

# СПРАВИ

12+

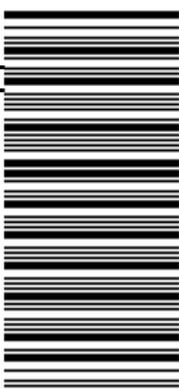
МБОУ ГИМНАЗИЯ  
«ЛАБОРАТОРИЯ САЛАХОВА»

НАУЧНО-  
МЕТОДИЧЕСКИЙ  
ЖУРНАЛ



2024  
№ 3 (102)

RSPR 86-00023-D-02



Зарегистрировано в Реестре школьной прессы России. Portal.gov.ru



научно-методический журнал

**ГРАНИ**

**№ 3 (102)  
2024**

Издаётся с января 1998 г.  
Журнал зарегистрирован Управлением  
Федеральной службы по надзору в сфе-  
ре связи, информационных технологий  
и массовых коммуникаций по Тюменской  
области, Ханты-Мансийскому автоном-  
ному округу – Югре и Ямало-Ненецкому  
автономному округу  
Свидетельство ПИ № ТУ72-01271  
от 7 августа 2015 года  
Периодичность выхода: 3 раза в год

Учредитель МБОУ «Гимназия  
«Лаборатория Салахова»  
Главный редактор:  
**Валерий Шейхевич САЛАХОВ**

**РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ:**

Научный отдел  
**Наталья Владимировна ПРИГАРИНА**

Отдел качества  
**Марина Махмиевна НИГМАТУЛЛИНА**

Педагогический отдел  
**Елена Вячеславовна КОВАЛИШИНА**

Отдел предпрофильной  
и профильной подготовки  
**Марина Анатольевна УПОРОВА**

Выпускающий редактор:  
**Лариса васьильевна  
ХЛЫСТОВА**

Макет, дизайн, вёрстка:  
**Марина Аркадьевна  
КОЛОСОВА**

Фотографии:  
**Ирина Алексеевна  
СМИРНОВА**

Адрес редакции, издателя, типографии:  
628417, г. Сургут, бульвар Свободы, 6.  
Тел.: (3462) 50-33-14  
[e-mail: [gsl\\_smi@admsurgut.ru](mailto:gsl_smi@admsurgut.ru)] (12+)

Журнал отпечатан в МБОУ «Гимназия  
«Лаборатория Салахова»

Тираж 400 экземпляров  
Бесплатно  
Сдано в набор 16.09.24 г.  
Подписано к печати 10.10.2024 г.  
Дата выхода 10.10.2024 г.

# СОДЕРЖАНИЕ

**Екатерина Валерьевна СУХИХ,**  
учитель истории и обществознания  
«Лаборатория Салахова» (г. Сургут)

**РАЗВИТИЕ  
ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ  
ГРАМОТНОСТИ НА  
УРОКАХ ИСТОРИИ,  
ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ  
И ВО ВНЕУРОЧНОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.  
7 КЛАСС ..... 6**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ)  
ПРОГРАММА СОЦИАЛЬНО-  
ГУМАНИТАРНОЙ  
НАПРАВЛЕННОСТИ  
«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ  
КЛУБ» ..... 19**

**Алексей Алексеевич СТЕРХОВ,**  
учитель истории гимназии  
«Лаборатория Салахова» (г. Сургут)  
**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА  
ПО ИСТОРИИ «ПУТЕШЕСТВИЕ  
ПО МИРУ ДРЕВНИХ».  
5 КЛАСС ..... 31**

**Валентина Якимовна НИКОРА,**  
учитель начальных классов гимназии  
«Лаборатория Салахова» (г. Сургут)

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ  
И МАТЕРИАЛЬНО-  
ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО  
ПРОЦЕССА В ШКОЛАХ  
СУРГУТА И РАЙОНА  
В 1917-1941 ГГ. .... 35**

**Юлия Вячеславовна ГУЗЕНКО,**  
учитель начальных классов гимназии  
«Лаборатория Салахова» (г. Сургут)  
**НОВЫЕ МЕХАНИЗМЫ  
ПРЕЕМСТВЕННОСТИ  
КАК РЕСУРС ОБЕСПЕЧЕНИЯ  
КАЧЕСТВА СОВРЕМЕННОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ..... 38**

**Рита Зекировна БИКЕЕВА,**  
учитель английского языка  
ГБОУ Школа № 2009 (г. Москва)  
**КРИТЕРИАЛЬНОЕ  
ОЦЕНИВАНИЕ БАТТЛА  
ДЕБАТОВ КАК ФОРМЫ  
КОНТРОЛЯ РАЗВИТИЯ  
МЕТАПРЕДМЕТНЫХ И  
ПРЕДМЕТНЫХ УМЕНИЙ**

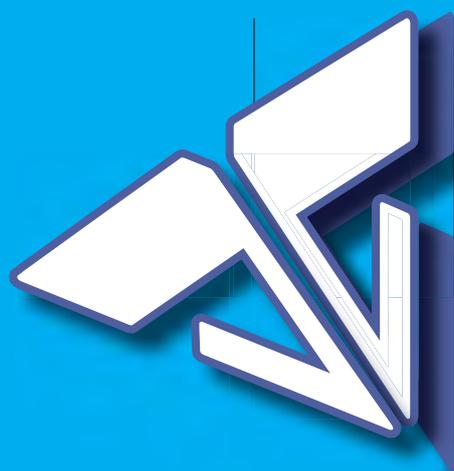
научно-методический журнал

# ГРАНИ

№ 3 (102)  
2024

ОБУЧАЮЩИХСЯ ..... 46

САМОРАЗВИТИЕ КАК РЕСУРС  
РАЗВИТИЯ И СТАНОВЛЕНИЯ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ  
ПОЗИЦИИ НАСТАВНИКА ..... 53



## ЦИТАТА НА ТЕМУ

*Я всегда считал,  
что лучший учебник  
для ученика –  
это его учитель.  
Махатма Ганди,  
индийский политик,  
общественник, философ*



**Екатерина Валерьевна  
СУХИХ,**  
учитель истории и обществознания  
«Лаборатория Салахова» (г. Сургут)

## РАЗВИТИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ НА УРОКАХ ИСТОРИИ, ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ И ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. 7 КЛАСС

Методическая система развития функциональной грамотности на уроках истории, обществознания и во внеурочной деятельности направлена на воспитание у гимназистов интереса к интеллектуальному творчеству, развитие навыков индивидуальной и коллективной умственной работы, создание условий для творческой самореализации и самосовершенствования подростков. В течение нескольких лет были отобраны и апробированы методы, формы, приемы для конструирования дидактического и методического сопровождения развития функциональной грамотности обучающихся 6-11 классов. *Инновационная составляющая опыта – описание апробированной системы от отбора содержания и технологий, способствующих развитию функциональной грамотности до мониторинга результатов.*

### Система развития функциональной грамотности в урочной деятельности

Условия для развития функциональной грамотности	Пути реализации	Результативность
Отбор содержания, направленный на развитие метакогнитивных структур мышления	Внесение изменений в рабочие программы по истории и обществознанию. Разработка технологических карт урока с учетом формирования и оценки функциональной грамотности	Обеспечение высокого качества организации образовательного процесса на основе эффективного использования различных образовательных технологий, в том числе дистанционных образовательных технологий или электронного обучения
Отбор и использование технологий, способствующих развитию гибких навыков	Апробация технологий, развивающих «4К» (по О.Е. Лебедеву): критическое мышление, коммуникация, креативность, коллаборация	
Системное использование на уроках форм, методов и приемов обучения, способствующих формированию функциональной грамотности	Игрофикация процесса обучения. Решение контекстных задач в рамках уроков. Использование алгоритма обучения «от задачи – к новым знаниям»	

Мониторинг функциональной грамотности	Включение заданий на формирование функциональной грамотности в КИМ по предмету. Участие обучающихся в метапредметных конкурсах и олимпиадах	Высокие результаты учебных достижений обучающихся, которые обучаются у учителя, при их позитивной динамике за последние три года
<i>во внеурочной деятельности</i>		
Разработка программы курса внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры»	Реализация программы на параллели 8-11 классов для воспитания у подростков интереса к интеллектуальному творчеству, развитие навыков индивидуальной и коллективной умственной работы, популяризация интеллектуальных игр как средства активного досуга, создание условий для творческой самореализации и самосовершенствования подростков	Высокие результаты участия гимназистов в соревнованиях муниципального, регионального и федерального уровней
Организация деятельности Интеллектуального клуба на базе ЦДОД «Интеллектуал»	Объединение в клуб обучающихся 8-11 классов, имеющих высокий уровень элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения и т.д.) и активности, раскованности мышления, проявляющийся в продуцировании большого количества идей	Адресная работа с различными категориями обучающихся (одаренные дети, дети из социально неблагополучных семей, дети, попавшие в трудные жизненные ситуации, дети из семей мигрантов, дети-сироты и дети, оставшиеся без попечения родителей, дети-инвалиды и дети с ограниченными возможностями здоровья, дети с девиантным (общественно опасным) поведением)
Организация участия обучающихся в социальных проектах с акцентом социальные пробы и практики	Создание условий для получения обучающимися минимального личного опыта в организации социальных проектов. Освоение культурного пространства города	Высокие результаты внеурочной деятельности обучающихся и по учебному предмету, который преподает учитель
Организация образовательных событий, направленных на совместную работу всего педагогического коллектива по формированию функциональной грамотности	Межпредметные недели, учебно-исследовательские конференции, межпредметные марафоны и т. д.	
<i>в повышении компетентности в вопросах формирования и оценки функциональной грамотности педагогов и родителей</i>		
Самообразование	Курсы повышения квалификации, семинары, вебинары, марафоны, мастер-классы	Непрерывность профессионального развития учителя
Наставничество	Консультирование, методическое сопровождение участников конкурсов педагогического мастерства, аттестующихся педагогов, проведение мастер-классов по актуальным вопросам в образовании	Непрерывность профессионального развития учителя
Работа с родителями	Привлечение родителей к совместной деятельности по формированию функциональной грамотности	Повышение психолого-педагогической культуры родителей, и налаживание детско-родительских отношений

Опыт использования активных форм формирования и развития функциональной грамотности у обучающихся на уроках истории и обществознания позволяет развить гибкие навыки и повысить мотивацию к изучению предметов. Ежегодно обучающиеся участвуют во внешних диагностических процедурах (муниципальные, региональные, федеральные проверочные работы), показывая результаты допустимого уровня. В течение нескольких лет гимназисты успешно участвуют в конкурсах, выявляющих уровень сформированности предметных и метапредметных результатов образования «Рубикон: история», «Рубикон: обществознание», «Почитайка», «Бионик», «Бигфут». Многолетнее участие в мониторинговых исследованиях АНО «Центр развития молодежи» позволяет считать

методы и принципы формирования функциональной грамотности учащихся, что находит отражение в результатах.

Реализация инновационного проекта «Развитие креативного мышления учащихся средствами игровых технологий» и дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности «Интеллектуальные игры» максимально способствует развитию функциональной грамотности (приложение 1). Интеллектуальный клуб объединил обучающихся 9-11 классов, имеющих высокий уровень элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения и т. д.) и активности, раскованности мышления, проявляющийся в продуцировании большого количества идей. Результатом реализации данного проекта стали многочисленные победы учащихся в интеллектуальных состязаниях различного уровня – от муниципального до федерального. Участие в общественно полезной добровольческой деятельности (в частности организация игр для гимназического сообщества) повышает мотивацию и уровень вовлеченности детей в различные виды социальных практик. В игры, организуемые участниками интеллектуального клуба (Science Quiz, Мульти-квиз, «Властелин колец», «НаучПОП»), вовлечены не только обучающиеся всех параллелей, но и педагоги гимназии. Постоянными партнерами являются Московский центр интеллектуальных игр «Сириус», РОО «Югорский интеллектуальный клуб», Российский Центр интеллектуальных турниров «Град знаний», Центр развития молодежи г. Екатеринбурга.

Разработаны технологические карты бинарных уроков, где тема рассматривается с различных точек зрения и средствами двух и более предметов, что формирует у обучающихся единство мировосприятия, способность интегрировать знания из разных областей. Уроки «Социальная информация в таблицах и диаграммах» (обществознание и математика) и «Малая группа. Групповое взаимодействие» (обществознание и физическая культура) стали призерами конкурса «Гимназический урок» (приложение 2,3). В основе работы на уроке – использование жизненных ситуаций, как правило, близких и понятных ученику; контекст заданий близок к проблемным ситуациям, возникающим в повседневной жизни; ситуация требует осознанного выбора модели поведения; используются иллюстрации: рисунки, таблицы, схемы, графики.

**Технологические карты бинарных уроков, представленные педагогическому сообществу на методических семинарах**

<b>Бинарный урок</b>	<b>Цель</b>	<b>Результат</b>
«Российская военная история в памятниках архитектуры» (8 класс) История + черчение	Развитие навыка сопоставления разрозненных фрагментов, соотнесения общего содержания информации с его конкретизацией	Создание макета Казанского собора в Санкт-Петербурге
«Социальная информация в таблицах и диаграммах» (9 класс) Обществознание + математика	Развитие навыка использования знаково-символических средств представления информации, формирование коммуникативных действий по согласованию усилий в процессе осуществления сотрудничества	Создание кейсов для подготовке к ОГЭ по обществознанию
«Малая группа. Групповое взаимодействие» (7 класс) Обществознание + физическая культура	Организация коллективной деятельности учащихся, в ходе которой происходит раздел функций между учащимися, достигается их позитивная взаимозависимость, осуществляется взаимодействие, требующее индивидуальной ответственности каждого для развития коммуникативных, регулятивных, личностных УУД	Разработка правил успешной командной работы и рекомендация для сплочения коллектива

Использование современных образовательных технологий в урочной и внеурочной деятельности является обязательным условием интеллектуального, творческого и нравственного развития обучающихся, позволяет создать условия для повышения эффективности образовательного процесса в классе, формирования у обучающихся личностных компетентностей, что подтверждается результатами: развитие интеллектуальных способностей, что подтверждается результатами участия обучающихся в конкурсах и олимпиадах разного уровня; развитие исследовательских навыков, что подтверждается активностью участия школьников, конкурсах и фестивалях, в проектах; развитие творческих способностей, что подтверждается активностью обучающихся в олимпиадах и конкурсах; развитие коммуникативных компетентностей, что подтверждается стабильностью вовлечения обучающихся в общешкольные мероприятия повышение уровня психологической компетентности учащихся, формирование адекватной самооценки.

Таким образом, созданная и апробированная система формирования функциональной грамотности нацелена на конкретную цель – формирование у учащихся глобальных компетенций. Создана развивающая среда, создающая условия воспитания у школьника способности эффективно действовать индивидуально или в группе в различных ситуациях, управлять своим поведением, открыто и эмоционально воспринимать все новое, другими словами, готовность вступать в отношения с внешней средой и максимально быстро адаптироваться и функционировать в ней. Именно такой человек будет способен не только к успешной самореализации, но и к активному и заинтересованному участию в жизни общества.

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
гимназия «Лаборатория Салахова»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «31» мая 2021 г  
Протокол № 8

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ гимназии  
«Лаборатория Салахова»

**Подписано электронной подписью**

Сертификат:  
6CCC9C00E8AC708C4ECB7F3C7A120ACD  
Владелец:  
Кисель Татьяна Викторовна  
Действителен: 11.03.2021 с по 11.03.2022

Приказ № 01-03-245/21 от 07.06.2021 г.

Рабочая программа внеурочной деятельности

« Интеллектуальные игры »

2021-2022 учебный год

Специалист, реализующий программу: Сухих Екатерина Валерьевна, учитель истории и  
обществознания, высшая квалификационная категория

Направление: общеинтеллектуальное

Класс, возраст: 11 класс, 17-18 лет

Количество учебных часов по программе: 35

Количество учебных часов в неделю: 1

г. Сургут

2021г.

### Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Интеллектуальные игры» составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта общего образования, в соответствии с целями и задачами основной образовательной программы МБОУ гимназии «Лаборатория Салахова», примерной программы по внеурочной деятельности.

Цель организации внеурочной деятельности – создание условий для становления и развития личности обучающихся, воспитание у старших школьников интереса к интеллектуальному творчеству, развитие навыков индивидуальной и коллективной умственной работы, достижение учащимися определенных результатов в спортивных разновидностях интеллектуально-творческих игр.

Программа курса «Интеллектуальные игры» ставит своими задачами следующее:

- формировать умения составлять вопросы, решать задачи различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени;
- формулировать свои мысли коротко и понятно для окружающих;
- овладеть основами игровых технологий;
- превратить знания в инструмент творческого освоения мира (активная жизненная позиция, опирающаяся на внутреннюю мотивацию обучения: интерес, чувство успеха, утверждение своих сил и способностей);
- создать условия для развития системно-диалектического стиля мышления и управляемого воображения;
- формировать умения организовать сотрудничество при работе в группах.

Актуальность программы определяется возможностями формирования дивергентного мышления, целенаправленного воспитания глубоких универсалов, способных быстро входить в новые предметные области, появляющиеся в нашем мире, и становиться специалистами в этих областях, не теряя способности перестраивать свое мышление в соответствии с меняющимися картинами мира. Программа помогает развивать метакогнитивные структуры мышления (контроль собственной интеллектуальной деятельности). Реальность, с которой человек соприкасается в своей жизни, не имеет однозначных трактовок, в отличие от реальности учебной практики, где задачам и проблемам уготованы верные решения. Дивергентное мышление не может формироваться от случая к случаю, оно требует целенаправленного обучения и развития. Иначе оно просто угасает.

Исследования по поводу влияния творческого и логического потенциала на познавательные возможности показали, что специальный курс по развитию творческого мышления детей повышает их познавательную активность, степень усвоения знаний, способность к формированию более широких понятий, самостоятельность мышления. Поскольку в системе школьного образования такие занятия представлены недостаточно, творческое мышление детей развивается стихийно, и по мере продвижения ребенка к окончанию школы уровень творческого мышления снижается.

Направленная систематическая работа в этом направлении создает благоприятные условия для развития творческих способностей. Поэтому программы по развитию творческих способностей чрезвычайно востребованы.

### Общая характеристика внеурочной деятельности

Программа предназначена для обучающихся 11 классов, имеющих высокий уровень

- элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения и т.д.);
- активности, раскованности мышления, проявляющийся в продуцировании большого количества идей;
- целенаправленности и организованности мышления, проявляющийся в ориентации на выделение существенного в явлениях, в использовании обобщенных схем анализа явления.

Основной целью преподавания курса является создание условий для становления и развития личности обучающихся, удовлетворение интеллектуальных и коммуникативных потребностей обучающихся через организацию школьного интеллектуального клуба. Реализация программы позволит подготовить обучающихся к решению нестандартных задач, поспособствует развитию дивергентного мышления, которое характеризуется выходом за шаблонные стереотипы, снятием ограничений и большей свободой в решении проблем.

Ценностными ориентирами содержания программы внеурочной деятельности являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности; освоение эвристических приемов рассуждений;
- формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

Программа курса рассчитана на 35 часов. Курс состоит из трех частей – теоретической, практической и игровой. Первая часть представляет собой теорию и философию Игры, правила различных игр, теоретические разработки, обобщения и алгоритмы. Вторая часть – отработка полученных знаний на тренировках и учебных заданиях. Третья часть – участие в турнирах по интеллектуальным играм различных категорий, результаты которых будут основной формой подведения итогов реализации программы в целом и ее частей в частности. Основные формы работы: семинарские и тренировочные занятия, тренинги, игры.

**Личностные и метапредметные результаты**

Метапредметные результаты:

- допускать существование различных точек зрения;
- учитывать разные мнения, стремиться к координации;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- договариваться, приходить к общему решению;
- соблюдать корректность в высказываниях;
- задавать вопросы по существу;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- контролировать действия партнера;
- владеть монологической и диалогической формами речи.
- учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;
- аргументировать свою позицию и координировать ее с позицией партнеров при выработке общего решения в совместной деятельности.

Личностные результаты:

- решать проблемы интеллектуального (через решение творческих задач), эмоционального (через победы и поражения); социального характера (через взаимодействие в коллективе и команде) развития учащихся;
- осознать активную потребность в постоянном самообразовании, достижение учащимися определенных результатов в разновидностях интеллектуально-творческих игр.

**Тематическое планирование**

№	Разделы и темы	Часы
<b>1. Основные принципы интеллектуальных игр</b>		<b>3</b>
1	Правила турниров. Вопросы и апелляции	
2	Методы формирования команды	
3	Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения	
<b>2. Основные приемы поиска ответов на вопросы</b>		<b>7</b>
4	Ошибки при построении вопроса	
5	Выбор правильного ответа из версий	
6	Стереотипическое и творческое мышление	
7	Технологии поиска ответа на вопросы	
8	Практика составления вопросов	
9	Хронологические рамки работы над вопросом	
10	Роль логики и интуиции в процессе выбора версии	
<b>3. Организация работы команды</b>		<b>8</b>
11	Микроэтапы работы команды. Возможные схемы игрового эпизода	
12	Стратегия игры в зависимости от правил турнира	
13	Мозговой штурм в применении к «Брэйи-рингу»	
14	Перераспределение ролевой нагрузки в «брэйиновой» команде	
15	Игроки первой и второй линии. Роль капитана и «кнопочника»	
16	Психологическая устойчивость команды	
17	Мозговой штурм в применении к «Риск-версии»	
18	Рискующие игроки и игроки версионные. Координирующая игра капитана	
<b>6. Участие в интеллектуальных играх</b>		<b>17</b>
19-35	Практическое применение знаний: «Что? Где? Когда?», «Брэйи-ринг», «Своя игра» и другие игры	

**Содержание программы внеурочной деятельности***1. Основные принципы интеллектуальных игр*

Правила турниров. Вопросы и апелляции. Корректность и защищенность вопроса. Социометрический метод создания команды путем опроса претендентов по принципу «кто кого предпочитает». Отклонения от традиционной схемы построения команды. Преимущества и отрицательные стороны обеих методик. Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения. Взаимоуважение. Критика и её адекватное восприятие.

*2. Основные приемы поиска ответов на вопросы*

Понятие о дуале (вопросе с двумя возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса. Выбор правильного ответа из версий, предложенных игроками команды.

Стереотипическое и творческое мышление. Виды памяти. Тренировка и активизация различных видов памяти.

Технологии поиска ответа на вопросы. Вопрос, содержащий ответ. Догадка, ассоциация, анализ. Практика составления вопросов. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации. Минута на обсуждение вопроса. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор интуитивистов.

### 3. Организация работы команды

Микроэтапы работы команды. Индукция, критика, синтез, выбор версии. Возможные схемы игрового эпизода. Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры.

Взаимоотношения с ведущим. Мозговой штурм в применении к «Брэйн-рингу». Игра «на кнопке». Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры. Перераспределение ролевой нагрузки в «брэйновой» команде. Игроки первой и второй линии – эрудиты и «мыслители». Роль капитана и «кнопочника». Психологическая устойчивость команды. Допустимое противостояние с ведущим.

Мозговой штурм в применении к «Риск-версии». Простор для стратегии. Предварительная проработка стратегических схем. Рискующие игроки и игроки версионные. Координирующая игра капитана.

### б. Участие в интеллектуальных играх.

Введение команд в форму и поддержание игровой формы коллективов в течение сезона. Углубление значения для всех игроков их ролей в командах. Выведение на новый уровень игрового обсуждения. Повышение уровня игровой техники.

### Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения

Отличительной особенностью программы является участие в он-лайн турнирах, проводимых на порталах Всероссийских командных интеллектуальных турниров «Град знаний» (<https://www.gradznaniy.ru/>) и Московского центра интеллектуальных игр «Сириус» (<http://moskvasirius.ru>). Профессионально и творчески подобранные задания разной степени сложности способствуют активному обучению работе школьников в команде, являются отличным стимулом для самообразования учеников. Лёгкость в проведении и оформлении отчёта позволяют соревноваться с командами всей страны, получая дипломы и сертификаты всероссийского уровня. Вопросы турниров развивают в первую очередь аналитическое мышление и логику, затрагивают разные сферы знаний, а командная форма игры помогает научиться искать ответ в диалоге, доверять товарищам и принимать взвешенные решения. Это ценный опыт для учеников любого возраста. Интеллектуальные игры – отличный способ привлечь подростков к активному и самостоятельному познанию мира, способ показать, что изучение наук и расширение кругозора – это в первую очередь интересно.

Для проведения занятий необходимы учебный кабинет с электрической розеткой и возможностью перемещения мебели, мультимедийное оборудование, канцелярские принадлежности, метроном или шахматные часы.

### Список литературы для обучающихся

1. Ворошилов В.Я. Феномен игры. М., Советская Россия, 1982
2. (Библиотечка «В помощь художественной самодеятельности», #23) <http://www.kulichki.com/znatoki/dz/mats/fen00.html>
3. Борис Бурда. «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана. <http://chgk-library.narod.ru/burda.html>
4. Борис Левин. «Что? Где? Когда?» для чайников. Д., Сталкер, 1999 <http://gigabooks.ru/173-что-где-когда-для-чайников.html>
5. Что? Где? Когда? Игра для всех. Москва, Русский язык, 1992
6. Своя игра. Книги для умных. Книги 1-10. М. Терра, 1996-2000.
7. Роман Морозовский. «Что? Где? Когда?» в СНГ <http://chgk-library.narod.ru/morozovs.html>

### Список литературы для педагога

8. Библиотека знатока. <http://chgk-library.narod.ru/>
9. Летопись «Что? Где? Когда?» <http://news.chgk.info/>
10. Сайт компании «ТВ-Игра» <http://tvigra.ru/>
11. Журнал «Игра» <http://igra.chgk.info/>
12. Сайт МАК «ЧГК» <http://mak.chgk.info/>
13. Библиотека знатока. Читальный зал. <http://www.krylenko.com/chgk/library/znatoky/>
14. Интернет-клуб «Что? Где? Когда?» <http://internet.chgk.info/>
15. База вопросов «Что? Где? Когда?» <http://db.chgk.info/>
16. ТРИЗ-педагогика <http://triz.direktor.ru/default.htm>
17. Энциклопедия ТРИЗ <http://triz.org.ru/>
18. Нестандартные логические игры <http://eku.ru/puzzle.html>
19. Стенограммы игр азербайджанского телевизионного клуба «Что? Где? Когда?» <http://www.gametv.az/stenogramma/>
20. Скипский М.И. Систематизация вопросов на технику. СПб, ЛЭТИ, 2009
21. Жарков Г.В. Хронотоп в структуре личности девиантных подростков. Автореф. к.пс.н., Казань, 2000
22. «Что? Где? Когда?» для любителей и профессионалов. На путях к новой школе. №3 2003. <http://altruism.ru/sengine.cgi/5/7/8/12/15/>

## Технологическая карта бинарного урока (пример)

Авторы	Сухих Екатерина Валерьевна, Талалаева Лариса Юрьевна
Предмет	Обществознание, физическая культура
Класс	7 класс
Тема урока	«Малая группа. Групповое взаимодействие»
Тип урока	Урок освоения нового материала
Время	80 минут
Оборудование	Скамейка, веревка, маты.
Цель урока	Организация коллективной деятельности учащихся, в ходе которой происходит раздел функций между учащимися, достигается их позитивная взаимозависимость, осуществляется взаимодействие, требующее индивидуальной ответственности каждого для развития коммуникативных, регулятивных, личностных УУД.

Этап урока	Деятельность учителя	Деятельность учащегося	Универсальные действия
1. Самоопределение к деятельности	Организационный момент: игра «Да/нет» (угадываем имя русского баснописца И.А. Крылова)	Включение в деловой ритм	Регулятивные: готовить себя к продуктивной деятельности
2. Постановка цели и задачи урока	2.1. Просмотр видеосюжета по басне И.А. Крылова «Лебедь, рак и щука». Прогнозирование темы занятия	Выдвигают предположения о предполагаемой теме урока	Познавательные: развитие умения прогнозирования, умения выдвигать гипотезу и обосновывать её. Регулятивные: осуществлять актуализацию личного жизненного опыта
	2.2. УО организует работу с графическим текстом «Малые группы». Можем ли мы героев басни назвать малой группой? Какие признаки малой группы не проявились в басне?	Выбирают наиболее подходящую схему, аргументируют свой выбор	Познавательные: переводить графическую информацию в лингвистическую, проводить сравнение Коммуникативные: слушать собеседника; строить понятные для собеседника высказывания. Личностные: осуществлять осознанный выбор
3. Осмысление нового материала	3.1. УО организует фронтальную работу по составлению правил группового взаимодействия	Предлагают и обосновывают свои правила. В ходе заслушивания предложений остальные учащиеся комментируют их эффективность. По мере необходимости исправляют, дополняют, уточняют	Познавательные: осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме, осуществлять познавательную рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач Коммуникативные: инициативное сотрудничество в отборе информации Регулятивные: принимать и сохранять учебную цель и задачу.
	3.2. УО предлагает свериться с эталоном	Составляют инструкцию «Правила эффективного взаимодействия»	Познавательные: умение структурировать знание Регулятивные: контроль, оценка, коррекция; обнаруживать отклонения и отличия от эталона
4. Применение знаний	4.1. УФ ставит цель для группового взаимодействия при выполнении практического задания: 1. «Муравьиная тропа» 2. «Цепь» 3. «Узелки» 4. «Слепой треугольник» 5. «Кунсткамера» 6. «Кольцо»	Составляют план достижения цели и определяют средства	1 группа: Коммуникативные: совместная деятельность по принятию общего решения. Регулятивные: выработка алгоритма действий 2 группа: Коммуникативные: адекватно оценивать результаты деятельности одноклассников

4. Применение знаний	4.2. УФ и УО наблюдают за работой групп	Согласовывают между собой действия в группе, кооперируют усилия по решению учебной задачи	
5. Рефлексия	<p>5.1. УО и УФ для формирования рефлексивных умений организуют деятельность в следующей последовательности: оценка – взаимооценка – самооценка.</p> <p>Первый этап – овладение умением оценивать чужую деятельность в соответствии с эталоном (прием «Незаконченное предложение»: Члены моей группы затрудняли деятельность (способствовали деятельности)...)</p> <p>Второй этап – овладение умением оценивать свою деятельность в соответствии с эталоном (прием «Незаконченное предложение»: Во время выполнения заданий мы выполняли (не выполняли) следующие пункты инструкции....)</p> <p>Третий этап – овладение умениями оценки своего взаимодействия с другими детьми (прием «Незаконченное предложение»: Во время выполнения заданий я ...)</p>	Осуществляют самооценку собственной учебной деятельности, соотносят цель и результаты	<p>Регулятивные: осуществлять самоконтроль выполнения задания.</p> <p>Коммуникативные: адекватно оценивать результаты деятельности себя и одноклассников, корректно поправлять при неправильном ответе; осуществлять взаимоконтроль.</p> <p>Личностные: смыслообразование</p>
	5.2. УО организует работу по отношению к 1 варианту инструкции с целью внесения изменений	По необходимости вносят изменения	<p>Познавательные: осознанно и произвольно строить речевое высказывание в письменной форме.</p> <p>Регулятивные: обнаруживать отклонения и отличия от эталона</p>

**ПРИЛОЖЕНИЕ 3**

**Технологическая карта бинарного урока**

Авторы	Сухих Екатерина Валерьевна, Миронова Ирина Алексеевна
Предмет	История России, Черчение и моделирование
Класс	8 класс (гуманитарного направления)
Автор УМК (Программы учебного курса)	А.А. Данилов, Л.Г. Косулина (история) В.В. Степакова (черчение)
Тема урока	«Российская военная история в памятниках архитектуры»
Тип урока	Практическая работа
Цели урока	<p>Метапредметная: Развитие умений моделирования и интерпретации предлагаемой информации через сопоставление разрозненных фрагментов, соотнесения общего содержания с его конкретизацией.</p> <p>Личностная: развитие навыка продуктивной коммуникации, создание условий для осознания себя представителем исторически сложившегося профессионального сообщества, гражданином России</p> <p>Предметная (история): готовность применять исторические знания для выявления и сохранения исторических и культурных памятников своей страны и мира, развитие способности применять понятийный аппарат исторического знания и приемы исторического анализа для раскрытия сущности и значения событий и явлений прошлого и современности.</p> <p>Предметная (черчение): овладение кодами и методами чтения и способами графического представления технической (технологической и инструктивной) информации и знаковых систем архитектурно-строительных чертежей на примере исторических памятников в соответствии с ситуацией общения в рабочей группе с учетом общности интересов и возможностей</p>

Этап урока	Деятельность учащегося					
	Познавательная		Коммуникативная		Регулятивная	
	Осуществляемые действия	Формируемые способы деятельности	Осуществляемые действия	Формируемые способы деятельности	Осуществляемые действия	Формируемые способы деятельности
<p>Деятельность учителя</p> <p>Учитель истории</p> <p>1.1. Предлагает список названий населенных пунктов, связанных с храмовыми комплексами и выдержки из летописей о строительстве храмов</p> <p>1.2. Просит выдвинуть предположение о теме предстоящего урока</p> <p>1.3. Организует беседу, выявляющую представления детей о значении храмов в жизни человека и государства</p> <p>1.4. Подводит итог беседы, расширяя тему, демонстрирует презентацию о храмах, построенных в честь военных побед</p> <p>Учитель черчения</p> <p>1.5. Обращая внимание на увиденные сегодня фотографии архитектурных памятников, предлагает найти другой термин понятию «изображение», «фотография» (проекция). (слайд 16)</p> <p>1.6. С помощью слайдов с изображением архитектурных памятников определяются виды</p>	<p>Выдвигают предположения о предполагаемой теме урока</p>	<p>Выделять существенную информацию</p> <p>Выдвигать гипотезу и обосновывать её</p> <p>Осуществлять актуализацию личного жизненного опыта</p>	<p>Взаимодействуют с учителем во время опроса, осуществляемого во фронтальном режиме</p>	<p>Слушать собеседника;</p> <p>Строить понятия для собеседника высказывания</p> <p>Дополнять, уточнять высказанные мнения по существу поставленного задания</p>	<p>Контролируют правильность ответов учащихся</p>	<p>Уметь слушать в соответствии с целевой установкой</p> <p>Актуальный контроль на уровне произвольного внимания</p>
1. Постановка цели и задания урока	<p>Вспоминают синонимы слову «изображение» из разных</p>	<p>Осуществлять логический анализ в процессе замены терминов его определениями</p>	<p>Взаимодействуют с учителем при выработке общей проблемы ситуации</p>	<p>Слушать собеседника, выдвигать свои идеи и предложения</p>		

<p>проекции: аксонометрическая (объемная) и ортогональная (плоская). Фасад и план. (Слайды 17-26)</p>	<p>областей знаний. Формулируют определение понятия «проекция»</p> <p>Анализ и сопоставление типов проекций с помощью разных изображений архитекторных памятников</p>	<p>Делать вывод, следствия из имеющихся в условии задачи данных</p> <p>Уметь выражать смысл ситуации, используя графические термины, определяющие тип проекции</p>	<p>Класс разбирается на группы: каждая готовит свою часть кластера</p>	<p>Умение устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации</p>	<p>Выполняют практическое задание за короткий промежуток времени</p>	<p>Принимать и сохранять учебную цель и задачу; уметь самостоятельно контролировать своё время и управлять им</p>
<p>Учитель истории</p> <p>2.1. Организует работу по первичному чтению текста о Казанском соборе Санкт-Петербурга</p>	<p>Для понимания содержания текста составляется кластер</p>	<p>Умение структурировать информацию, переводить большой объем информации в схему</p>	<p>Класс разбирается на группы: каждая готовит свою часть кластера</p>	<p>Класс: Понимать на слух ответы учащихся; Спикер: Осознанно строить речевое высказывание; Строить высказывания, понятные для партнеров; Рефлексия своих действий (полное отображение предметного содержания и условий осуществляемых действий).</p>	<p>В ходе заслушивания ответов членов группы остальные школьники контролируют правильность и полноту проведенного анализа</p> <p>По мере необходимости исправляют, дополняют, уточняют озвученный анализ</p>	<p>Принимать и сохранять учебную цель и задачу; Обнаруживать отклонения и отличия от эталона; Осуществлять взаимоконтроль; адекватно воспринимать оценку учителя;</p>
<p>2.2. Организует формирование общего кластера</p> <p>2.3. При необходимости корректирует результаты работы группы</p>	<p>Один учащийся из группы озвучивают подготовленную часть кластера степени.</p>	<p>Все остальные учащиеся высказываются в поддержку спикера группы</p>	<p>Во фронтальном режиме</p>	<p>Уметь формулировать собственное мнение и позицию</p>	<p>Оценивают качество выполнения задания</p>	<p>Осуществлять познавательную рефлексию в отношении</p>
<p>Учитель истории</p> <p>2.4. Организует обсуждение содержания текста:</p>	<p>Участвуют в беседе по содержанию текста</p>	<p>Осознанное произвольное построение речевого высказывания</p>	<p>Во фронтальном режиме</p>	<p>Уметь формулировать собственное мнение и позицию</p>	<p>Оценивают качество выполнения задания</p>	<p>Осуществлять познавательную рефлексию в отношении</p>
<p>II. Работа с текстом</p>						



<p>III. Практическая работа</p>	<p>Учитель черчения 3.1. Ставит цель для группового взаимодействия при выполнении практического задания 3.2. Регулирует работу групп, по мере необходимости осуществляет помощь в выполнении задания</p>	<p>Согласовывают между собой действия в группе</p>	<p>Достижение необходимой точности чертежа развертки объемной модели для будущей сборки всех моделей группы</p>	<p>В группах – кооперируют усилия по решению учебной задачи</p>	<p>Согласовывать усилия по решению учебной задачи; Договариваться и приходить к общему мнению в совместной деятельности; Учитывать мнение</p>	<p>Взаимоконтролируют процесс выполнения задания</p>	<p>-Принимать и сохранять учебную цель и задачу; Обнаруживать отклонения и отклонения от эталона</p>
<p>IV. Рефлексия</p>	<p>Учитель истории 4.1. Организация деятельности по выделению и осознанию учащимся того, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, осознанию качества и уровня усвоения; интегративное задание на соотнесение памятных и событий Учитель истории Учитель черчения 4.2. Организация творческого задания: нарисовать фасад вымышленного памятника архитектуры, посвященного событиям военной истории ИЛИ написать синквейны о памятниках архитектуры, изученных на уроке</p>	<p>Выполняют задание фронтально</p>	<p>Осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной форме  Обосновывать своё мнение  Осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных смысловых признаков</p>	<p>По вызову учителя в случае необходимости помогают товарищу</p>	<p>Адекватно оценивать результаты деятельности одноклассника, корректно поправлять при неправильном ответе</p>	<p>Остальные учащиеся по ходу ответов оценивают: правильность ответов  Самоконтроль выполнения задания</p>	<p>Обнаруживать отклонения и отличия от эталона; осуществлять взаимоконтроль; адекватно воспринимать оценку учителя.  Планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане</p>

# ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ КЛУБ»

Срок реализации: 1 год

Возраст обучающихся: 14-15 лет

## Интеллектуальные игры для старших школьников: из опыта работы

В течение нескольких лет на базе гимназии реализуется дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-педагогической направленности «Интеллектуальные игры». За это время сложилось сообщество – своеобразный интеллектуальный клуб, объединивший обучающихся 9-11 классов, имеющих высокий уровень элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения и т.д.) и активности, раскованности мышления, проявляющийся в продуцировании большого количества идей.

Участие в клубе помогает подготовить обучающихся к решению нестандартных задач, способствует развитию дивергентного мышления, которое характеризуется выходом за шаблонные стереотипы, снятием ограничений и большей свободой в решении проблем. По наблюдениям за несколько лет участники становятся универсалами, способными быстро входить в новые предметные области и перестраивать свое мышление в соответствии с меняющимися картинами мира. Интеллектуальные игры помогают развивать метакогнитивные структуры мышления. Исследования по поводу влияния творческого и логического потенциала на познавательные возможности показали, что специальный курс по развитию нестандартного мышления детей повышает их познавательную активность, степень усвоения знаний, способность к формированию более широких понятий, самостоятельность мышления. Поэтому программы по развитию интеллектуальных способностей чрезвычайно востребованы. Важность сочетания интеллектуального развития с умением работать в команде определяется тем, что данные навыки и умения специально не формируются ни на одном из традиционных школьных предметов.

Отличительной особенностью программы является участие в онлайн турнирах, проводимых на порталах Всероссийских командных интеллектуальных турниров «Град знаний» (<https://www.gradznaniy.ru/>) и Московского центра интеллектуальных игр «Сириус» (<http://moskvasirius.ru>). Профессионально и творчески подобранные задания разной степени сложности способствуют активному обучению работе школьников в команде, являются отличным стимулом для самообразования учеников. Организация игр в онлайн форматах позволяет соревноваться с командами всей страны, получая дипломы и сертификаты всероссийского уровня. Вопросы турниров развивают в первую очередь аналитическое мышление и логику, затрагивают разные сферы знаний, а командная форма игры помогает научиться искать ответ в диалоге, доверять товарищам и принимать взвешенные решения. Это ценный опыт для учеников любого возраста. Интеллектуальные игры – отличный способ привлечь подростков к активному и самостоятельному познанию мира, способ показать, что изучение наук и расширение кругозора – это в первую очередь интересно.

## АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Интеллектуальный клуб» разработана для учащихся 8-9 классов на основе требований Федерального государственного образовательного стандарта. Программа направлена на формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию, мотивации к обучению и познанию, ценностного отношения к знанию. Интеллектуальные игры – отличный способ привлечь школьников к активному и самостоятельному познанию мира, способ показать, что изучение наук и расширение кругозора – это в первую очередь интересно. Ценностными ориентирами содержания программы являются:

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности; освоение эвристических приемов рассуждений;
- формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадку, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;
- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

Особенностью реализации программы являются социальные пробы и практики по завершении курса. В конце учебного года обучающиеся организуют и проводят цикл интеллектуальных игр для других гимназистов. Такой подход не только дает подросткам почувствовать себя творцами и модераторами новых игр, но и популяризировать курс в гимназической среде. Возможность самостоятельно организовать интеллектуальные викторины для учащихся младших классов позволит им приобрести и некоторый позитивный опыт социальной деятельности.

Программа курса рассчитана на 68 часов. Программа ориентирована на старших школьников. Продолжитель-

ность занятия 40 минут.

**ПАСПОРТ  
дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы**

Название программы	Интеллектуальный клуб
Направленность программы	Социально-гуманитарная
Уровень программы	Базовый
ФИО автора (составителя) программы	Сухих Екатерина Валерьевна
Год модификации	2024
Цель	Воспитание у подростков интереса к интеллектуальному творчеству, развитие навыков индивидуальной и коллективной умственной работы, достижение учащимися определенных результатов в спортивных разновидностях интеллектуально-творческих игр
Задачи	<p>Обучающие задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– формировать умения составлять вопросы, решать задачи различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени;</li> <li>– формулировать свои мысли коротко и понятно для окружающих; овладеть основами игровых технологий;</li> <li>– развивать эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности;</li> <li>– обучить знаниям и навыкам здорового образа жизни;</li> <li>– обучить правильному распределению своего времени, планированию деятельности;</li> <li>– формировать практические умения коллективной игровой деятельности;</li> <li>– формировать умения и навыки организаторской деятельности, самоорганизации.</li> </ul> <p>Развивающие задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– превратить знания в инструмент творческого освоения мира (активная жизненная позиция, опирающаяся на внутреннюю мотивацию обучения: интерес, чувство успеха, утверждение своих сил и способностей);</li> <li>– создать условия для развития системно-диалектического стиля мышления и управляемого воображения;</li> <li>– развивать метакогнитивные умения (рефлексия, управление ходом текущей деятельности, самооценка).</li> </ul> <p>Воспитательные задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– формировать умения организовать сотрудничество при работе в группах;</li> <li>– развивать коммуникативные навыки, правильное слушание, понимание элементов невербального общения (жесты, мимика).</li> </ul>
Планируемые результаты освоения программы	<p>Предметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;</li> <li>– использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;</li> <li>– высказываться в устной и письменной формах;</li> <li>– ориентироваться на разные способы решения познавательных исследовательских задач;</li> <li>– владеть основами смыслового чтения текста;</li> <li>– анализировать объекты, выделять главное;</li> <li>– осуществлять синтез (целое из частей);</li> <li>– проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям;</li> <li>– устанавливать причинно-следственные связи;</li> <li>– строить рассуждения об объекте;</li> <li>– обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку);</li> </ul>

Планируемые результаты освоения программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>– подводить под понятие;</li> <li>– устанавливать аналогии;</li> <li>– оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и т.п.;</li> <li>– видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п.</li> </ul> <p>Метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– допускать существование различных точек зрения; — учитывать разные мнения, стремиться к координации;</li> <li>– формулировать собственное мнение и позицию;</li> <li>– договариваться, приходить к общему решению;</li> <li>– соблюдать корректность в высказываниях;</li> <li>– задавать вопросы по существу;</li> <li>– использовать речь для регуляции своего действия;</li> <li>– контролировать действия партнера;</li> <li>– владеть монологической и диалогической формами речи.</li> <li>– учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;</li> <li>– аргументировать свою позицию и координировать ее с позицией партнеров при выработке общего решения в совместной деятельности;</li> <li>– с учетом целей коммуникации достаточно полно и точно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;</li> <li>– допускать возможность существования у людей разных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и учитывать позицию партнера в общении и взаимодействии;</li> <li>– осуществлять взаимный контроль и оказывать партнерам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;</li> <li>– адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности.</li> </ul> <p>Личностные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– решать проблемы интеллектуального (через решение творческих задач), эмоционального (через победы и поражения); социального характера (через взаимодействие в коллективе и команде) развития учащихся;</li> <li>– осознать активную потребность в постоянном самообразовании, достижение учащимися определенных результатов в разновидностях интеллектуально-творческих игр;</li> <li>– положительно относиться к исследовательской деятельности;</li> <li>– сформировать интерес к новому содержанию и новым способам познания;</li> <li>– ориентироваться на понимание причин успеха в исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;</li> <li>– развить способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности.</li> </ul>
Срок реализации программы	1 год
Количество часов в неделю/год	2 часа
Возраст обучающихся	14-15 лет
Формы занятий	Основные формы работы: семинарские и тренировочные занятия, игры.
Методическое обеспечение	<p>Методическое обеспечение программы</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Библиотека знатока. <a href="http://chgk-library.narod.ru/">http://chgk-library.narod.ru/</a></li> <li>2. Летопись «Что? Где? Когда?» <a href="http://news.chgk.info/">http://news.chgk.info/</a></li> <li>3. Сайт компании «ТВ-Игра» <a href="http://tvigra.ru/">http://tvigra.ru/</a></li> <li>4. Журнал «Игра» <a href="http://igra.chgk.info/">http://igra.chgk.info/</a></li> </ol>

<p>Методическое обеспечение</p>	<p>5. Сайт МАК «ЧГК» <a href="http://mak.chgk.info/">http://mak.chgk.info/</a>          6. Библиотека знатока. Читальный зал. <a href="http://www.krylenko.com/chgk/library/znatoky/">http://www.krylenko.com/chgk/library/znatoky/</a>          7. Интернет-клуб «Что? Где? Когда?» <a href="http://internet.chgk.info/">http://internet.chgk.info/</a>          8. База вопросов «Что? Где? Когда?» <a href="http://db.chgk.info/">http://db.chgk.info/</a>          9. ТРИЗ-педагогика <a href="http://triz.direktor.ru/default.htm">http://triz.direktor.ru/default.htm</a>          10. Энциклопедия ТРИЗ <a href="http://triz.org.ru/">http://triz.org.ru/</a>          11. Нестандартные логические игры <a href="http://eku.ru/puzzle.html">http://eku.ru/puzzle.html</a>          12. Стенограммы игр азербайджанского телевизионного клуба «Что? Где? Когда?» <a href="http://www.gametv.az/stenogramma/">http://www.gametv.az/stenogramma/</a>          13. Скипский М.И. Систематизация вопросов на технику. СПб, ЛЭТИ, 2009          14. «Что? Где? Когда?» для любителей и профессионалов. На путях к новой школе. №3 2003. <a href="http://altruism.ru/sengine.cgi/5/7/8/12/15/">http://altruism.ru/sengine.cgi/5/7/8/12/15/</a>          Информационные источники          1. Ворошилов В.Я. Феномен игры. М., Советская Россия, 1982 (Библиотечка «В помощь художественной самодеятельности», #23) <a href="http://www.kulichki.com/znatoki/dz/mats/fen00.html">http://www.kulichki.com/znatoki/dz/mats/fen00.html</a>          2. Борис Бурда. «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана. <a href="http://chgk-library.narod.ru/burda.html">http://chgk-library.narod.ru/burda.html</a>          3. Борис Левин. «Что? Где? Когда?» для чайников. Д., Сталкер, 1999 <a href="http://gigabooks.ru/173-что-где-когда-для-чайников.html">http://gigabooks.ru/173-что-где-когда-для-чайников.html</a>          4. Что? Где? Когда? Игра для всех. Москва, Русский язык, 1992          5. Своя игра. Книги для умных. Книги 1-10. М. Терра, 1996-2000.          6. Роман Морозовский. «Что? Где? Когда?» в СНГ <a href="http://chgk-library.narod.ru/morozovs.html">http://chgk-library.narod.ru/morozovs.html</a></p>
<p>Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)</p>	<p>На занятиях используются компьютерные программы и просмотр видеоматериалов по темам курса, проводятся деловые игры. Для проведения занятий необходимы учебный кабинет с электрической розеткой и возможностью перемещения мебели, мультимедийное оборудование, канцелярские принадлежности, метроном или шахматные часы.</p>

### ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

#### Нормативно-правовое обеспечение программы

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными правовыми документами: Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).

Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».

Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», а также другими Федеральными законами, иными нормативными правовыми актами РФ, законами и иными нормативными правовыми актами субъекта РФ (Ханты-Мансийского автономного округа – Югры), содержащими нормы, регулирующие отношения в сфере дополнительного образования детей, нормативными и уставными документами МБОУ гимназии «Лаборатория Салахова».

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы осуществляется за пределами Федеральных государственных образовательных стандартов и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

*Актуальность программы* определяется созданием условий для становления и развития личности обучающихся, удовлетворение интеллектуальных и коммуникативных потребностей обучающихся через организацию школьного интеллектуального клуба. Программа помогает развивать креативное мышление подростков, повышает их познавательную активность, формирует самостоятельность мышления. Поскольку в системе школьного образования такие занятия представлены недостаточно, творческое мышление детей развивается стихийно, и по мере продвижения ребенка к окончанию школы уровень творческого мышления снижается. Направленная систематическая работа в этом направлении создает благоприятные условия для развития творческих способностей. В процессе обучения обучающиеся овладевают практикой многоэкранного видения мира; осваивают методы развития воображения, системного и диалектического мышления; знакомятся с функциональным анализом и синтезом систем; знакомятся

с методами оценки логических и креативных способностей; осваивают современные приемы мнемотехники.

*Новизна программы* состоит в том, что она предполагает системный подход к развитию творческого мышления учащихся в образовательном процессе на основе интеграции идей ведущих отечественных и зарубежных специалистов в этой области, нацеленный на развитие всех составляющих креативности. Ценность системного подхода в том, что занятия построены таким образом, что позволяют эффективно развивать не только отдельные творческие способности и воображение, но и творческое и логическое мышление как целостную психическую структуру. Кроме того программа основана на идее социального конструктивизма (Ричард Прават, 1993). Важность сочетания интеллектуального развития с умением работать в команде определяется тем, что данные навыки и умения специально не формируются ни на одном из традиционных школьных предметов.

*Направленность:* дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Интеллектуальный клуб» относится к группе социокультурных программ (практики социального творчества и активности; развитие гибких навыков и современной грамотности). Реализация программы позволит подготовить обучающихся к решению нестандартных задач, поспособствует развитию дивергентного мышления, которое характеризуется выходом за шаблонные стереотипы, снятием ограничений и большей свободой в решении проблем.

*Уровень освоения программы:* базовый (рассчитан на обучающихся 8-9 классов, имеющих достаточный уровень элементарных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения и т.д.).

*Отличительные особенности программы:* данный курс предназначен для обучающихся 13-14 лет, как никогда ранее не игравших в интеллектуальные игры, так и для тех, кто имеет некоторый несистематический опыт в этой сфере и желает заключить этот опыт в логические рамки и алгоритмы. Занятия по программе в течение года способствуют решению проблем интеллектуального (через решение творческих задач), эмоционального (через победы и поражения), социального (через взаимодействие в коллективе и команде) развития учащихся.

*Адресат программы:* Программа предназначена для обучающихся 8-9 классов (14-15 лет).

*Количество обучающихся в группе:* 10 человек.

*Срок освоения программы:* 1 год.

*Объем программы:* 68 часов.

*Режим занятий:* 1 раз в неделю по 2 академических часа.

*Форма(ы) обучения:* очная.

*Особенности организации образовательного процесса:* курс состоит из трех частей – теоретической, практической и игровой. Первая часть представляет собой теорию и философию Игры, правила различных игр, теоретические разработки, обобщения и алгоритмы. Вторая часть – отработка полученных знаний на тренировках и учебных заданиях. Третья часть – участие в турнирах по интеллектуальным играм различных категорий, результаты которых будут основной формой подведения итогов реализации программы в целом и ее частей в частности.

*Цель программы:* Воспитание у подростков интереса к интеллектуальному творчеству, развитие навыков индивидуальной и коллективной умственной работы, достижение учащимися определенных результатов в спортивных разновидностях интеллектуально-творческих игр

*Задачи программы*

*Обучающие задачи:*

- формировать умения составлять вопросы, решать задачи различного уровня, используя собственные и общие знания и умения, в ограниченные промежутки времени;
- формулировать свои мысли коротко и понятно для окружающих; овладеть основами игровых технологий;
- развивать эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности;
- обучить знаниям и навыкам здорового образа жизни;
- обучить правильному распределению своего времени, планированию деятельности;
- формировать практические умения коллективной игровой деятельности;
- формировать умения и навыки организаторской деятельности, самоорганизации.

*Развивающие задачи:*

- превратить знания в инструмент творческого освоения мира (активная жизненная позиция, опирающаяся на внутреннюю мотивацию обучения: интерес, чувство успеха, утверждение своих сил и способностей);
- создать условия для развития системно-диалектического стиля мышления и управляемого воображения;
- развивать метакогнитивные умения (рефлексия, управление ходом текущей деятельности, самооценка).

*Воспитательные задачи:*

- формировать умения организовать сотрудничество при работе в группах;
- развивать коммуникативные навыки, правильное слушание, понимание элементов невербального общения (жесты, мимика)

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Учебный план

№	Тема занятия	Количество часов		
		Всего	Лекции	Практикумы
1	История возникновения интеллектуальных игр	2	1	1

2	Нетрадиционные интеллектуальные игры	3	1	2
3	Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр	5	2	3
4	Вопрос-основа игры	7	3	4
5	Основные приемы поиска ответов.	7	3	4
6	Подготовка к турниру «Что?Где?Когда?»	8	2	6
7	Основные особенности «Брэйн-ринга»	7	2	5
8	Применение отдельных элементов «мозгового штурма»	7	2	5
9	Участие в интеллектуальных играх	20	0	20
10	Итоговое занятие	2	0	2
	ИТОГ	68	16	52

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

### *История возникновения интеллектуальных игр (2 часа)*

Интеллектуальные игры в бывшем СССР. Современные интеллектуальные игры. Общее понятие об интеллектуальном спорте (информационно-спортивных играх). Турниры и чемпионаты по интеллектуальным играм «Что? Где? Когда?», «Брэйн-ринг», «Своя игра». Основные отличия от телевизионных аналогов. Правила проведения информационно-спортивных игр.

### *Нетрадиционные интеллектуальные игры (3 часа)*

Различные схемы проведения турниров. Системы подсчета очков и рейтинга. Разнообразные формы судейства. Правила турниров. Вопросы и апелляции. Корректность и защищенность вопроса. Практика: Настольные интеллектуальные игры. «Поле чудес», «Как стать миллионером», «О, счастливец» и другие.

### *Основные принципы создания команд для интеллектуальных игр (5 часов)*

Распределение ролевой нагрузки в команде. Роль капитана. Роль генератора идей. Роль информационного критика-эрудита. Роль «командного дурака». Совмещение и перемена ролей. Игроки-универсалы. Возможные схемы построения команд с учетом ролевой нагрузки, типа темперамента и пола. Индивидуальная игра на отборочном туре (вопросы на скорость мышления, индивидуальную логику и элементарное знание). Командная игра на отборочном туре. Игра парами и тройками. Обработка результатов отборочного тура. Индивидуальное блиц-тестирование с последующей стихийной организацией команд («команды по желанию»). Строительство команды тренером из группы претендентов в зависимости от функционально-ролевой нагрузки. Социометрический метод создания команды путем опроса претендентов по принципу «кто кого предпочитает». Отклонения от традиционной схемы построения команды. Преимущества и отрицательные стороны обеих методик. Конфликты в командах и цивилизованные методы их решения. Выбор правильного ответа из версий, предложенных игроками команды. Взаимоуважение. Критика и её адекватное восприятие.

### *Вопрос-основа игры (7 часов)*

Требования к вопросам. Как работать над вопросом. Вопросы на конкретные знания как исключение. Умение находить необычное в обычном. Понятие о корректности вопроса. Требования к корректному вопросу. Вопросы разных уровней сложности. Практическое применение правильности оформления вопроса. Поиск информации для вопроса. Построение вопроса. Виды вопросов в зависимости от вида, уровня и класса игры. «Кнопочные» вопросы, оптимальные вопросы, двух- и многоходовые вопросы. Понятие о дуали (вопросе с двумя возможными ответами) и прочих ошибках при построении вопроса.

### *Основные приемы поиска ответов (7 часов)*

Эрудиция-ключ к успеху. Ключевое слово в вопросе. Анализ полученной информации и синтез из нее новой информации. Развитие внимания, быстроты реакции, логического и ассоциативного мышления. Стереотипическое и творческое мышление. Виды памяти. Тренировка и активизация различных видов памяти. Технологии поиска ответа на вопросы. Вопрос, содержащий ответ. Технологии поиска ответа на вопросы. Догадка, ассоциация, анализ. Основные приемы работы с книгой. Использование структуры книги для составления вопросов.

### *Подготовка к турниру «Что? Где? Когда?» (8 часов)*

Принцип разносторонности знаний. История движения «Что? Где? Когда?» Объединения и клубы «Что? Где? Когда?» до 1989 года. Создание в 1989 году МАК (Международной ассоциации Клубов «Что? Где? Когда?») Основные принципы работы МАК. Главные мероприятия МАК. Методика составления вопросов. Блиц-вопросы.

### *Основные особенности «Брэйн-ринга» (7 часов)*

Отличия «Брэйн-ринга» от других интеллектуальных игр. Правила игры. Требования к вопросам в «Брэйн-ринге». Функции капитана. Отработка взаимодействия в игре. Игровое занятие.

### *Применение отдельных элементов «мозгового штурма» (7 часов)*

Принципы «мозгового штурма», применимые к командным интеллектуальным играм. Этапы работы над вопросом. Индукция (генерирование идей). Игровая практика и роль генерирования идей в работе над вопросом. Психологическое «растормаживание» индукторов в команде. Анализ идей и версий («информационная критика»). Игровая практика и функциональное применение метода в работе над вопросом. Роль эрудитов («критиков») в команде. Дедукция (синтез информации). Функция капитана-диспетчера в работе над вопросом. Игровая практика и «игра в пас» (логическое развитие поданной идеи). Раскрытие логики вопроса и многоступенчатые (многоходовые) комбинации. Выбор версии из нескольких возможных. Роль логики и интуиции в процессе выбора версии. Психологический отбор интуитивистов. Хронологические рамки работы над вопросом, хронология этапов обсуждения в зависимости от конкретной игровой ситуации. Минута на обсуждение вопроса. Микроэтапы работы команды. Индукция, критика, синтез, выбор версии. Возможные схемы игрового эпизода. Стратегия игры в зависимости от правил турнира или шоу-игры. Взаимоотношения с ведущим. Мозговой штурм в применении к «Брэйи-рингу». Игра «на кнопке». Перемена ролей в команде в связи с ускорением темпа игры. Перераспределение ролевой нагрузки в «брэйиновой» команде. Игроки первой и второй линии – эрудиты и «мыслители». Роль капитана и «кнопочника». Психологическая устойчивость команды. Допустимое противостояние с ведущим. Мозговой штурм в применении к «Риск-версии». Простор для стратегии. Предварительная проработка стратегических схем. Рискующие игроки и игроки версионные. Координирующая игра капитана. Практика: Практическое применение знаний, полученных в первый год обучения: «Что? Где? Когда?», «Брэйи-ринг», «Своя игра».

*Участие в интеллектуальных играх (20 часов)*

*Итоговое занятие (2 час)*

Оценка игры команды. Персональный разбор. Анализ вопросов. Подведение итогов года. Награждение лучших игроков интеллектуального клуба.

### **Планируемые результаты освоения программы**

К прогнозируемым результатам программы «Интеллектуальный клуб» относятся следующие знания и умения обучающихся.

*Предметные результаты:*

– осуществлять поиск нужной информации для выполнения учебного исследования с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;

– использовать знаки, символы, модели, схемы для решения познавательных задач и представления их результатов;

– высказываться в устной и письменной формах;

– ориентироваться на разные способы решения познавательных исследовательских задач;

– владеть основами смыслового чтения текста;

– анализировать объекты, выделять главное;

– осуществлять синтез (целое из частей);

– проводить сравнение, сериацию, классификацию по разным критериям;

– устанавливать причинно-следственные связи;

– строить рассуждения об объекте;

– обобщать (выделять класс объектов по какому-либо признаку);

– подводить под понятие;

– устанавливать аналогии;

– оперировать такими понятиями, как проблема, гипотеза, наблюдение, эксперимент, умозаключение, вывод и т.п.;

– видеть проблемы, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, планировать и проводить наблюдения и эксперименты, высказывать суждения, делать умозаключения и выводы, аргументировать (защищать) свои идеи и т.п.

*Метапредметные результаты:*

– допускать существование различных точек зрения; — учитывать разные мнения, стремиться к координации;

– формулировать собственное мнение и позицию;

– договариваться, приходить к общему решению;

– соблюдать корректность в высказываниях;

– задавать вопросы по существу;

– использовать речь для регуляции своего действия;

– контролировать действия партнера;

– владеть монологической и диалогической формами речи.

– учитывать разные мнения и обосновывать свою позицию;

– аргументировать свою позицию и координировать ее с позицией партнеров при выработке общего решения в совместной деятельности;

– с учетом целей коммуникации достаточно полно и точно передавать партнеру необходимую информацию как ориентир для построения действия;

- допускать возможность существования у людей разных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и учитывать позицию партнера в общении и взаимодействии;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать партнерам в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности.

*Личностные результаты:*

- решать проблемы интеллектуального (через решение творческих задач), эмоционального (через победы и поражения); социального характера (через взаимодействие в коллективе и команде) развития учащегося;
- осознать активную потребность в постоянном самообразовании, достижение учащимися определенных результатов в разновидностях интеллектуально-творческих игр;
- положительно относиться к исследовательской деятельности;
- сформировать интерес к новому содержанию и новым способам познания;
- ориентироваться на понимание причин успеха в исследовательской деятельности, в том числе на самоанализ и самоконтроль результата, на анализ соответствия результатов требованиям конкретной задачи, понимание предложений и оценок учителя, взрослых, товарищей, родителей;
- развить способность к самооценке на основе критериев успешности исследовательской деятельности.

*Учащиеся получают возможность научиться:*

1. Решать задачи, основанные на игре слов и их частей: перевертыши; шарады; анаграммы; палиндромы.
2. Решать логические задачи: исключение лишнего и обобщение; производить анализ прочитанного, выявлять ключевые моменты и строить цепочку размышлений.
3. Устанавливать в импровизированной команде контакт для оптимального режима игры и поддерживать его в течение всех соревнований.
4. Объяснять новому игроку правила словесной, логической или командной игры в кратчайшие сроки (не более 15 минут).
5. Подбирать состав команды, включая запасных игроков, с расчетом на работу с ним в течение всего учебного года (игрового сезона).
6. Проявлять быструю реакцию при игре в «Брейн-ринг» и «Свою игру» при использовании сигнальной системы.

**КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**  
**Календарный учебный график**

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Интеллектуальный клуб»							
Первый год обучения (базовый уровень, первый модуль)							
1 полугодие			2 полугодие			Итого	
Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Кол-во недель	Кол-во часов
02.09.24-29.12.24	16	32	09.01.25-25.05.25	18	36	34	68
Сроки организации промежуточного контроля						Формы контроля	
Региональный чемпионат по интеллектуальным играм «Умная энергия молодых» ОАО Россети (очно)			Октябрь			Участие в турнире	
Региональный межшкольный чемпионат по «Что? Где? Когда?» (очно)			Ноябрь Декабрь Январь Февраль Март			Участие в соревнованиях	
Всероссийских командных интеллектуальных турниров «Град знаний» (дистанционно)			Октябрь Декабрь Февраль Март			Участие в турнире	

**УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

*Методическое обеспечение программы:*

Под интеллектуально-творческими играми в данной программе подразумеваются игры, требующие от участников решения задач творческого характера методом индивидуального, а чаще – коллективного напряжения интеллекта («мозгового штурма»). К таким играм относятся в первую очередь «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Своя игра», а так же игры на их основе и игры-упражнения, служащие для отработки того или иного навыка (например, «буриме», «перевертыши», «верю – не верю» и другие). Все занятия в рамках данного курса проходят в игровой форме или с элементами игровых технологий. Структура игры вовлекает участников во взаимодействие, способствуя самоорганизации и самостоятельности, то есть развитию регулятивных компетентностей по

собственной инициативе подростка, а также формирует положительный эмоциональный настрой в совместной деятельности со сверстниками. Материалы для тренировок и турниров подготавливаются с учётом пройденной школьной программы и «зоны ближайшего развития». Программа педагогически целесообразна, так как способствует раскрытию индивидуальных способностей ребенка, развитию у подростков интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной деятельности, умению самостоятельно организовать своё свободное время. Выбор учащимся программы интеллектуального развития гарантирует расширение кругозора, обретение навыков логического и творческого мышления.

#### *Материально-техническое обеспечение программы:*

Для эффективной реализации настоящей программы необходимы определённые условия:

- отвечающий правилам СанПин учебный кабинет с электрической розеткой и возможностью перемещения мебели,
- мультимедийное оборудование,
- канцелярские принадлежности,
- метроном или шахматные часы.

#### *Воспитательный компонент*

Реализация программы способствует решению и одной из приоритетных задач современной школы – научить ценить, сохранять и развивать историю и культуру ХМАО – Югры. Региональный компонент находит свое отражение в подборке вопросов при тренировке и проведении игр, непосредственно связанных с национальными и местными социально-культурными факторами. Решение проектных задач на материале истории, географии, современного развития ХМАО – Югры позволяет участникам восполнять дефицит знаний, формирует ценностные ориентации гражданина Югры. Программа направлена на формирование интереса к книжной культуре и ценности знания как такового. В результате прохождения программы учащиеся получают не только массу новых знаний об интересных фактах и повысят свою эрудицию, но и будут обладать инструментами пытливого поиска и критического анализа полученной информации, научатся «читать между строк». У учащихся сформируется активная потребность в постоянном самообразовании и вечный «информационный голод». Участие в общественно полезной добровольческой деятельности (организация игр для гимназического сообщества) повышает мотивацию и уровень вовлеченности детей в различные виды социальных практик. В игры, организуемые участниками интеллектуального клуба, вовлечены не только обучающиеся всех параллелей, но и педагоги гимназии.

### **Формы промежуточной аттестации и итогового контроля**

Команда, сформированная из участников программы, представляет образовательную организацию на муниципальном и окружном уровнях: Кубке мэра города и Кубке Губернатора по интеллектуальным играм, в серии игр межшкольного чемпионата по «Что? Где? Когда?». Отличительной особенностью программы является участие в он-лайн турнирах, проводимых на порталах Всероссийских командных интеллектуальных турниров «Град знаний» (<https://www.gradznaniy.ru/>) и Московского центра интеллектуальных игр «Сириус» (<http://moskvasirius.ru>). Профессионально и творчески подобранные задания разной степени сложности способствуют активному обучению работе школьников в команде, являются отличным стимулом для самообразования учеников. Лёгкость в проведении и оформлении отчёта позволяют соревноваться с командами всей страны, получая дипломы и сертификаты всероссийского уровня. Вопросы турниров развивают в первую очередь аналитическое мышление и логику, затрагивают разные сферы знаний, а командная форма игры помогает научиться искать ответ в диалоге, доверять товарищам и принимать взвешенные решения.

#### *Оценочные материалы*

В качестве значимого показателя качества и результативности образовательного процесса отслеживаются личностные достижения обучающихся, повышение их самооценки, осознание своей деятельности, как успешной. Показателем результативности является увлеченное отношение детей к делу, которым они занимаются; количество участников и их достижения в различных конкурсах, и соревнованиях:

- методика М.В. Матюхиной (диагностика структуры учебной мотивации школьника);
- лингвистический субтест для подростков Г.Айзенка (динамика показателей уровня интеллектуальных способностей);
- тест креативности Торренса (диагностика творческого мышления);
- методика В.П. Степанова (уровень личностных результатов обучающихся);
- карта мониторинга по Л.Н. Буйловой (предметные и метапредметные результаты).

### **Список литературы**

#### *Список литературы для обучающихся*

1. Ворошилов В.Я. Феномен игры. М., Советская Россия, 1982 (Библиотечка «В помощь художественной самодеятельности», #23) <http://www.kulichki.com/znatoki/dz/mats/fen00.html>
2. Борис Бурда. «Что? Где? Когда?» вне телеэкрана. <http://chkgk-library.narod.ru/burda.html>
3. Борис Левин. «Что? Где? Когда?» для чайников. Д., Сталкер, 1999 <http://gigabooks.ru/173-что-где-когда->

dlya-chajnikov.html

4. Что? Где? Когда? Игра для всех. Москва, Русский язык, 1992
5. Своя игра. Книги для умных. Книги 1-10. М. Терра, 1996-2000.
6. Роман Морозовский. «Что? Где? Когда?» в СНГ <http://chgk-library.narod.ru/morozovs.html>

*Список литературы для педагога*

Библиотека знатока. <http://chgk-library.narod.ru/>  
Летопись «Что? Где? Когда?» <http://news.chgk.info/>  
Сайт компании «ТВ-Игра» <http://tvigra.ru/>  
Журнал «Игра» <http://igra.chgk.info/>  
Сайт МАК «ЧГК» <http://mak.chgk.info/>  
Библиотека знатока. Читальный зал. <http://www.krylenko.com/chgk/library/znatoky/>  
Интернет-клуб «Что? Где? Когда?» <http://internet.chgk.info/>  
База вопросов «Что? Где? Когда?» <http://db.chgk.info/>  
ТРИЗ-педагогика <http://triz.direktor.ru/default.htm>  
Энциклопедия ТРИЗ <http://triz.org.ru/>  
Нестандартные логические игры <http://eku.ru/puzzle.html>  
Стенограммы игр азербайджанского телевизионного клуба «Что? Где? Когда?» <http://www.gametv.az/stenogramma/>  
Скипский М.И. Систематизация вопросов на технику. СПб, ЛЭТИ, 2009  
Жарков Г.В. Хронотоп в структуре личности девиантных подростков. Автореф. к.пс.н., Казань, 2000  
«Что? Где? Когда?» для любителей и профессионалов. На путях к новой школе. №3 2003. <http://altruism.ru/sengine.cgi/5/7/8/12/15/>

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Социальные пробы: организация интеллектуальных игр для гимназистов Science Quiz



Мульт-квиз



Квиз «Властелин колец»





**Результаты реализации программы внеурочной деятельности «Интеллектуальные игры» за 3 года**

Уровень участия	2021-2022	2022-2023	2023-2024
Муниципальный	Межшкольный чемпионат по «Что? Где? Когда?», <b>1-е место</b>	Всероссийский турнир «Лига знаний», <b>1-е место</b>	Интеллектуальные игры среди учащихся муниципальных бюджетных образовательных организаций «Что? Где? Когда?» <b>1-е место</b> – брейн-ринг <b>1,2-е место</b> – ЧГК
	Кубок Главы города по «Что? Где? Когда?», <b>2-е место</b> (студенческий зачет)	Интеллектуальные игры среди учащихся муниципальных бюджетных образовательных организаций «Что? Где? Когда?», <b>3-е место</b>	Интеллектуальная игра брейн-ринг «Бородинская битва» в рамках проекта Три ратных поля, <b>1-е место</b>
		Открытый чемпионат по интеллектуальным играм на Кубок Главы города Сургута /студенческий зачет/ Осенняя серия, <b>2-е место</b> Зимняя серия, участие Весенняя серия, <b>3-е место</b>	Открытый чемпионат по интеллектуальным играм на Кубок Главы города Сургута /студенческий зачет/ Осенняя серия, <b>1-е место</b> Зимняя серия, участие Весенняя серия, <b>2-е место</b>
		Муниципальный конкурс «Знаешь ли ты Конституцию РФ», <b>2-е место</b>	Фестивальная игра в рамках проекта «Зеленый шум», участие
Региональный	Открытый чемпионат Россетей по интеллектуальным играм, <b>1-е место</b>	Всероссийский турнир «Лига знаний», <b>4-е место</b>	Кубок губернатора ХМАО – Югры, <b>3-е место</b>
	Кубок Губернатора ХМАО – Югры (студенческий зачет), участие	Чемпионат по интеллектуальным играм «Умная энергия молодых» ОАО Россети, <b>1-е место</b>	Чемпионат по интеллектуальным играм «Умная энергия молодых» ОАО Россети, <b>1-е место</b>
	Межшкольный чемпионат по «Что? Где? Когда?», <b>2-е место</b>	Кубок губернатора ХМАО – Югры, <b>2-е место</b>	Кубок губернатора ХМАО – Югры, <b>2-е место</b>
Всероссийский	Общероссийская синхронная игра Центра интеллектуальных турниров «Град знаний», участие	Общероссийская синхронная игра Центра интеллектуальных турниров «Град знаний», участие	Общероссийская синхронная игра Центра интеллектуальных турниров «Град знаний», участие



**Алексей Алексеевич  
СТЕРХОВ,**  
учитель истории гимназии  
«Лаборатория Салахова» (г. Сургут)

## **ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА ПО ИСТОРИИ «ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МИРУ ДРЕВНИХ». 5 КЛАСС**

*Аннотация.* Статья посвящена актуальной на современном этапе развития общего образования теме игрофикации образовательной деятельности учащихся. В статье представлена авторская разработка интеллектуальной игры для учащихся 5-х классов, связанной с историей Древнего мира. Игра состоит из трех туров и финала, рассчитана по времени на 40 минут урока. Автор данной работы выдвигает тезис, согласно которому подача материала в игровой форме, столь близкой для психологического восприятия ребенка, обеспечивает прочное усвоение исторического материала. Представленная в статье разработка не только поможет обучающимся продемонстрировать свои знания по предмету «история», но и сформирует стойкую уверенность в своих способностях, умении преодолевать проблемные ситуации, что позволит каждому отдельному обучающемуся и их коллективу ощутить себя компетентными участниками образовательного процесса.

*Ключевые слова:* интеллектуальная игра, история, образовательный процесс, образовательная деятельность, учащиеся.

В современных условиях развития российского образования, когда на первый план выходит системно-деятельностный подход, предполагающий активное включение учащихся в образовательный процесс для дальнейшего успешного развития личности, все более актуальными становятся игровые технологии, поскольку интеллектуальная игра как способ трансляции предметных знаний демонстрирует свою высокую эффективность в общеобразовательной организации. Подача материала в игровой форме, столь близкой для психологического восприятия ребенка, обеспечивает прочное усвоение исторического материала, причем в наиболее оптимальной для ребенка форме. В процессе обучения в школе ребенок тесно взаимодействует с классным коллективом. Коллектив будет окружать его в профессиональной деятельности в будущем. Формированию важного искусства работы в группе призвана способствовать предложенная вашему вниманию методическая разработка исторической интеллектуальной игры.

*Цель игры:* повышение мотивации к изучению истории как предмета, проверка полученных знаний и поощрение учащихся, проявивших незаурядные способности в изучении предмета.

*Участники:* учащиеся создают 3 команды, в каждой из которых находятся 4 человека, придумывают названия и символику команд.

*Материал:* весь изученный материал по темам «Первобытность», «Древний Египет» и «Древний Восток».

*Сроки проведения:* предпоследняя учебная неделя 1-го полугодия.

*Структура:* 3 тура + финал.

*Ведущий:* учитель истории.

*Помощники ведущего:* двое учащихся старших классов, один из которых отмечает количество правильных ответов каждой команды и оценивает данные ответы согласно заранее установленной шкале баллов. Вторым отмечает, сколько правильных ответов было дано каждым конкретным участником команды, с целью поощрения самого интеллектуального из них в индивидуальном зачёте.

*Зрители:* обучающиеся 5-х классов, не участвующие в командах.

*Итоги:* победителем является команда, занявшая 1-е место по сумме баллов; призёрами являются команды, занявшие 2 и 3 места соответственно. Помимо общекомандного зачёта, поощряется участник, давший наибольшее количество правильных ответов, а также представитель класса из зрительской аудитории, давший наибольшее количество правильных ответов.

### 1 ТУР

Расчитан на проверку фактических знаний учащихся и не предполагает выбора вариантов, так как комплект вопросов присвоен каждой команде индивидуально. Дается 15 вопросов (по 5 вопросов на команду). Каждый вопрос оценивается в 10 баллов. В случае отсутствия ответа или неправильного ответа, вопрос передается в зрительный зал. Тур заканчивается, когда разобраны все вопросы. Максимальное количество баллов, которое команда может набрать за время данного этапа – 50. При неправильном ответе баллы не вычитаются из общей суммы набранных командой очков. Неправильный ответ оценивается в 0 баллов.

**Таблица вопросов для вывода на интерактивную доску. ПЕРВЫЙ ТУР**

Команда 1	10	10	10	10	10
Команда 2	10	10	10	10	10
Команда 3	10	10	10	10	10

### 2 ТУР

Участникам игры дается 15 вопросов, тема которых определена заранее и выведена в начале тура на интерактивную доску. Команды, в отличие от первого тура, свободны в выборе. Каждая команда по очереди выбирает 3 понравившиеся темы и получает от ведущего вопрос в рамках указанных тем. Каждый вопрос оценивается в 20 баллов. В случае отсутствия ответа или неправильного ответа, вопрос передается в зрительный зал. Тур заканчивается, когда командами разобраны все предложенные вопросы.

**Таблица вопросов для вывода на интерактивную доску. ВТОРОЙ ТУР**

Горы и реки	20	В переводе на русский	20	Родственники	20
Индийские касты	20	Настоящее имя	20	Красное и чёрное	20
Изобретения древних	20	Оружие древних	20	Кто чем славен?	20

### 3 ТУР

Построен на вариативном принципе по уровням сложности: участникам задается 3 вопроса, но перед их оглашением команды должны решить, сколько их представителей остаётся за игровым столом. Чем меньше участников, тем больше риск ошибки, но и выше балл за правильный ответ. Если участвует вся команда, ответ стоит по 10 баллов за каждый вопрос (всего 30 баллов). Если остаётся за столом полкоманды – то 20 баллов за каждый (всего 60 баллов). Если же остаётся 1 человек – то 30 баллов за вопрос + 10 баллов в качестве бонуса, если на все вопросы дан правильный ответ (итого максимум, который может набрать команда, составляет 100 баллов). Правила 3-го тура рассчитаны на формирование такого необходимого качества, как уверенность в себе, и на мотивацию к победе. Благодаря высоким баллам в случае максимального риска, даже команда, отстающая по результатам 1 и 2 туров, имеет шанс нагнать лидеров данной интеллектуальной игры.

**Таблица вопросов для вывода на интерактивную доску. ТРЕТИЙ ТУР**

Команда	10	10	10
Полкоманды	20	20	20
Один участник	30	30	30

### ФИНАЛ

На интерактивной доске появляются названия 4-х возможных тем финального этапа игры.

1. Первобытное общество
2. Древний Египет
3. Древнее Двуречье
4. Древний Китай

Каждая команда убирает по одной теме, которую она считает слишком сложной для себя. Последняя оставшаяся

в итоге данного отбора тема и становится финальным вопросом игры, одинаковым для всех команд. Перед тем, как озвучить вопрос, ведущий предлагает командам определить, какую сумму из накопленных у команды баллов они готовы предложить за данный вопрос. Риск для команды заключается в том, что в отличие от трех туров игры, в случае неправильно ответа, именно такое количество баллов будет потеряно. Зато в случае правильного ответа команда приобретет данное количество баллов, и сможет обогнать соперника, от которого значительно отстает по очкам, при условии, что соперник даст неправильный ответ. После озвучивания вопроса команды пишут ответ на листочке (на размышление даётся 1 минута) и отдают листочек ведущему. Прочитав ответы команд, ведущий дает правильный ответ и подводит итоги игры.

### Вопросы к игре

#### 1 ТУР

##### Команда 1

главными занятиями древнейших людей были собирательство и... (*охота*)

Что такое мумия? (*высушенное и забальзамированное тело умершего*)

Назовите библейского героя, которого продали в рабство в Египет родные братья, потому что завидовали ему (*Иосиф*)

Этот город, название которого переводится как «Ворота Бога», много веков был столицей древнего Двуречья, в том числе и при царе Хаммурапи (*Вавилон*)

Назовите главную реку Египта (*Нил*)

##### Команда 2

Хомо хабилис – человек умелый, а хомо сапиенс? (*человек разумный*)

Что такое сфинкс? (*мифическое существо с телом льва и головой человека*)

Этому герою Бог поручил вывести евреев из Египта и дал 10 заповедей на горе Синай (*Моисей*)

Этот город, названный «городом крови» и «логовищем львов» был столицей Ассирии (*Ниневия*)

Назовите 2 главные реки Междуречья (*Тигр и Евфрат*)

##### Команда 3

1) первые орудия труда – рубила были изготовлены из этого материала (*из камня*)

2) что такое пирамида? (*гробница фараона*)

3) Этот мальчик-пастушок, согласно Библии, поверг великана Голиафа, а позже сам стал царём Древнееврейского царства.

4) Этот город стал первой столицей Древнего Египта (*Мемфис*)

5) Одна великая река Китая – Янцзы, а вторая? (*Хуанхэ*)

#### 2 ТУР

Тема	Вопрос	Ответ
Горы и реки	Горы – Гималаи. Реки – Инд и Ганг. Страну назовите?	Индия
Индийские касты	Они появились из грязных стоп бога Брахмы	шудры, слуги
Изобретения древних	Египтяне изобрели иероглифы, а финикийцы?	алфавит
В переводе на русский	Слово «Библия» переводится на русский язык именно так	книги
Настоящее имя	Настоящее имя этого создателя новой религии – Гаутама Сиддхардха Шакьямуни. Но в историю он вошёл под этим простым именем.	Будда
Оружие древних	Копьё первобытных людей делалось из дерева и камня. А гарпун для ловли рыбы – из дерева и...?	кости
Родственники	Согласно Конфуцию, все жители Китая были детьми для своего правителя. А чьим сыном был сам правитель Китая?	сын Неба
Красное и чёрное	Египтяне называли свою страну Чёрная земля. А что такое Красная земля?	пустыня
Кто чем славен?	Библейский герой Самсон прославился своей силой. А царь Соломон?	мудростью

#### 3 ТУР

##### Команда 1

Этот персидский царь в 538 г. до н.э. взял Вавилон (*Кир Великий*)

Сын Кира Камбис II в 525 г. до н.э. захватил это древнейшее государство (*Египет*)

Этот более чем царский титул носил Дарий I (*царь царей*).

##### Команда 2

Во времена Конфуция китайцы писали на дощечках, сделанных из этого (*бамбук*)  
 Этот правитель в 221 г. до н. э. объединил Китай (*Цинь Ши-хуанди*)  
 Длина этого сооружения – более 5000 км (*Великая Китайская стена*)

**Команда 3**

Египет находится в Северо-Восточной Африке, а Индия? (*в Южной Азии*)  
 Этот царь объединил почти всю Индию в 3 веке до н.э. (*Ашока*)  
 Из одной касты в другую можно перейти только так (*душа переселится после смерти*)

**Темы финала**

**Первобытное общество** – первобытным людям вежливость была незнакома. Но именно от них пошёл самый джентльменский обычай в мире. Какой именно? (*Пропускать женщину вперёд в помещение*)

**Древний Египет** – этот «большой дом» в Древнем Египте не был построен не из камней, не из дерева, не из глины, не из золота и серебра и ни один архитектор и ни один строитель не принимал участие в его создании. Что это за «большой дом»? (*Фараон*)

**Древнее Дворечье** – в Южном Дворечье богатые люди, продавая дом, снимали деревянные двери и уносили их с собой. А зачем? (*Дерево в Дворечье было редкостью и стоило очень дорого*).

**Древний Китай** – Цинь Ши-хуанди, первый император династии Цинь, мечтал, что после него будут править по порядку десять тысяч поколений его потомков. Следующим императором стал его сын – Эр Ши-хуанди. А как переводится с древнекитайского «Эр Ши-хуанди»? (*Второй император Цинь*)

**ПРИЛОЖЕНИЯ**

В приложении представлены таблицы, которые следует выдать помощникам ведущего до начала интеллектуальной игры. Выбор в качестве помощников не коллег-педагогов, а именно обучающихся обусловлен необходимостью формирования в среде старшеклассников такой важнейшей компетенции, как ответственность за возлагаемое на него социально значимое поручение.

**Таблица для помощника № 1**

Заполняем цифрами количество баллов, полученных командой за каждый правильный ответ.

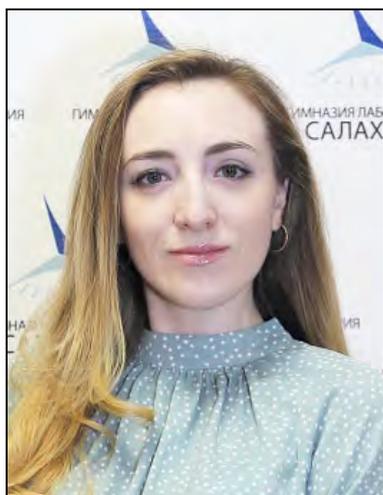
Команда	Баллы									
1										
2										
3										

**Таблица для помощника № 2**

Ставим знак «плюс» напротив фамилии того участника команды, который ответил на вопрос.

Команда 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1)										
2)										
3)										
4)										
Команда 2										
1)										
2)										
3)										
4)										
Команда 3										
1)										
2)										
3)										
4)										

Таким образом, в современном общем образовании, особенно в такой психологически тяжёлый для обучающихся период, каковым является переход из начальной ступени в 5-й класс, обязательно необходимо использовать уроки в игровой форме, дабы предотвратить формирование в детском сознании устойчивого мнения об уроке как скучном отрезке дня, который необходимо элементарно «пересидеть». Предложенная выше интеллектуальная игра не только помогает успешным обучающимся продемонстрировать свои знания, но и формирует стойкую уверенность в своих способностях, умении преодолевать проблемные ситуации, то есть позволяет каждому отдельному обучающемуся и их коллективу ощутить себя компетентными участниками образовательного процесса.



**Валентина Якимовна  
НИКОРА,**  
учитель начальных классов  
гимназии «Лаборатория  
Салахова» (г. Сургут)

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В ШКОЛАХ СУРГУТА И РАЙОНА В 1917-1941 ГГ.

*Аннотация.* В статье показан уровень материально-технической базы учебных заведений Сургутского района в период Гражданской войны и предвоенного времени. Уточняется степень учебно-методического комплектования школ. Научная актуальность продиктована отсутствием современных исследований, посвящённых изучению становления советской системы образования в г. Сургуте и районе в указанный период.

*Ключевые слова:* развитие образования; материальная база; образовательные учреждения; просвещение, школа, учебно-методический комплект.

В годы гражданского противостояния материальное положение образовательных учреждений Сургутского уезда оставалось стабильно тяжёлым. Как сообщал в докладе заведующий отделом народного образования Сургутского увоенревкома начала 1920 г. Г. Попов [4, с.5], к пришедшей в декабре 1919 г. советской власти учителя уезда направляли свои отчёты о состоянии деятельности на местах. Почти все из них, писали об одинаково затруднительном состоянии, отсутствии дров (для отопления школ), бумаги, тетрадей, перьев, чернил, карандашей. Сургутский финотдел просил наробраз составить смету расходов на год вперёд, однако, тот не располагал полной информацией о состоянии уездной сети школ ввиду слабого сообщения. Данные представлялись примерные, в любом случае нужды полностью не удовлетворялись.

К 1922 г. население уезда составляло более 13 тыс. человек. Необходимость преобразований в сфере просвещения имела очевидный характер – на середину 1920-х годов три четверти населения Обь-Иртышья оставались неграмотными [5, с. 333]. Для выявления количества неграмотных среди населения периодически из Сургута по всем волостям уезда рассылались опросные анкеты. Это свидетельствует о том, что местные власти, сообразно центральному, пристальное внимание уделяли вопросам образования. Среди ханты и манси грамотного населения насчитывалось всего 7 % [5, с. 338] на 1928 г. Культурный уровень русского населения, не говоря об инородцах, находился на крайне низком уровне. Заведующий подотделом внешкольного образования сургутского отдела наробраза, школьный работник П. Кучков в 1920 г. так описывал ситуацию: «Сургут является центром городского района и расстояние между крайними пунктами достигает около 1000 вёрст, поэтому открытие в Сургуте

уездного отдела народного образования, откуда исходило бы направление всей культурно-просветительной работы края, является лишь удовлетворением насущнейшей потребности, вызванной условиями переживаемого момента» [4, с. 8].

К 1920 г. в Сургуте было два начальных училища – Сургутское приходское мужское 2-х классное училище и Сургутское приходское женское училище. Учеников в них насчитывалось 113. Позднее это школа 1-й ступени и школа 2-й ступени. Помещений для обучения не хватало. Они вынужденно располагались в частных постройках. В школе 2-й ступени числились четыре класса. Однако места хватало только двум из них. Другие два разместили в коридоре школы 1-й ступени. Для решения этой «тесной» ситуации планировалось занять ещё один частный дом, национализированный в ходе преобразований. Судя по докладу А. Кандакова, предполагалась, что это будет дом братьев Баскиных. Но вновь занятые строения всё равно не удовлетворяли потребности в площади, их приходилось расширять. В связи с недостаточным количеством помещений для занятий, неудовлетворительным условиям состояния зданий, в 1921 г. обучение переносится в национализированный бывший дом купца Ивана Ивановича Тетюцкого, находившийся по адресу ул. Просвещения, д. 10 в купеческом районе города. Школа просуществовала в данном здании до 1958 г. и в дальнейшем стала известна как детская музыкальная школа №1. До наших дней не сохранилась. Дом сгорел в 1990 г., на его месте сейчас разбит сквер Ветеранов.

По тем же причинам в соседнем добротном купеческом доме, Галактиона Степановича Клепикова, в 1923 г. размещается школа 2-й ступени, а в 1935г. она первой в городе приобрела статус средней. Первый выпуск датируется 1938 г. Начальную школу местные жители стали называть «белой», так как окна её были украшены красивыми белоснежными наличниками, а среднюю именовали «красной» по причине красноватого оттенка крыши. К символическому делению участников гражданского столкновения на «красных» и «белых» народные прозвища не имеют отношения.

К началу 1920-х гг. школы всего уезда нуждались в учебниках, букварях, принадлежностях для письма. Испытывали острую нехватку материально-технического обеспечения. Они располагали лишь некоторым количеством инвентаря для опытов по естествознанию и физике, но в крайне незначительном объёме. Не у всех детей была возможность одеться в школу. Хотя декрет «О единой трудовой школе» [1, с.1026] 1918 г. отменил школьную форму, руководство образования считало своей обязанностью, по возможности, способствовать обеспечению малоимущих обучающихся. Сургутский районный продовольственный комитет, в попытках решить данную проблему весной 1920 г. выделил отделу наробраза 370 аршин ткани [4, с. 13], которую и распределили среди нуждающихся. Это 262,7 м. ткани (1 аршин равняется 0,71 м). Согласно расчётам, произведённым автором, с помощью этого количества ткани можно было одеть в брюки и пиджаки примерно 70 мальчиков и в платья (с длинным рукавом) 70 девочек. В результате чего для около 140 детей была пошита школьная одежда. В связи с тем, что всё ещё продолжался период Гражданской войны, процент нуждающихся оставался довольно высоким, однако, и эта помощь представляется весьма существенной для реалий времени.

При сургутской школе 2-й ступени весной 1920 г. организуются ремесленные классы. Приобретены инструменты, сделан заказ лесного материала [4, с. 12]. В рамках дела просвещения, производились попытки организации вокально-музыкальной секции в Сургуте. Для этого недоставало рояля (на 1920 г.). Требовались новые инструменты и для балалаечного оркестра, популярного среди молодёжи. Театральная секция существовала в Сургуте ещё до 1920 г. Мало того, это культпросветительское явление продолжало свою деятельность периодически на протяжении всей Гражданской войны. Спектакли сургутяне ставили и смотрели без оглядки на беспокойное время и скудность материальную. Эта мера помогала отвлечься от проблем, поддерживала дух жизни у населения. Располагался сургутский театр в народном доме, сотрудники привозили в город парики и грим, местный уездный транспортно-материальный отдел предоставил необходимые принадлежности и вещи на сумму от 5 до 7 тыс. руб. [4, с.9] для обустройства сцены. Входные билеты на спектакли и вечера были платными.

Ситуация продолжает оставаться нестабильной в связи с продолжающимся гражданским конфликтом 1921 г. Из обнаруженного автором в Государственном архиве социально-политической истории Тюменской области протокола заседания Тюменской конференции просвещения [2], датированым 27 июня 1921 г., следует подтверждение данной ситуации. Заведующий сургутским отделом народного образования Кукарин на заседании коллегии ГубОНО докладывал, что школ в упомянутый период функционировало 16. При этом заведующий озвучил потребность в добавлении в уезд 8 педагогов. Для школ 2-й ступени нужны были естественник, словесник и языковеды. Снабженческая сторона «хромает», недостаёт учебных пособий. Существует столярная мастерская, но требует дополнения инструментов. При наличии хотя бы обрезков кожи можно открыть и сапожную мастерскую. 50 % детей разуты и раздеты. Нужна мануфактура, иначе школы лишатся учащихся. Дошкольников совершенно нет. Детский сад – очаг страдает острым недостатком мануфактуры. Библиотека разграблена, библиотекарей подготовленных нет. Музыкальная школа разлагается благодаря отсутствию музыкальных инструментов. Ликвидаторов нет – совмещают работу учащие. Нужны 3-4 дошкольника, книги для библиотек, нет бухгалтера во всём Сургуте.

По итогу выслушанного сообщения, тюменцы обещали содействовать в присылке педагогических кадров, снабдить мастерские необходимыми инструментами, а для спасения музыкальной школы выделить для Сургута 2 исправных пианино.

Кроме того, существует опись книг, переданных сургутским уездным отделом наробраза сургутской школе 1-й ступени [3]. Это обширный список, включающий 199 книг. Среди которых такие, как «Новое русское правописание», «Практическая грамматика», «Альбом картин для бесед и изложений, и сочинений в школе и

дома», различные руководства и методические пособия для учителя по предметам. Учебники и задачки по арифметике, алгебре, физике, географии, зоологии, ботаники, но почти все из них в единственном экземпляре. По истории: Уланов «Опыт методики истории в начальной школе», Андреев «Русская история для начальных училищ», Вагнер «Первые рассказы из естественной истории для семьи», Соловьёв «Учебная книга русской истории», Богословский «Учебник русской истории» и другие исторические труды. Весьма изобильное собрание политических изданий социалистической направленности: Маркс, Ленин, Калинин, Луначарский, Коллонтай, Зиновьев, Плеханов, Бухарин. Из художественной литературы английский писатель Майн Рид и его «Всадник без головы» и «Мальчики на севере». Помимо этого, школе передавались различные номера газет и журналов, плакаты с изображениями государственных деятелей: Ленина (4 шт.), Троцкого (4 шт.), Каменева (2 шт.). Две картины «Углекопы» и две «Декабристы в Сибири». Из канцелярских принадлежностей отводилось 2 бутылки чернил, 5 фунтов мела, карандашей 2 шт., ручек 4 шт., тетрадей в линейку 64, в клетку 25...

В нач. 1930-х гг. в Сургутский район, с целью спецколонизации отдалённых районов Севера, начали привозить спецпереселенцев – крестьян из различных областей России. Проживали они не в самом Сургуте, в возникших рядом посёлках: Чёрный мыс, Банный, деревня Широкова и др. В этих семьях было немало детей. Условия проживания долгое время оставались стабильно тяжёлыми. В районный центр, без особой надобности, поначалу жителей не выпускали. Своя школа для младших классов была открыта в посёлке Банном. Она располагалась в одной половине типового дома, во второй жил учитель. В Чёрном мысу имелись свои детский сад, начальные школьные классы, семилетняя школа. Начальную школу, построили в 1932 г. в районе рыбокомбината. Это был скромный барак, работающий в две смены. По воспоминаниям учащегося в то время в ней Александра Ивановича Ламбина [6, с. 116], школа работала для 1-2 классов и располагалась в здании, позже преобразованном в краеведческий музей. Ещё одна, неполная средняя школа-семилетка, включала четыре классные комнаты. Отапливалась она дровами, заготавливаемыми старшеклассниками и их родителями, для освещения использовали керосиновые лампы. По воспоминаниям одного из черномысовских школьников тех лет, Флегонта Яковлевича Показаньева, для обучения ребят из других населённых пунктов на один учебный год в Чёрном мысу попробовали открыть школьный интернат. На одной стороне дома проживали мальчики, на другой девочки. Впоследствии от него отказались, в силу определенных причин – дети жили в доме сами по себе без никакого взрослого персонала. Сами готовили себе еду, прибирались, кололи дрова, одним словом были предоставлены самим себе. Лишь один пожилой учитель по вечерам заглядывал, всё ли в порядке. Располагался он в обычном жилом доме. Продукты дети набирали из дома на неделю, либо ловили рыбу сами. Добирались до интерната из своих посёлков пешком. Тёплой хорошей одежды не имели. После закрытия ютились кто где. В 1940 г. построили новое деревянное здание под колхозный интернат. Тоже на две половины – для мальчиков и девочек, между – столовая и две комнаты для технички, которая одновременно работала и поваром. Колхоз выделял немного продуктов и дрова. Что-то давали родители. Воду теперь тоже подвозили взрослые. Жили в нём дети разных возрастов с пятого по десятый классы все вместе. К началу 40-х гг., следовательно, ситуацию с материальным обеспечением черномысовских обучающихся несколько улучшилась. Голод оставался в прошлом, как казалось.

Хотя можно наблюдать весьма затруднительное положение дела просвещения на примере Сургутского уезда революционного и постреволюционного периода, тем не менее здесь мы не увидим полного отчаяния и остановки дела просвещения. Не дожидаясь окончательного завершения боевых действий гражданского противостояния, в уезд присылаются распоряжения того или иного характера, а местные учителя со всей ответственностью стремятся сделать всё от них зависящее. Проведённый нами анализ позволяет сделать следующий вывод: изначально сложная ситуация с учебно-методическим и материально-техническим обеспечением со временем выправляется. Очевидно, обучающиеся и учителя Сургутского района в период Гражданской войны и 1920-е гг. приняли на себя всю тяжесть времени, дети и педагоги кон. 1930-х же имели лучшие предпосылки для качественного процесса обучения. Однако, последовавшие после события не позволили наладить его в полной мере.

### Литература

1. Белобородов В.К. Подорожник. Краеведческий альманах. Вып. 1 (библиотека журнала «Югра») / В.К. Белобородов. – Тюмень: Мандр и Ка, 2005. – 192 с. – Текст: непосредственный.
2. Государственный архив социально-политической истории Тюменской области (г. Тюмень). Ф. 3923. Оп. 1. Д. 11.
3. Муниципальный архив г. Сургута. Ф. 169. Оп. 1. Д. 3.
4. Очерки истории Югры / Н.Н. Баранов, В.К. Белобородов, Е.В. Вершинин [и др.]; под общей редакцией Д.А. Редина, Н.Б. Патрикеева. – Екатеринбург: НПМП «Волот», 2000. – 408 с. – Текст: непосредственный.
5. Собрание узаконений и распоряжений правительства за 1917-1918 гг. Управление делами Совнаркома СССР. – М., 1942.
6. Шаймиева Л.И. Чёрный мыс. Место памяти: сборник статей и воспоминаний / Л.И. Шаймиева. – Сургут: Издательско-полиграфический комплекс, 2020. – 335 с. – Текст: непосредственный.



**Юлия Вячеславовна  
ГУЗЕНКО,**  
учитель начальных классов  
гимназии «Лаборатория  
Салахова» (г. Сургут)

## **НОВЫЕ МЕХАНИЗМЫ ПРЕЕМСТВЕННОСТИ КАК РЕСУРС ОБЕСПЕЧЕНИЯ КАЧЕСТВА СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

В условиях современных вызовов образованию реализация преемственности приобрела новые смыслы и новый контент. Необходимость сохранения преемственности и целостности образовательной среды относится к числу важнейших приоритетов развития образования в России.

Принцип ориентации на стратегический приоритет непрерывного образования – желание и умение учиться – направлен на формирование у обучающихся способности учиться за счет создания условий для поступательного развития познавательного интереса, придающего учению личностный смысл, делающего его привлекательными и личностно необходимым.

Непрерывность обучения на границах различных этапов обучения в целостной системе образования достигается за счет преемственности.

Новый смысл «Преемственность» приобрела с введением ФОП, которые устанавливают преемственность образования на всех уровнях на основе общих ценностей!

**Гимназия – это специально смоделированное образовательное пространство**, обеспечивающее разнообразные условия и варианты выбора оптимальной траектории развития и взросления личности обучающихся. Пространство «смыслов» «горизонтов» «возможностей»

Роль педагогов в процессе преемственности в том, чтобы мы смогли договориться об общих ценностях и создать еще одно объединяющее пространство в гимназии «Пространство содружественных действий педагогов».

На протяжении двух лет гимназия была участником межфункциональной команды «Территория управления» по реализации приоритетного комплексного проекта муниципальной системы образования «Преемственность дошкольного и начального общего образования»

Учитывая современные тенденции в обеспечении преемственности дошкольного и начального общего образования межфункциональной командой разработана модель, главной задачей которой являются создание бесшовного перехода в системе «детский сад-школа», организация их взаимодействия на условиях партнерства путем максимальной гармонизации условий, содержания, технологий дошкольного и начального общего образования.

Результат модели представлен в формате общего успеха всех субъектов. При этом успешность мы понимаем как реализованный участниками образовательных отношений потенциал. Общая заинтересованность в решении проблем преемственности дошкольного и начального общего образования – залог успеха! Необходимо отметить, что решение проблем преемственности зависит от встречных усилий всех участников образовательных отноше-

ний, а идея, связанная с реализацией преемственности дошкольного и начального общего образования, является ресурсом обеспечения качества современного образования.

Решить проблемы преемственности возможно лишь тогда, когда будет реализована единая линия развития ребенка на разных уровнях образования. Продолжая идеи муниципального проекта, в этом году гимназия стала площадкой по реализации Всероссийского инновационного проекта «Начальная углубленная подготовка по программе математики Л. Г. Петерсон» в 1-6 классах.

*Миссия этого проекта:* повышение качества математического образования для успешной самореализации каждого ученика. Проект создает условия для достижения каждым учеником своего «индивидуального максимума» математического образования за счет развития мышления и творческих способностей, «выращивания» на основе деятельностного метода обучения интереса к учению, умения учиться и готовности к саморазвитию.

*Целью проекта* является прежде всего повышение качества математического образования через комплексную научно-методическую поддержку, обучение и сетевое взаимодействие школьных команд, внедряющих начальную углублённую подготовку (НУП) по математике в 1 – 4 и 5 – 6 классах и учебники математики для углубленного уровня изучения.

«Современное образование должно давать детям возможность: научиться познавать; научиться делать; научиться жить вместе, научиться жить с другими; учиться жить»

1. Взаимодействие участников проекта реализуется в пространстве инновационной методической сети «Учусь учиться».

2. Педагоги образовательных организаций проекта получают возможность участвовать:

- в работе творческих лабораторий проекта;
- в сетевых событиях проекта;
- в консультациях и вебинарах АО «Издательство «Просвещение».

3. Педагоги-участники проекта получают возможность пройти бесплатные дистанционные курсы ПК

Математические олимпиады в настоящее время принято считать элитным направлением: в них вовлечено ограниченное число школьников, чаще всего из математических классов или профильных образовательных организаций.

Олимпиадные задачи – это, как правило, нестандартные задачи, поэтому для их решения недостаточно просто применить приобретенные на уроках знания и умения. Решение любой олимпиадной задачи – это всегда пусть маленькое, но открытие, демонстрирующее красоту математической мысли и позволяющее пережить радость творчества и удовольствие от интеллектуальной деятельности. Решение олимпиадных задач развивает у каждого ребенка глубину и гибкость мышления, воображение, самостоятельность и трудолюбие, творческие способности, повышает интерес к математике и уровень математической подготовки. Поэтому вовлечение в олимпиадную математику важно для всех учеников: математически одаренные дети в творческой среде смогут полнее реализовать свой потенциал и вырастить свой математический талант, сохраняя физическое и психическое здоровье, а все остальные – развить свои математические способности и успешнее учиться, что пригодится в любом деле.

На вовлечение школьников в математическую деятельность, развитие мотивации, мышления, творческих способностей и за счет этого – достижение более высокого уровня их олимпиадной и общей математической подготовки нацелен курс «Олимпиадная математика»

Концептуальная идея данного курса состоит в том, чтобы на основе системно-деятельностного подхода разработать педагогический инструментарий (учебное содержание, технологии, методики, методическое обеспечение) непрерывной олимпиадной подготовки по математике в 1–4 классах, организовать обучение и методическое сопровождение учителей, стремящихся повысить мотивацию и качество математической подготовки своих учеников.

Методологической основой реализации поставленной цели являются следующие принципы:

1) принцип развития, который состоит в том, что олимпиадная подготовка должна быть нацелена прежде всего на создание условий для всестороннего развития мышления и личностных качеств каждого ученика

2) принцип «выращивания» состоит в совмещении, с одной стороны, внутренней активности ученика, его целенаправленных попыток раскрыть и реализовать свой потенциал, а с другой стороны, внешней организации этой активности со стороны учителя в рамках той же цели

3) принцип успешности состоит в создании такой среды, где к ошибке относятся как к ступеньке роста, а не по поводу для огорчения и порицания, где ценится и поддерживается успех каждого ученика относительно себя, независимо от начального уровня его подготовки и математических способностей.

Технология «Математический театр», позволяет создать в классе творческую среду, где выращиваются навыки общения и коммуникации, уважение и признание достижений каждого учащегося, устойчивая познавательная мотивация, вера в себя. Роли мыслителя, которые дети постепенно осваивают на данном этапе, дают возможность овнешнить внутренние мыслительные действия по решению нестандартных интеллектуальных задач, сделать их доступными для детей с разными типами мышления и за счет этого вовлечь более широкий круг учащихся в олимпиадное движение.

Наша главная беда – это недооценка потенциала ребенка. Наше отношение к его возможностям, к нему как к личности – вот что должно было бы стать действительной заботой преемственности. И если бы мы научились это делать, проблема преемственности была бы решена. Ведь и жить, и работать, и творить мы должны в одной упряжке, чтобы эпоха, в которой будут жить наши дети, стала счастливой!

МБОУ гимназия «Лаборатория Салахова»  
 «Новые механизмы преемственности как ресурс обеспечения качества современного образования»  
 Сентябрь, 2024

## Приоритетные задачи образовательной политики Российской Федерации



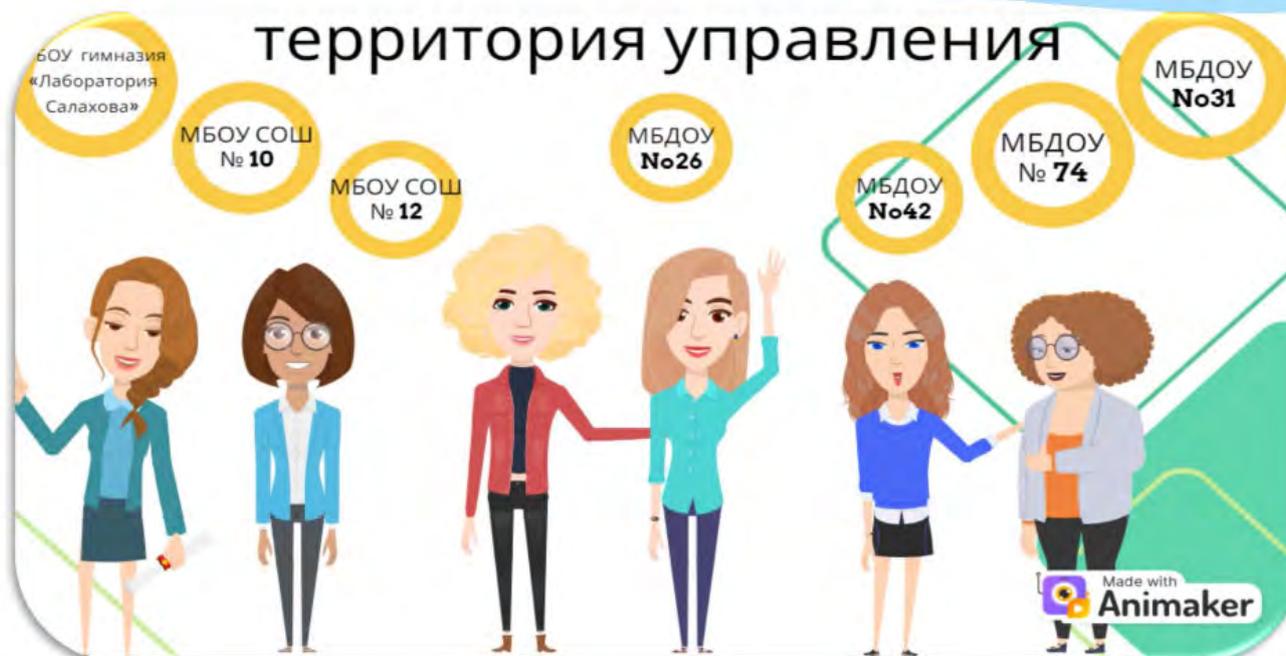
## Непрерывность образования

Непрерывное образование понимается как согласованность и перспективность всех компонентов системы



**Компетенции** рассматриваются в системе непрерывного образования *в качестве важнейшего средства* развития ребенка

## территория управления



### Достижения команды:



**ВСЕРОССИЙСКИЙ ИННОВАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ 2024–2030 гг.  
НАЧАЛЬНАЯ УГЛУБЛЁННАЯ ПОДГОТОВКА  
по программе математики Л.Г. Петерсон в 1–6 классах**

«Недопустимо в начальной школе деление детей на способных и неспособных к математике. Каждый ребенок имеет право на получение качественной математической подготовки».



**Научный руководитель проекта:**

**Л.Г. Петерсон, д.п.н., профессор, научный руководитель Института СДП**

**ВСЕРОССИЙСКИЙ ИННОВАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ  
2024–2030 гг.**

**НАЧАЛЬНАЯ УГЛУБЛЁННАЯ ПОДГОТОВКА  
по программе математики Л.Г. Петерсон в 1–6 классах**

**ЦЕЛЬ ПРОЕКТА:**

повышение качества математического образования через комплексную научно-методическую поддержку, обучение и сетевое взаимодействие школьных команд, внедряющих начальную углублённую подготовку (НУП) по математике в 1–4 и 5–6 классах и учебники математики для углубленного уровня изучения

## НАЧАЛЬНАЯ УГЛУБЛЁННАЯ ПОДГОТОВКА по программе математики Л.Г. Петерсон в 1–6 классах



<p>Это – качественное математическое образование!</p>		<p>Это – развитие мышления и познавательной активности!</p>	
	<p>Это – пропедевтика осознанного выбора предпрофиля в старшей школе!</p>		<p>Это – успешная самореализация ученика!</p>

### ДОРОЖНАЯ КАРТА ПРОЕКТА

сентябрь	05.09. МЕТОДОЛОГИЧЕСКАЯ ШКОЛА 19.09. ДЕНЬ УЧЕНИКА	  	 <b>Курсы ПК</b>
октябрь	18.10. ФОРУМ. ОЧНАЯ ЧАСТЬ 24.10. ФОРУМ. ДИСТАНЦИОННАЯ ЧАСТЬ	  	
ноябрь		 	 <b>Стажировки</b>
декабрь	02.12. ЗАДАЧА ДНЯ	  	
январь			 <b>Творческие лаборатории</b>
февраль	14.02. ОЛИМПИАДА ПЕТЕРСОН	  	
март		 	 <b>Сетевые события</b>
апрель	24-27.04. ОТКРЫВАЕМ ДВЕРИ ШКОЛЫ 	  	
май			 <b>Диагностика Самоаудит</b>
июнь	ФЕСТИВАЛЬ ФЕСТИВАЛЕЙ ИТОГОВЫЙ ФОРУМ	  	

## Ожидаемые результаты проекта



НОУ ДПО «ИНСТИТУТ СИСТЕМНО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНОЙ ПЕДАГОГИКИ»  
ИМС «УЧУСЬ УЧИТЬСЯ»  
Издательство «Просвещение»



УМК «УЧУСЬ УЧИТЬСЯ»

ПРОЕКТ

«ОЛИМПИАДНАЯ МАТЕМАТИКА»



КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ОСНОВЫ



- Принцип развития ← не «натаскивать» на решения
- Принцип «выращивания» ← условия для реализации потенциала
- Принцип успешности ← ошибка как ступенька роста





## ЗАНЯТИЕ В МАТЕМАТИЧЕСКОМ ТЕАТРЕ



*«Математический театр» — это своеобразный спектакль-форум, элементами которого являются мини-спектакли детей.»*

Каждое отдельное занятие — это постановка нового спектакля, у которого есть:

- свое название (тема занятия),
- сценаристы (учитель и авторский коллектив проекта),
- сценарий (задачи, которые предстоит решить),
- режиссер (учитель)

Ученики выступают во всех ролях — они и актеры, и зрители, но при этом сценаристы и режиссеры своих выступлений, в ходе которых они представляют построенные ими решения задач



### Проект решения педагогического совета

1. Продолжить работу в комплексном проекте муниципальной системы образования «Преемственность дошкольного и начального общего образования» в составе межфункциональной команды «ТЕРРИТОРИЯ СОДЕРЖАНИЯ».
2. В целях повышения качества математического образования приступить к поэтапной реализации Всероссийского инновационного проекта «НАЧАЛЬНАЯ УГЛУБЛЁННАЯ ПОДГОТОВКА» по программе математики Л.Г. Петерсон в 1 – 4 классах (2024 год в 1– 4 классах, 2025 год в 5 классах, 2026 год в 6 классах).
3. Реализацию проекта осуществлять в рамках урочной и внеурочной деятельности через:
4. новые элементы содержания, развивающие технологии и методики преподавания математики деятельностного типа с позиций преемственности с дошкольной подготовкой по математике и изучением математики в 5 – 6 классах в 2025-2026 учебном году;
5. курс внеурочной деятельности — «Олимпиадная математика», направленного на развитие познавательной мотивации, повышение уровня математической подготовки учащихся в 2024-2025 учебном году.
6. Повысить качество преподавания математики посредством межкурсовой подготовки учителей начальных классов (100 % учителей-участников ВИП получают возможность обучиться на курсах ПК по методикам и технологиям системы «Учусь учиться» и олимпиадной математики).
7. Повысить качество математического образования (в классах начальной углублённой подготовки по математике результаты внешних оценочных процедур не менее чем на 15% выше, чем средние по региону).
8. Увеличение количества участников, победителей и призёров интеллектуальных конкурсов и олимпиад по математике в классах НУП не менее чем на 25%.



**Рита Зекировна  
БИКЕЕВА,**  
учитель английского языка  
ГБОУ Школа № 2009 (г. Москва)

## **КРИТЕРИАЛЬНОЕ ОЦЕНИВАНИЕ БАТТЛА ДЕБАТОВ КАК ФОРМЫ КОНТРОЛЯ РАЗВИТИЯ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ И ПРЕДМЕТНЫХ УМЕНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Баттл («battle» с англ. «сражение, битва») или товарищескую встречу разных команд одного учебного заведения или разных образовательных организаций, можно определить в качестве основной формы контроля развития коммуникативной компетенции в ходе занятий по программе разговорного клуба на иностранном языке в формате дебатов.

Критерии оценивания команд вариативны, могут меняться от одной игры к другой в зависимости от ряда факторов. Проанализируем, насколько критерии оценивания, применяемые на баттле, способствуют личностному росту, развитию метапредметных и предметных умений обучающихся.

Для начала необходимо вспомнить, что дебаты являются интерактивной технологией на этапе речевой практики и проводятся в игровом формате с четкими правилами, заранее известными участникам, оглашаемыми в начале каждой игры. Это рекомендуется сделать, поскольку правила оценивания команд могут меняться от игры к игре, в зависимости от тех целей, которые ставит педагог на конкретном занятии.

Вопрос критериального оценивания в ходе проведения дебатов – один из самых важных, ведь как известно, дебаты проводятся в формате интеллектуальной игры, а четко заданные правила являются одной из основополагающих характеристик любой игры. В игре процесс обучения приобретает характер непринужденный, но крайне эффективный, обладая мощной мотивационной составляющей. Без знаний параметров, по которым оценивается работа команды, ни педагог, ни участники не понимают, какова конечная цель дебатов, каким образом двигаться к намеченной цели, не могут оценить справедливость полученного результата.

В целом, система критериев оценивания ученикам и педагогам известна, но она может варьироваться в зависимости от возраста, от уровня владения иностранным и родным языком собравшихся в команде учащихся, от степени сплоченности команды, и от многих других факторов. Система оценивания должна обязательно быть гибкой, в этом случае она помогает оперативно достигать поставленных целей и мотивировать учеников к раскрытию их языкового потенциала и формированию их коммуникативной компетенции.

Разберем критерии оценивания работы команд на примере одной из тем: «ГДЗ (готовые домашние задания): за и против», приведенными в таблице 1.

## Турнирная таблица дебатов по теме: «ГДЗ (готовые домашние задания): за и против»

Критерии	Speaker 1 За ГДЗ	Speaker 2 Против ГДЗ
<b>Statement</b> Четкость изложения позиции команды	От 2 до 5 баллов	От 2 до 5 баллов
<b>Speech patterns</b> Применение речевых шаблонов	1 балл за каждый использованный шаблон (например, I strongly believe that)	1 балл за каждый использованный шаблон (например, I strongly believe that)
<b>Reasons</b> Количество аргументов	1 балл за каждый четко сформулированный аргумент	1 балл за каждый четко сформулированный аргумент
<b>Team work</b> Командная работа	От 2 до 5 баллов в зависимости от количества активно говорящих за всю игру участников или 1 балл за каждую подсказку своей команде	От 2 до 5 баллов в зависимости от количества активно говорящих за всю игру участников или 1 балл за каждую подсказку своей команде
<b>Help</b> Помощь другой команде	1 балл за каждую подсказку другой команде	1 балл за каждую подсказку другой команде
<b>Culture</b> Культура поведения по отношению к своей команде и команде оппонентов	Минус 1 балл за каждое нарушение (разговоры, помехи, факт неуважения участникам обеих команд) или от 2 до 5 баллов в случае отсутствия нарушений	Минус 1 балл за каждое нарушение (разговоры, помехи, факт неуважения участникам обеих команд) или от 2 до 5 баллов в случае отсутствия нарушений
<b>Lexis and grammar</b> Лексико-грамматическая грамотность речи	От 2 до 5 баллов Лексико-грамматические ошибки письменно фиксируются жюри	От 2 до 5 баллов Лексико-грамматические ошибки письменно фиксируются жюри

Рассмотрим более подробно приведенные в таблице 1 критерии оценивания команд во время проведения баттла.

**1. Statement** (с англ. «утверждение») или четкость изложения позиции команды, помогает определить, насколько грамотно, четко и внятно команда изложила позицию, которую будет отстаивать на протяжении игры. Озвучивание позиции команды делается с помощью материала, подготовленного заранее учителем в виде опорного конспекта с готовыми аргументами или, как в нашем случае, разработчиками платформы SayAnyWay (см. рис. 1).

## Keys to the homework: good or bad?

### Open Discussion:

Intro: I'd like to give an overview of ... / I'd like to talk/speak about ...

#### Speaker 1: Good

- 1. being sure**  
the answer is correct
- 2. less time spent on homework**  
you can devote it to smth else
- 3. self-development**  
working on your mistakes
- 4. self-control**  
to use it only in the hour of need

#### Speaker 2: Bad

- 1. becoming lazy**  
no need make an effort
- 2. habit to cheat**  
and what about exams?
- 3. having everything done for you**  
and a huge knowledge gap
- 4. being a bone idle**  
means no luminous prospects

Conclusion: Finally, I'd like to point out ... / To recap, ...

Рис. 1 Пример темы для обсуждения: «ГДЗ (готовые домашние задания): за и против».

Использован материал из библиотеки платформы «SayAnyWay» <https://www.sayanyway.com/ru/library>

Платформа SayAnyWay создана для развития навыков общения на английском языке в режиме реальной дискуссии и является огромным подспорьем учителю английского языка, позволяя сэкономить массу времени для подготовки к занятиям и следовать принципу новизны материала, который является одним из основополагающих при изучении иностранного языка. На платформе представлено огромное разнообразие тем для любых возрастов. Материал распределен по тематическим блокам и возрастным категориям участников. Учитель в ходе под-

готовки может сам выбирать тему, а может воспользоваться помощью разработчиков, которые следуют типовому календарно-тематическому планированию (как пример, программе УМК «Starlight»).

Что подразумевается под четкостью и грамотностью изложения позиции? Во-первых, участники не должны просто читать готовые тезисы, выданные учителем на бумаге или выведенные на проектор через доступ к платформе. В идеале ученики составляют предложения, грамотные с лексической и грамматической точки зрения, в течение первых минут игры, выделяемых для подготовки, после того, как ведущий (это может быть не только учитель, но и любой активный ученик) озвучил тему и выдал материал по типу того, что приведен на рис. 1. Во время подготовки к первому монологическому выступлению всей команды участники четко распределяют, кто излагает введение, заключение и аргументы, данные как отправные точки для обсуждения.

Во время изложения участники стремятся к тому, чтобы речь звучала четко и уверенно, дикция говорящего должна позволять другим участникам понимать смысл сказанного. На первых порах ученики читают аргументы, это позволительно, но от игры к игре ученики все меньше опираются на печатный текст и все больше импровизируют.

**2. Speech patterns** или применение речевых шаблонов стимулирует участников при высказывании своей позиции употребить ту или иную фразу, позволяющую сделать речь более убедительной, аргументацию более веской, дать время участнику тщательнее обдумать дальнейшие слова, чтобы речь звучала плавно и непринужденно, без пауз хезитации. Многообразие имеющихся речевых шаблонов позволяет учителю на каждое занятие выносить несколько наиболее подходящих по уровню участникам речевых опор. Постоянное использование на дебатах подобных конструкций успешно справляется с задачей вывода их в речь и на уроках английского языка, и на экзаменах, и при спонтанном общении на иностранном языке.

Таблица 2

**Примерный перечень речевых шаблонов в зависимости от решаемой коммуникативной задачи**

Beginning	Giving opinion	Adding opinion	Agreement	Disagreement	Conclusion
First, I would like to say that	It is thought that	As we already indicated, stated, mentioned	That's a good point.	I'm not so sure about that.	In conclusion
At the beginning	It is considered	Another aspect / point is that	I'd go along with that.	However,	As a result
It is claimed (stated, indicated) that	We believe that	I'd (just) like to add	That's true.	That's not entirely true.	To summarize/ in other words
Let's now find out why/how	The way we see it	I'd suggest that	I agree with you entirely.	On the contrary	This proves that
As you probably (perhaps) know	We're utterly convinced that	For us, that	That's just what I was thinking.	I'm sorry to disagree with you, but	The reason is that
Let's now move to	From where we stand, we think	In my view, this	I couldn't agree more.	Yes, but don't you think	I want to repeat that
It is generally accepted that	To my mind this is	I'd like to point out that		I'm afraid I have to disagree.	The result of this is that
				We must take issue with you on that.	

**3. Reasons** или количество аргументов – основной критерий на дебатах, поскольку именно он показывает степень развития стратегической, дискурсивной и социальной компетенций, входящих в коммуникативную компетенцию. Говоря более понятным не только для лингвистов-методологов языком, этот параметр проверяет развитие многих предметных и метапредметных умений, а именно: умение мыслить критически и аналитически; способность слушать собеседников с тем, чтобы вести диалог на иностранном языке; действовать в условиях нехватки информации и жизненного опыта; предметных знаний (понимание значения нужных слов), при этом развивать языковую догадку, уметь быстро пользоваться бумажным словарем; формулировать мысль сначала на родном языке и, в конечном итоге, на иностранном.

Во время дебатов к использованию не рекомендуются смартфоны во избежание использования готовых

предложений, созданных электронными переводчиками, в то время как бумажные словари (русско-английские и англо-русские) приветствуются, поскольку данный вид деятельности развивает многие умения современного школьника. Во время поиска нужного слова обучающиеся попутно изучают много других слов. Особенно важным является знакомство с деривативами (однокоренными словами), которыми изобилует английский язык. Они значительно расширяют словарный запас, и знание их графических образов во многом определяет орфографическую грамотность учащихся.

Замечено, что если в начале курса дебатов ученики не знают, как подступиться к работе с бумажными словарями, то уже через месяц систематической работы со словарем даже самые младшие участники (ученики начальной школы) отмечают его незаменимость в коммуникативной игре.

Нужно сказать, что команды по уровню не должны уступать друг другу, поскольку в противном случае превосходящая по развитию команда «забрасывает» менее подготовленную команду аргументами, вторая при этом проявляет пассивность, и в конечном итоге у команды-победителя иссякает запас ответных аргументов, пропадает мотивация к генерации новых идей, игра достаточно быстро заканчивается. Поэтому задача учителя – как только выдана тема, увидеть не только заинтересованность участников защищать ту или иную позицию, но и распределить их по возрасту, уровню знаний, языковому опыту. Если большинство детей склоняется к защите той или иной позиции, быстро рассадить участников за нужный стол помогает простая жеребьевка, проведенная с помощью любого предмета, имеющегося в руках учителя (это может быть ластик, спрятанный в руке и т.д.)

На начальном этапе далеко не все обучающиеся готовы формулировать аргументы на иностранном языке. В таком случае можно использовать родной язык с последующим переводом на иностранный язык. Здесь учителю следует проявить гибкость в оценивании. Можно, плюсовать по 1 баллу команде за каждый аргумент, сказанный на родном языке, еще 1 балл – за командный перевод. При этом, чтобы развитие участников не тормозилось, присваивать 2 балла за каждый аргумент, сказанный сразу на иностранном языке.

**4. Team work** или командная работа может быть оценена по-разному. Здесь можно применить комплексный подход в зависимости от активности участников. Во-первых, достаточно часты ситуации, когда один из обучающихся испытывает трудность в высказывании, команда приходит на помощь, и кто-то из этой же команды подсказывает нужное слово так, что говорящий способен продолжить свою мысль. Здесь можно поощрить команду одним баллом за то, что ее участники слушают речь другого игрока на иностранном языке, таким образом развивая свои навыки аудирования, активизируют работу своей памяти, вспоминают нужные слова и конструкции, из пассивного вокабуляра выводят лексику и грамматику в активный вокабуляр.

Вторым способом оценивания командной работы в условиях отсутствия явных подсказок, о которых говорилось выше, может быть холистическая или целостная оценка работы команды в привычной шкале от 2 до 5 баллов, где 5 баллов как наивысшая оценка дается в случае слаженной работы команды, когда ни один из участников не остается в тени других игроков. В случае, если всю игру говорит только один лидер команды, то за командную работу выставляется 2 балла. 3 и 4 балла ставятся соответственно в зависимости от количества активных говорящих игроков.

Значительным эффектом обладает добавление баллов за командную работу, когда в команде присутствуют игроки, не умеющие даже читать на иностранном языке (например, первоклассники), но желающие участвовать в дебатах. Таким неподготовленным игрокам разрешается повторять слова, фразы и предложения за более опытными игроками или вместе с ними хором. Таким образом, все участники активно включаются в процесс, а более сильные ребята становятся еще сильнее, пробуя себя в роли наставников.

Стоит ли говорить о том, насколько полезно для естественного погружения в языковую среду и привыкания к языку подобное аудирование в игровом формате? Всем известно, что овладение языком намного эффективнее его изучения, и главная роль здесь отводится именно аудированию. На первых играх ведущий может выставлять за этот критерий столько баллов за каждый аргумент, сколько участников хором произнесли этот аргумент. Дети заряжаются энергией от совместной работы, процесс овладения иностранной речью становится более легким и естественным подобно тому, как мама учит своего ребенка в младенчестве первым словам на родном языке.

**5. Help** или помощь другой команде – критерий, который появился в ходе одного из текущих занятий как ответная реакция на условия, когда в команде отвечающих не нашлось игроков, которые могли бы помочь своей команде переводом нужного слова, а в другой команде были желающие подсказать. Многочисленными наблюдениями доказано, что критерий «помощь другой команде» способствует продвижению обеих команд, поскольку нуждающейся в ней команде позволяет продолжить свою речь, а помогающую команду стимулирует к внимательному отношению к собеседникам. Таким образом, команда, помогающая другой команде, с одной стороны, зарабатывает дополнительные баллы, с другой стороны, поддерживает ход игры на высоком уровне.

**6. Culture** или культура поведения по отношению к своей команде и команде оппонентов также может оценена двумя способами. Первый способ – когда снимается балл команде за явное нарушение дисциплины, мешающее выступать спикеру этой же или противоположной команды. Например, когда игроки отвлекаются на посторонние разговоры или слишком громко обсуждают очередной аргумент. Второй способ – при отсутствии явных нарушений во время игры по ее окончании ведущий или жюри выставляет оценку от 2 до 5 баллов, где 5 баллов означают идеальное поведение игроков по отношению к участникам своей или противоположной команды, отсутствие фактов проявления неуважения своими высказываниями, жестами и другими действиями.

**7. Lexis and grammar** или лексико-грамматическая грамотность речи показывает, насколько развиты у участ-

ников дебатов лингвистическая, социолингвистическая и социокультурная компетенции, являющиеся также составляющими коммуникативной компетенции. Жюри или ведущий могут фиксировать наиболее типичные, повторяющиеся лексико-грамматические ошибки (которые успевают сделать в ходе речи говорящих). На основе сделанных пометок или общего наблюдения за уровнем языковой грамотности жюри выставляет оценку от 2 до 5 баллов по привычной для любого учителя и школьника системе и дает рекомендации по сокращению в дальнейшем подобных ошибок или оговорок.

### Заключение по разработке критериев

Довольно часто и достаточно эффективно участники дебатов привлекаются ведущим к самооцениванию и взаимооцениванию. Оценки чаще всего носят продуктивный характер, справедливы по отношению к себе и другим, поэтому учителю не стоит опасаться передавать инициативу командам в оценивании по критериям.

На баттлах – встречах между разными учебными заведениями или подразделениями с успехом применяется комплекс оценок: учитывается мнение профессионального жюри в виде учителей иностранного языка; детского жюри из числа приглашенных учеников, не занимающихся в разговорном клубе по типу дебатов; а также участников дебатов, занимающихся на постоянной основе, но не принимающих участие в конкретно данном баттле.

Предложенные критерии оценивания на дебатах достаточно вариативны – учитель может и должен менять их в зависимости от целей, преследуемых на конкретном занятии, и уровня подготовленности участников команд.

В тексте ФГОС третьего поколения можно найти и предметные, и метапредметные умения, развитию которых способствует система предлагаемых критериев. После анализа и сопоставления предложенных критериев и ФГОС 3.0 несложно установить, что дебаты метапредметны, многогранно воздействуют на развитие личности обучающихся.

В ходе общения со взрослыми участниками образовательного процесса было выявлено, что многие родители и педагоги порой не видят прямой связи между посещением детьми дебатов и их успешным освоением иностранного языка, не учитывая тот отсроченный эффект дебатов, которым обладают подобные виды интеллектуальной и речевой активности.

Для того, чтобы педагогам был понятен механизм проведения дебатов, рекомендуется для начала на кафедре иностранных языков провести ознакомительную игру в формате дебатов.

### Сценарий ознакомительной игры в формате дебатов для педагогов

#### 1. Вступление ведущего

Прежде чем будет объявлена тема нашего баттла, давайте ответим на пару вопросов:

1. Многие ли из вас пользуются рабочими чатами? WhatsApp, Telegram и т.д.?
2. Что вас в них раздражает? (*Ответы участников*)

### Which is worse for work chats: sending voice messages or conveying... one... idea... in... several... messages?

Open Discussion:

Intro: I'd like to begin by ... / Let me start off by...

#### Speaker 1: Voice messages

1. impossible to listen to sometimes and a message can be read anytime
2. too much time needed voice messages can't be scrolled
3. not polite according to the business communication ethics
4. neglecting the personal boundaries making your interlocutor listen to you

#### Speaker 2: Too many messages

1. inconvenient to read and it doesn't look official
2. linking messages together sent from one colleague
3. getting constant notifications unstoppable messages
4. looks like the sender is pressed for time and is wasting yours

Conclusion: Finally, I'd like to point out ... / To recap, ...

Рис. 2 Тема дебатов и тезисы для каждой из позиций на английском языке

Видно, что тема с рабочими чатами достаточно животрепещущая, поэтому объявляю тему нашего баттла: «**Что хуже для рабочих чатов: голосовые сообщения или передача одной мысли через ... много... коротких...сообщений**» и выдаю печатный материал с темой и тезисами (рис. 2), а также вывожу на проектор доступ к платформе SayApuway, разработчики которой подготовили начальные тезисы для обсуждения.

Как видно из распечатки и темы на экране, для обсуждения этой темы требуются две команды:

- Кто считает, что голосовые сообщения хуже для рабочих чатов, чем куча коротких? Эти люди занимают

столы с левой стороны (в аудитории специальная расстановка парт).

- Кто считает, что много коротких сообщений хуже, чем голосовые сообщения для рабочих чатов? Эти люди занимают столы с правой стороны.

- Два человека нам понадобятся в жюри. Они будут фиксировать возможные нарушения и ошибки в речи говорящих, давать холистическую оценку там, где используется шкала от 2 до 5.

Использован материал из библиотеки платформы «SayAnyway» <https://www.sayanyway.com/ru/library> общ

## 2. Озвучивание правил игры на английском языке

Ведущий озвучивает правила дебатов на английском языке подобно тому, как учителя будут озвучивать их своим обучающимся

1. Firstly, let's revise the rules and criteria of assessment during our game. We shall look at our tournament table. That will help to understand the rules.

I will give you 4 minutes to prepare for revealing your position in the statement and define who will be the first speaker, who will give the first reason, who will conclude with the summary etc. Make up your sentences so that the whole team will be able to perform within 2 minutes. If you don't finish your speech before 2 minutes are over, unfortunately, you won't get your 5 points for the statement. You can get 5 points for the statement only if every teammate took part in it and your speech was fluent and correct.

2. After both teams finish their statement speech I will announce the results for this step.

3. The next step will be to give your facts and reasons on the issue using speech patterns. You can use the table of speech patterns. The more various patterns you use, the better. For each used speech pattern you get 1 point.

4. You may generate your reasons as a monologue speech or as an addition to the previous facts of your teammates or as a reply to the reasons of the opposite team. You can apply for help to your teammate if you need it. However, you shouldn't be too noisy in order to let other speakers talk.

5. You are not allowed to use your smartphones for creating your reasons but feel free to use printed dictionaries to find a specific word, we have them here. Though the most part of you are fluent in English some participants may be not teachers of English and have some difficulties.

6. You can gain an excellent result in team work if every member of your team is speaking during the game and if you help each other during the preparation, discussion and speaking.

7. If you help the other team you also get an additional point for each help. However, be careful. Help only if a team needs it. Otherwise, it will look more like an attempt to disturb.

8. Remember about the cultural aspect of participation in a debate. If you interrupt someone, use offensive statements or are not polite towards other participants, etc., your team loses one point for each breaking the rules.

9. I guess there is no need to remind you about lexical and grammatical part of your speech. The task of the jury is to put down all mistakes and slips and then give you the feedback on them.

10. Should you have any questions on debate procedure do not hesitate to ask me now or during the game as we here today to clear up all the details.

### Таблица 3

**Турнирная таблица дебатов по теме: «Что хуже для рабочих чатов: голосовые сообщения или передача одной мысли через ... много... коротких...сообщений»**

Criteria	Speaker 1 Voice messages are worse	Speaker 2 Too many short messages are worse
Statement	2-5 points	2-5 points
Speech patterns	1 point for each used speech pattern (e.g. I strongly believe that)	1 point for each used speech pattern (e.g. I strongly believe that)
Reasons	1 point for each reason	1 point for each reason
Team work	2-5 points depending on the number of active speakers 1 point for each fact of help for a teammate	2-5 points depending on the number of active speakers 1 point for each fact of help for a teammate
Help	1 point for every hint or help for the opposite team	1 point for every hint or help for the opposite team
Culture	Minus 1 point for each fact of disturbance or interruption of other speakers	Minus 1 point for each fact of disturbance or interruption of other speakers
Lexis and grammar	2-5 points depending on the number of lexical or grammatical mistakes and language level of speaking	2-5 points depending on the number of lexical or grammatical mistakes and language level of speaking

## 3. Обсуждение проблемной ситуации в формате коммуникативной игры на английском языке

Дебаты проходят по регламенту:

Время подготовки команд к освещению позиции

– 4 мин.

Высказывание позиций (по 2 мин. каждой команде)	– 4 мин.
Подведение итогов раунда ведущим	– 1 мин.
Открытое обсуждение	– 20 мин.
Слово модераторам (жюри и ведущему), подсчет баллов	– 5 мин.
<b>Итого:</b>	<b>– 30 мин.</b>

#### 4. Обобщение и систематизация практической работы

Преподаватель, выступивший в роли ведущего коммуникативной игры, подводит итоги практики. Освещает сильные стороны участников, отмечает недостатки, дает рекомендации по их устранению.

#### 5. Рефлексия

Рефлексия проводится в формате круга с символом слова. Отвечать на вопросы по правилам круга начинает сам ведущий, передавая слово остальным участникам. Наиболее ценные предложения, прозвучавшие на круге, участники или статист могут зафиксировать на бумаге.

В качестве рефлексии сегодняшней деятельности, которая для многих оказалась новой, хотелось бы, чтобы каждый участник поделился свои впечатлением от происходящего и ответил на 3 вопроса:

- Что понравилось в дебатах?
- Что показалось трудным?
- Какие предложения по проведению дебатов вы бы внесли? Возможно, какой-то критерий показался лишним, а какой-то вы бы добавили? На что он направлен?

#### Выводы

Дебаты, проводимые на иностранном языке, являются интерактивной технологией изучения иностранных языков на этапе речевой практики и способствуют не только эффективному развитию предметных умений, выводу в речь лексики и грамматики, активизации вокабуляра и применению грамматических конструкций в речи, но и значительно развивают многие личностные и метапредметные умения обучающихся, среди которых практически любые универсальные учебные действия – познавательные, коммуникативные, регулятивные. Это и умение оперативно работать с информацией, вести диалог, дискутировать, решать коммуникативные задачи в условиях нехватки информации и многие другие важные умения, необходимые для формирования академической, профессиональной и жизненной успешности.

Задача учителя на каждом занятии – максимально эффективно использовать весь имеющийся арсенал инструментов для достижения намеченных целей – технических средств, системы оценивания и т.д., проявлять гибкость в их применении.

#### Контрольные вопросы

- Почему важно перед каждой игрой освещать критерии оценивания команд?
- На ваш взгляд, система оценивания должна быть устойчивой или гибкой и почему?
- Какие критерии оценивания, применяемые на дебатах на иностранном языке, вам известны?
- Какие шкалы по каждому критерию можно применить на дебатах?

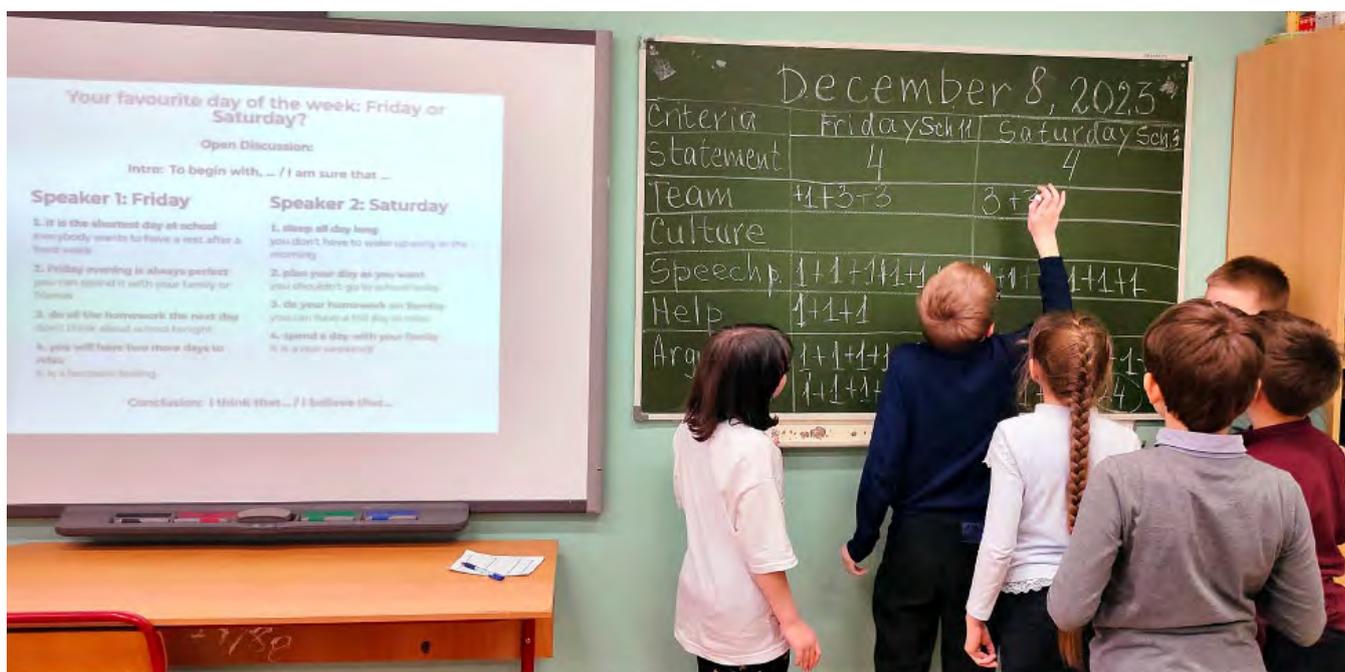


Фото 1. Подсчет баллов в конце игры согласно критериям обучающимися начальной школы

# САМОРАЗВИТИЕ КАК РЕСУРС РАЗВИТИЯ И СТАНОВЛЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОЗИЦИИ НАСТАВНИКА

*Из опыта работы наставника Р.З. Бикеевой,  
призера конкурса «Наставник молодых педагогов – 2023»,  
спикера «Марафона лучших наставнических практик России», 2023 г.*

Основополагающей частью профессиональной позиции наставника является саморазвитие, ведь без саморазвития наставника сложно представить взаимодействие тандема «наставник-наставляемый», поскольку не каждый может делиться ценным опытом именно из-за необходимости постоянно пополнять свою методическую копилку.

Наставником может стать специалист, прежде всего, формирующий авторский взгляд на профессию, а также непрерывно занимающийся своим личностным развитием и образованием и обобщающий свой опыт.

Пару слов о том, что понимается под авторским взглядом. В профессию учителя иностранного языка я пришла в сознательном возрасте, в предпринимательские классы привела меня и любовь к изучению иностранного языка, и языковая практика с носителями, и много лет работы на разных участках экономической специальности. Этот сплав мне показался достаточно ценным для передачи будущим управленцам.

Но одно дело – владение своим предметом и желание преподавать, и совсем другое – на практике уметь донести знания до молодежи. Успех овладения этой сложной наукой стал невозможен без профессиональной переподготовки и непрерывного обучения, направленного на оттачивание самых разных граней методики преподавания. Итогом кропотливой учебы и первых лет преподавания стали учебно-методические пособия, изданные как обобщение полученного опыта и знаний.

Через три года активной педагогической и методической работы мне было предложено стать наставником молодого специалиста – учителя английского и итальянского языков.

Что изменилось с приобретением нового статуса наставника? Конечно, это волнительно, ведь я прекрасно помню, какое впечатление на меня произвел урок коллеги, заслуженного учителя РФ, автора линии УМК «Английский в фокусе» для 2–4 классов, Поспеловой Марины Давидовны. Когда попыталась описать ее урок во время педагогической практики, была поражена, насколько методически выверенным он был, как грамотно дано каждое задание.

Становясь наставником, прежде всего, концентрируешься, выстраиваешь алгоритмы работы, отбираешь самое ценное, чем можно поделиться, шлифуешь шероховатости, смотришь на свои уроки со стороны.

Если мы говорим о конструктивном диалоге с наставляемым, то наше взаимодействие направлено на проектирование молодым педагогом своего пути в профессии, здесь мы беседуем о том, чем заинтересует молодого специалиста в жизни, о планах дальнейшего профессионального обучения и не только, ведь в учительской профессии нет такого обучения, которое не обогащает нас и не делает интересными наши уроки.

Выстроить конструктивный диалог в рамках системно-деятельностного подхода помогла идея развивающей беседы для молодого педагога, озвученная в декабре 2022 года на семинаре для участников конкурса «Наставник молодых педагогов-2023». Идея сразу откликнулась, и уже тогда во время тренинга закралась мысль провести эту беседу на английском языке, который является профессиональным для нашей пары наставник-наставляемый. Но были опасения, что в условиях дефицита времени общение будет сведено к родному языку.

Но как известно, у творческого учителя-лингвиста язык – не столько цель, сколько средство для достижения поставленных целей – методических, личных, профессиональных. И вот, в момент, когда наставнику предстоял сложный экзамен по итальянской грамматике для развивающей беседы с наставляемым эта сложные грамматические вопросы подошли как нельзя кстати! К тому же, до любой языковой среды не так просто сейчас добраться, а ведь ничто не нарабатывается так кропотливо и не теряется так быстро, как иностранный язык при отсутствии языковой среды.

Именно дефицит времени (ведь мы работаем в разных корпусах на расстоянии друг от друга) подстегнул сразу убить трех зайцев, ведь так совпало, что у нашей пары три языка в ходу! Несколько вопросов для построения развивающей беседы.

Интересно то, что наставляемый – профессионал в итальянском (в отличие от наставника), чувствует себя уверенно, когда видит вопросы в условном наклонении, составленные наставником на итальянском, возможно пока еще с замечаниями. Наставник в этот момент понимает, какую ценность представляет для него наставляемый в профессиональном и личном плане, процесс начинается обоюдный. Толстой недаром сказал: «Никакая деятельность не может быть прочна, если не имеет основы в личном интересе». Именно это переймет наставляемый, именно это поддерживает интерес в наших дистанционных отношениях, обогащает их.

Предложение наставника ответить на вопросы на иностранном языке моментально нашло искренний отклик у наставляемого, ведь и ему теперь второй язык нужен не только раз в неделю на уроках по расписанию, но и для профессионального общения. А теперь представьте, какой детский восторг испытывает наставник, который всего год-полтора учит итальянский, и получая ответы на свои вопросы на итальянском, обнаруживает, что все понимает, какой это стимул для него! Мы в своей паре полностью перешли на итальянский даже в формате онлайн

общения. И вы сможете найти те формы взаимодействия, которые мотивируют именно вас и вытаскивают из рутины. Именно саморазвитие наставника в момент колоссальной загруженности позволило в данном примере найти точки соприкосновения с молодым специалистом.

Итак, непрерывное саморазвитие вкупе со систематическим обобщением опыта, в том числе через участие в профессиональных конкурсах, постановкой задач и проектированием процесса их решения, анализом полученных результатов может стать ценным ресурсом и позволяет утверждать, что наставниками не рождаются, наставником можно стать.

**Вопросы для развивающей беседы на иностранном языке**

№ п/п	Italiano	English	Русский
1.	Lei lavora alla scuola per il secondo anno. Se Lei avesse l'opportunità di tornare dalla università, quali aspetti metodologici studierebbe in profondità?  Quali domande farebbe ai suoi insegnanti e perchè?	You have been working at school for the second year. If you returned to the university as a student now, what subject or methodical aspects would you study on advanced level?  What questions would you ask your lecturers already having teaching experience? Why?	Вы работаете в школе учителем английского языка второй год. Если бы вы сейчас вернулись в аудиторию в качестве студента, какой предмет вы стали бы изучать в первую очередь углубленно? И почему? На какие аспекты методики вы обращали бы особое внимание?  Какие вопросы вы бы задали преподавателям, уже имея практический опыт?
2.	Quali cose interessanti La succedono a scuola?  Che La fa felice? Quali motivi di gioia ci sono?	What are the exciting things happening to you at school?  What makes you happy? What are the reasons for joy?	Что интересного происходит с вами в школе?  Чему вы радуетесь?
3.	Come descriverebbe la Sua lezione del'Italiano nella 9 classe?	How would you describe your Italian class in the 9th grade?	Как бы вы описали свой урок итальянского языка в 9 классе?



