Мечты и цели»

Из журналов и газет вырежьте изображения желаемых вещей или мероприятий (поездка, велосипед и т.д.). Наклейте на ватман, подпишите и укажите примерную стоимость. Рядом разместите графу «Как я могу накопить?»



Задание 4.

Вспомните и запишите или выберите из списка действия (глаголы), ассоциирующиеся с деньгами. Например:

- Заработать
- Наследовать
- Потерять
- Подарить
- Рассчитать
- Найти
- Растратить
- Экономить
- Накопить
- Найти
- Растратить
- Экономить
- Накопить
- Попросить

Распределите их по категориям:

- Ведущие к финансовому успеху (конструктивные);
- Сохраняющие имеющийся уровень (нейтральные);
- Ведущие к финансовым потерям (деструктивные).

Для каждого действия вспомните соответствующие эмоциональные состояния.

Далее для каждого действия из второй и третьей категории подберите соответствующую карточку из первой категории.

- В чем конструктивность новой стратегии?
- Какими ресурсами для ее реализации вы обладаете?
- Как планируете ее реализовать?



Задание 5.

Работа в мини-группах. Разработайте игровой или художественный материал, направленный на освоение одного или нескольких финансовых понятий.

Для этого выберите одно-два финансовых понятия (например, долг, инвестиция, бюджет, кредит и т.д.). Придумайте концепцию и основные правила настольной игры или комикса (по выбору группы), которые помогут детям освоить эти понятия. Опишите предполагаемый ход игры/сюжет комикса, как он способствует развитию финансовой грамотности. Для работы можно использовать в качестве помощника приложения ИИ (DeepSeek, GigaChat и др.) с помощью QR-кода:



Задание 6. Финансовые дилеммы в сказках и мультфильмах.

Работа в мини-группах. Выберите 2-3 известные сказки, мультфильма или литературных произведения, где присутствуют ситуации, связанные с деньгами, обменом, трудом, сбережениями, ценностями (например, «Теремок», «Буратино» – обмен услугами; «Три поросенка» - инвестиции в жилище). Для каждого выбранного произведения кратко опишите финансовую ситуацию/дилемму, которая там возникает. Сформулируйте 3-5 вопросов для обсуждения с детьми, которые помогут им осмыслить

финансовый аспект. Предложите 1-2 творческих заданий по мотивам этих ситуаций.

Тема «Роль внеурочной деятельности в формировании психологической готовности к участию в конкурсах и фестивалях»



Задание 1.

Заполните таблицу, содержащую краткое описание и примерную оценку уровня развития каждого компонента у ваших учеников:

Компонент готовности	Характеристика	Уровень развития (1-5)	Как это может проявляться во внеурочной деятельности
Когнитивный (знания, понимание)			
Мотивационный			
Эмоционально-волевой			
Операциональный			
Социальный			



Задание 2.

Работа в мини-группах. Выберите один слабый компонент из задания 1 и спроектируйте конкретное внеурочное событие, направленное на его развитие по алгоритму:

- Компонент для развития

- Название события
- Формат
- Целевая аудитория
- Ключевые задачи
- Краткий план мероприятий
- Критерии успеха



Задание 3.

Прочитайте описание ситуации и дайте рекомендации, какую внеурочную активность можно провести, чтобы предотвратить такую ситуацию и помочь обучающемуся:

Ситуация: «Талантливая ученица пела на конкурсе хуже, чем на репетициях, из-за сильного волнения. Она плачет и говорит, что больше никогда не будет участвовать».

Ваши рекомендации:

Ситуация: «Обучающийся, не прошедший в финал конкурса, заявляет, что судейство было нечестным, и обесценивает весь опыт участия».

Ваши рекомендации:



Задание 4.

Работа в мини-группах. Разработайте чек-лист для обучающихся, готовящихся к выступлению, по алгоритму:

- за неделю до выступления....
- за день до выступления...
- в день выступления...
- после выступления...



Задание 5.

Работа в мини-группах. Составьте список основных качеств и навыков, необходимых для успешного и комфорtnого участия в конкурсах/фестивалях. Для каждого качества напишите 2-3 конкретных проявления, по которым можно оценить его наличие/отсутствие у обучающихся. Проанализируйте, какое направление внеурочной деятельности наиболее эффективно развивает каждое из качеств.

Тема «Проектирование образовательных событий во внеурочной деятельности»



Задание 1

Работа по подгруппам. Участникам предлагается заполнить модель Фрейера:



Три группы заполняют данную модель самостоятельно, а четвертая группа при заполнении опирается на работу с искусственным интеллектом.



Задание 2.

Представьте, что вам нужно провести образовательное событие для вашего класса/группы. Ответьте на вопросы:

1. Какие 3 самые популярные темы (хобби, вопросы, проблемы, игры) среди учеников вашего класса/группы наблюдаются сейчас? (например, экология, блогерство, робототехника и т.д.)

2. Какой формат проведения мероприятий им нравится больше всего?
(квест, дискуссия, игра, творческий проект)

3.Чего они хотят достичь? (научиться конкретному навыку, просто интересно провести время, решить проблему в коллективе, узнать что-то новое)

4. Как эти данные повлияют на выбор темы и формата вашего события?



Задание 3. «От проблемы к идеи».

Выберите одну из проблем/интересов в задании 2 и преобразуйте ее в идею события по шаблону:

Проблема/Интерес: (Например: «Школьники не умеют распознавать фейковые новости в Интернете»).

Ключевой вопрос события: (Например: «Как не попасться на удочку цифрового мошенника?»).

Название события: (Придумайте яркое, «цепляющее» название.
Например: «Детективы новостей: в поисках правды»).

Формат: (Квест, дебаты, практикум и т.д.).



Задание 4. «SMART-цель для образовательного события»

Превратите общую цель в SMART-цель.

Пример общей цели: воспитать патриотизм у обучающихся.

SMART-цель: в результате проведения квеста «Карта памяти» 80% участников назовут как минимум 5 имен земляков-героев ВОВ и создадут и разместят в соцсетях ОО не менее 10 постов-благодарностей с хештегом #ПомнимСвоихГероев»

Работа в мини-группах. Каждой группе достается одна из представленных общих целей:

- сформировать экологическую культуру школьников;
 - научить детей работать в команде;
 - популяризовать науку среди старшеклассников;
 - привить любовь к родному краю.
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-



Задание 5. «Конструктор образовательного события».

Заполните таблицу для вашего события:

Этап события	Задачи этапа	Деятельность участников	Деятельность организатора	Время	Ресурсы
Завязка (начало)	Мотивировать, погрузить в тему, создать интригу				
Развитие (основная часть)	Решить поставленную задачу через активность				
Кульминация	Представить результат, получить обратную связь				
Пост-событие	Закрепить результат, продолжить событие				



Задание 6. «Лестница образовательных результатов»

Заполните «лестницу» для вашего события. Чем выше уровень, тем ценнее результат.

- *Знаю:* (Что нового узнают участники? Факты, термины).
- *Умею:* (Каким конкретным навыкам научатся? Навык работы в команде, создания презентации).
- *Пробую/Создаю:* (Какой продукт создадут? Свой макет, статью, видео, проект).
- *Отношусь/Оцениваю:* (Как изменится их отношение к теме/себе/другим? Поймут важность..., оценят свой вклад...).
- *Действую/Выбираю:* (Как это повлияет на их дальнейшие действия? Запишутся в кружок, начнут собственный проект, изменят привычки).



Задание 7. Кейс «Спасаем провал».

Цель: Научиться прогнозировать риски и находить решения.

Прочитайте описание «провального» сценария и предложите свои решения:

«На ваше событие-квест «Тайны древнего мира» пришло всего 5 человек из 20 записавшихся. Один из ключевых помощников старшеклассников заболел. А мультимедийное оборудование, необходимое для загадки, внезапно сломалось».

Ваши действия: Что вы будете делать? Предложите не менее 3 вариантов решения для каждой проблемы.



Задание 8.

Работа в мини-группах. Соедините случайную тему из левого столбца со случайнм форматом из правого и придумайте идею события на их основе:

Тема	Формат	Идея события
Космос	Кулинарный мастер-класс	Пример: «Космическая кухня: готовим еду для астронавтов»
Фольклор	IT-хакатон	
Комиксы	Спортивная эстафета	
Ваш вариант:	Ваш вариант:	



Задание 9. «Сценарий в комиксах»

Перед вами 8 клеток. В каждой клетке рисунком и короткой подписью изобразите основные этапы вашего образовательного события: от начала до рефлексии:

Рефлексия: Помог ли этот метод увидеть слабые и скучные места в сценарии?



Задание 10. «Галерея форматов проведения образовательных событий»

Работа в мини-группах. Каждая группа составляет свой «каталог» форматов. Напротив каждого формата записывают, для достижения какой цели он подходит лучше всего. Например, вернисаж (цель: публичная презентация творческих продуктов, развитие эстетического вкуса).



Задание 11. «Письмо самому себе»

По итогам разработки образовательных событий напишите короткое письмо самому себе в будущее:

«Дорогой организатор! Я надеюсь, что событие «_____

Прошло на ура. Самым большим успехом, я думаю, стало _____

Мне бы очень хотелось, чтобы участники запомнили _____

Главным моим открытием в процессе подготовки стало _____

Если что-то пошло не так, не расстраивайся, потому что _____
»

Тема «Активные и интерактивные формы досуговой работы с детьми и молодежью»



Задание 1.

Заполните таблицу:

Организационные формы	Преимущества при использовании во внеклассной деятельности	Недостатки (риски) при использовании во внеклассной деятельности	Ключевые правила использования во внеклассной деятельности
<i>Пассивные</i>			
<i>Активные</i>			
<i>Интерактивные</i>			



Задание 2.

Ниже приведены некоторые из инновационных форм досуга. Охарактеризуйте одну из них и приведите по три аргумента ЗА и ПРОТИВ применения этой формы на каждом из уровней школьного образования:

- *Иммерсивное шоу*
- *Театральный баттл*
- *Квиз*
- *Мировое кафе*
- *Культурный субботник*
- *Историческая реконструкция*

Наименование _____

Описание _____

1-4 классы

За _____

ПРОТИВ _____

5-9 классы

За _____

ПРОТИВ _____

10-11 классы

За _____

ПРОТИВ _____



Задание 3.

Выберите тему из реализуемой Вами программы курса внеурочной деятельности и предложите варианты 2-3х заданий для индивидуальной и групповой работы школьников:

Тема « _____ »	
Класс _____	
Задания для <i>индивидуальной</i> работы	Задания для <i>групповой</i> работы



Задание 4.

В арсенале игровых методик, обладающих воспитательным потенциалом, состоит игра «Шанс и выбор». Суть её в следующем. Ученики из конверта (луковицы, коробки) вынимают по карточке с ситуацией. Тот, кто берет карточку, должен определить, какой именно шанс посыпает ему жизнь, и принять решение: использовать ли этот шанс или нет. Важно: не критиковать выбор, а выяснить мотив и помочь принять нравственную позицию.

Примеры ситуаций:

-Вы слышите, что ваш друг говорит неправду.

-В концертном зале в первом ряду сидит дама на сломанном стуле.

-Из сумки впереди идущего что-то падает. Вам кажется, что это кошелёк и т.д.

Выше приведено несколько возможных вариантов карточек. Разработайте содержание 10-ти карточек морально-этического содержания для проведения указанной игры.

1._____

2._____

3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____



Задание 5.

Предложите задание для ученика, нацеленное на самооценку его достижений в курсе внеурочной деятельности (указать наименование программы курса ВД, класс)

Тема «Технологии дизайн-мышления в реализации программ внеурочной деятельности»



Задание 1.

Опишите своими словами понятие «дизайн-мышление». Какие ключевые принципы оно предполагает?



Задание 2. «Персоно-ориентированная эмпатия»

Вы планируете мероприятие для параллели 7-х классов. Однако вы знаете, что интересы, способности и стиль обучения у них сильно различаются (интроверты, экстраверты, спортсмены, визуалы, кинестетики и т.д.).

Ваша задача описать 2-3 вымышленных, но реалистичных представителя вашей целевой аудитории. Для каждой персоны укажите:

- имя, возраст, класс;
- ключевые черты характера;
- основные интересы и хобби (в школе и вне школы);
- «боли» и «вызовы» (что их расстраивает в школе/жизни);
- что для них важно (ценности, мечты);
- типичное поведение во внеурочной деятельности (активен, пассивен, лидер, стеснительный и др.).

Далее осуществите анализ пересечений и различий: выделите общие потребности всех персон и специфические потребности каждой.

Сформулируйте 3-5 вопросов «Как мы можем....?», которые учитывают потребности всех созданных персон и направлены на создание события, интересного и полезного для всех. Например, «Как мы можем создать активность, которая будет интересна как Илье, любящему робототехнику, так и Маше, увлеченной танцами, и при этом позволит им взаимодействовать?»



Задание 3. Аудит существующих программ.

Проанализируйте текущее расписание внеурочной деятельности в вашей ОО через призму дизайн-мышления по следующим критериям:

- «Покрытие»: какие потребности и интересы обучающихся закрыты, а какие нет? (например, есть спортивные, технические, но нет направлений, связанных с soft-skills или современными медиа).

- Формат: какие форматы преобладают (традиционные - секции, кружки)? Где есть интерактивные, событийные, проектные форматы?

- Путь пользователя: как обучающиеся узнают о программе? Как происходит запись? Как дети могут выйти из программы, если не подошла? Есть ли пробные занятия?

Какие «точки роста» для новых программ и «белые пятна» в имеющихся удалось выявить?



Задание 4. SCAMPER

Возмите за основу любое традиционное школьное событие. Задайте к нему вопросы по методу SCAMPER.

- **S** – заменить: что можно заменить? (место проведения, формат, целевую аудиторию). Например, заменить актовый зал на квест по всей школе.

- **C** – комбинировать: что можно объединить? (например, неделю науки и Масленицу, создав фестиваль...)

- **A** – адаптировать: что можно добавить извне?

- **M** – модифицировать: что можно усилить, уменьшить, изменить масштаб? (например, усилить визуальную составляющую, сделать не бал, а иммерсивный спектакль и т.д.).

- **P** – применить в других целях: как еще это можно использовать?

- **E** – убрать: что можно убрать?

- **R** – перевернуть/реорганизовать: что можно сделать наоборот?



Задание 5. «Фрейминг проблемы».

Заполните шаблон:

- Наш пользователь _____ (персона);
 - Нуждается в _____ (глубокая потребность);
 - Потому что _____ (инсайт из интервью/наблюдения)
 - Как нам _____ (направление для решения).

Например, *Саша – подросток, нуждается в активной и социальной форме внеурочной деятельности, потому что он ценит общение с друзьями и боится скуки. Как нам создать для него мероприятие, где он сможет быть мобильным, общаться и сразу видеть результат?*



Задание 6. «Как бы это сделал...»

Выберите известного персонажа, бренд или компанию. Придумайте, как бы они решили вашу проблему.

Моя проблема

(например, как вовлечь обучающихся в мероприятие, посвященное дню космонавтики, чтобы оно было активным и запоминающимся)

Выбранный «герой» _____

Его ключевые принципы/идеи, «фишки» для моего курса внеурочной деятельности или мероприятия:

Задайте себе вопрос «Если бы ваше мероприятие или курс внеурочной деятельности организовывал выбранный герой, чтобы он сделал на основе своих принципов и «фишек»?». Записывайте все идеи, даже самые абсурдные\

Лучшая идея/концепт



Задание 7. «Безумные восьмерки».

Напишите проблему или сфокусированный вопрос, который вы решаете. Например, как помочь подросткам научиться работать в команде без конфликтов и обид. Сложите лист формата А4 три раза, чтобы при развороте у вас получилось 8 равных прямоугольников (полей для идей). Ваше общее время на выполнение задания 8 минут. Ровно по 1 минуте на каждую из 8 ячеек. В ячейках можно зарисовывать или схематично изображать идеи. Это может быть скетч, значок, схема, несколько ключевых слов.

После того, как все 8 ячеек заполнены, внимательно посмотрите на получившиеся идеи, выберите 1-2, которые показались вам наиболее перспективными и рабочими.



Задание 8.

Какой инструмент дизайн-мышления был для вас самым неожиданным/полезным/сложным?

Какую практику дизайн-мышления вы внедрите в свои внеурочные занятия?

Какой самый главный инсайт вы получили о потребностях своих учеников?

Тема «Эдьютеймент и геймификация на занятиях по внеурочной деятельности»



задание 1. Упражнение-разминка «Снежный ком с кубиками историй».

Первый участник бросает кубик и начинает историю о внеурочной деятельности с фразы, навеянной изображением на выпавшей грани кубика. Следующий участник бросает кубик и продолжает историю, вплетая свой образ. История рассказывается по кругу, пока каждый не внесет свой вклад (например, 1-й участник – выпало «сердце» - начало истории «жил-был кружок, в котором главным было не умение, а сердечная атмосфера...», 2-й участник – выпал «ключ» - продолжение истории « и ключ к этой атмосфере лежал в том, чтобы каждый чувствовал себя нужным...» и т.д.)



Задание 2. «История в картинках»

Разработайте план-сценарий мероприятия (квеста, занятия, праздника) через визуальное сторителлинговое коллажирование. Работа в мини-группах.

Каждая группа получает набор материалов: кубики историй, журналы, ножницы, клей, лист бумаги формата А4, разделенный на 6-8 секций (как комикс).

Инструкция: один участник из группы бросает 9 кубиков из набора. Это ключевые события вашего мероприятия. Расположите кубики в хронологическом порядке и к выпавшим изображениям напишите ассоциации. Это «раскадровка» вашего сценария. Далее в каждой секции листа А4 создайте коллаж, иллюстрирующий этап мероприятия по выпавшему кубику. Используйте вырезки из журналов, рисуйте стрелки, делайте подписи (например, 1-й кубик – самолет – коллаж: вырезка с самолетом, карта мира, надпись «запуск миссии»; 2- кубик – знак вопроса – коллаж: крупный знак вопроса. Детские лица с удивлением, лупа и т.д.)



Задание 3.

Подумайте, как ваш курс внеурочной деятельности можно связать с другими предметами или областями знаний (рототехника+история+литература) с помощью геймификации, например, создав междисциплинарный проект или квест.

Какие знания/навыки из разных областей потребуются обучающимся?

Какие игровые элементы будут способствовать интеграции этих областей?



Задание 4. «Геймификация из подручных средств».

Работа в мини-группах. Выберите один обычный предмет (колода карт, кубики, веревка, пластиковая бутылка, камешки, листы бумаги и др.). Придумайте, как его можно использовать в качестве элемента геймификации и эдьютиймента в вашей внеурочной деятельности.

Алгоритм:

- Название курса внеурочной деятельности:

- Как предмет будет использоваться (механика игры/обучения)

- Какие образовательные цели это преследует

- Какие элементы геймификации (баллы, уровни, достижения) можно связать с курсом внеурочной деятельности



Задание 5. «Экспромт-квест».

Работа в мини-группах. Каждая группа получает по 1 набору кубиков историй. Один из участников выбрасывает 9 кубиков из набора – это активы для вашего квеста. Ваша задача придумать сюжет квеста, где каждые 3 кубика – это одна станция:

- станция 1 (3 кубика): загадка или задача, которую нужно решить;
- станция 2 (3 кубика): препятствие, которое нужно преодолеть;
- станция 3 (3 кубика): финальная цель или награда.



Задание 6.

Работая в мини-группах, вам необходимо с помощью 5ти образов на выбранных метафорических ассоциативных картах (МАК) придумать правила настольной, ролевой или подвижной игры, которую можно провести за 15 минут по алгоритму:

- Название игры

- Цель

- Правила (2-3 основных)
-
-

- Как используются изображения с МАК
-
-



Задание 7. «Генератор темы».

Работа в мини-группах. Каждая группа получает набор кубиков историй и выбрасывает по три кубика. Первый кубик – **тема**; второй кубик – **деятельность**; третий кубик – **формат**.

Соедините выпавшие значения в одно предложение-задачу. Например, выпало: ракета (тема), глобус (деятельность), телефон (формат). Получаем «Занятие на тему освоения космоса, в ходе которого мы исследуем планету, а общаться команды будут через радио/аудиосообщения».



Задание 8. «Совет мудрецов».

Цель: получить новый взгляд на проблему и найти нестандартное решение.

Инструкция: «сформулируйте свой запрос, например, «какую игровую механику мне использовать для темы... или как заинтересовать старшеклассников?». «В закрытую» достаньте по 3 карты из наборов метафорических ассоциативных карт («Мерлин», «Self», «Архетипы», «Роботы»). Это ваш «совет мудрецов». «Озвучьте» каждого персонажа. Что бы вам посоветовал сделать персонаж 1 (фея – добавить волшебства, тайны), а персонаж 2 (робот – создать четкую систему баллов, уровней и алгоритмов, все должно быть логично) и т.д. Их советы могут быть противоречивыми».

КАРТА РЕФЛЕКСИИ

Задание 1. Прием «Самоанализ».

Проанализируйте полученные в ходе освоения дополнительной профессиональной программы «Содержание и технологии внеурочной деятельности в системе общего образования» знания. Результаты представьте в таблице.

<i>Содержание</i>	<i>Знаю уверенно</i>	<i>Надо повторить</i>
Организация работы по направлениям внеурочной деятельности на уровнях НОО, ООО, СОО		
Проектирование программ внеурочной деятельности		
Развитие финансовой культуры детей средствами игровой и художественно-творческой деятельности		
Роль внеурочной деятельности в формировании психологической готовности к участию в конкурсах и фестивалях		
Проектирование образовательных событий во внеурочной деятельности		
Активные и интерактивные формы досуговой работы с детьми и молодежью		
Технологии дизайн-мышления в реализации программ внеурочной деятельности		
Эдьютеймент и геймификация на занятиях по внеурочной деятельности		

Заключение

Внеклассическая деятельность как составная часть учебно-воспитательного процесса в системе общего образования играет фундаментальную роль в формировании социально активной, творческой и нравственно зрелой личности.

Содержание данной деятельности организуется по основным направлениям развития личности и обогащается за счет современных, интерактивных технологий и форм работы. К ним относятся проектная и исследовательская деятельность. Социальные практики, игровые и диалоговые форматы, которые способствуют практическому применению знаний и развитию социальных компетенций.

Заполнив эту тетрадь, вы не только структурировали знания о внеурочной деятельности, но и создали персональный проект ее реализации.

Удачи в вашей важной работе!

Список литературы

1. Внеурочная деятельность: содержание и технологии реализации: Методическое пособие / Науч. ред. И. В. Муштавинская и Т. С. Кузнецова. Санкт-Петербург: КАРО, 2016. - 256 с.
2. Кожушко Е. Внеурочная деятельность: планирование, формы и методы: М., 2024. - 83 с.
3. Направление «Творчество» // Настольная книга директора школы. – Школа Минпросвещения России, 2023. – 61 с.
4. Орлова И. А. Методика организации внеурочной деятельности: учеб.-метод. пособие. Владимир: Изд-во ВлГУ, 2023. - 219 с.

Учебное издание

Составители:

**Королькова Юлия Васильевна
Чурсинова Ольга Владимировна**

РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ

слушателя дополнительной профессиональной программы повышения квалификации

«Содержание и технологии внеурочной деятельности в системе общего образования»

Электронное издание. Подписано в выпуск 28.12.2025.
Гарнитура «Times New Roman Cyr». Формат 60x84 1/8. Усл.
печ. 2,38. Уч. изд. 2,52 л. Заказ № 19и.

Сверстано в редакционно-издательском секторе СКИРО ПК и ПРО
355006, г. Ставрополь, ул. Лермонтова, 189А