

## Модель внеучебных достижений обучающихся

### Проект ценностно - ориентированной игры «Золотая пчелка»

Составитель: заместитель директора Багликова Е.М.

Из давна известно, что молоко и мед помогают детям укрепить иммунитет, и получить заряд бодрости на весь день. На Белгородской земле проявляют заботу о здоровье каждого ее жителя, в особой заботе нуждаются дети. Полезный напиток ученики школ получают ежедневно, а мед стал к нему хорошим дополнением. Как утверждают специалисты - это кладезь здоровья, в нем содержатся много витаминов и других полезных веществ.

В образовательных учреждениях города эти программы Белгородской области получили поддержку педагогов и одобрение родителей.

Педагогами, разработчиками игры, определен круг общечеловеческих ценностей: Родина, Семья, Здоровье, Знания, Труд, Дружба, Мир.

**На стенде отражена символика игры:**



**Пчелка**, символизирующая трудолюбие, красоту мира, его многообразие, гармонию, старательность. **Золотой луг**, символизирующий Дружбу, Единство, Мечту, Победу. В состав Золотого луга входят три поля цветов:

**Луговые цветы** - начальная школа;

**Полевые цветы** – основная школа;

**Содовые цветы** – средняя школа

22 класса школы, 22 цветка - у каждого класса свое название цветка, на котором по результатам прохождения каждого этапа игры появляется бочонок с медом, с фамилией «героев» - победителей этапа и их фотографии. На стенде также отражается ход игры: вывешиваются задания на текущий этап (эти задания распечатываются – с учетом возрастных особенностей – классам, и пакеты с ними получают в штабе игры капитаны классных команд).



Игра проводится с применением интерактивной технологии КТД (коллективная творческая деятельность). Каждое мероприятие – отдельный коллективный проект: коллективом педагогов начальной, основной, средней школы выдвигается идея, формируются цели, идея разрабатывается в классных коллективах и творческих объединениях дополнительного образования детей, проводится мероприятие, за которым следует рефлексия, анализ, и фиксация результатов.

В течение учебного года обучающиеся получают бочонки с медом, принимая участие как во внеучебных мероприятиях внутри класса, так и во внеучебных мероприятиях школы и за ее пределами.

В конце года проводится итоговый рейтинг, учитываются все «заработанные бочонки с медом» определяется уровень достижений каждого класса в целом и ученика в отдельности. Поощряются на традиционном празднике «Созвездие талантов», определяются кандидаты на получение премии: «Золотая пчелка», «Серебряная пчелка», «Бронзовая пчелка» и номинации: «Трудолюбивая пчелка», «Талантливая пчелка», «Звонкая пчелка», «Быстрая пчелка», «Активная пчелка», «Пчелка - лидер».



### **Основание выбора модели**

В выстраивании стратегии решения задач, сформулированных в новых ФГОС, педагоги школы руководствуются следующим концептуальным положением: «Каждый ребенок может делать что-то лучше других. Задача школы – обеспечить каждому достаточно широкое «поле достижений» (О.Е.Лебедев).

Расстановка в стандартах нового поколения универсальных учебных действий, формируемых школой в результате освоения образовательных программ (личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные) ставит на первые позиции воспитательную составляющую образования.

Личностные универсальные учебные действия обеспечивают ценностно-смысловую ориентацию обучающихся (умение соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, знание

моральных норм и умение выделить нравственный аспект поведения), ориентацию в социальных ролях и межличностных отношениях, умение сделать правильный выбор.

В процессе реализации проекта-игры у обучающихся вырабатываются личностные УУД:

- действие смыслообразования (интерес, мотивация);
- действие нравственно-этического оценивания («что такое хорошо и что такое плохо»);
- личное эмоциональное отношение к себе и окружающему миру;
- интерес и позитивное отношение к себе и окружающему миру;
- желание выполнять учебные действия,, используя фантазию и воображение.

В процессе коллективной творческой деятельности важной составляющей является формирование у детей регулятивных универсальных действий:

- волевая саморегуляция, способность к мобилизации сил и энергии;
- способность к волевому усилию – к выбору в ситуации мотивационного конфликта и преодолению препятствий;
- способность адекватно судить о причинах своего успеха \ неуспеха, связанных с усилиями, трудолюбием, старанием.

**Цель выбора модели:** создание внеурочной системы работы со школьниками, дополнительного образования, способствующей формированию ценностных ориентиров ребенка в социуме, развитие у детей интереса к созидательным видам деятельности.

**Задачи:**

- создать многомерное образовательное пространство;
- развивать личность ребенка, его творческие способности, интерес к учению, формировать желание и умение учиться;
- воспитывать нравственные и эстетические чувства, эмоционально-ценностное позитивное отношение к себе и окружающему миру;

- обеспечить сохранность и укрепление физического и психического здоровья детей;
- сохранять и поддерживать индивидуальность ребенка;
- обеспечит непрерывность учебно-воспитательного процесса.

**Игра** – это возможность в неформальном общении проявить ребенку индивидуальные особенности, реализовать творческий потенциал, обрести уникальный коммуникативный опыт, поработать в разновозрастных группах, что способствует интеллектуальному и общекультурному развитию ребенка.

**Сферы внеучебной деятельности, результаты которой учитываются в рамках данной модели.**

В школе созданы уникальные условия для реализации данной модели: единое образовательное пространство: начальная школа, основная школа, средняя школа и дополнительное образование детей, реализующее 23 образовательные программы. Дополнительное образование детей является той сферой, которая в первую очередь ориентирована на создание единого образовательного пространства формирование у школьников целостного восприятия мира, на гармонизацию требований по реализации образовательного пространства и создание условий для развития индивидуальных интересов потребностей личности.





### **Формы и методы сбора и фиксации информации о достижениях обучающихся, технологии обработки и система их оценивания**

Диагностическая функция игры предоставляет возможность каждому педагогу выявить индивидуальные проявления ребенка: интеллектуальные, творческие, эмоциональные, коммуникативные, волевые и др.

В течение всей игры (это учебный год) работает штаб (заместитель директора по воспитательной работе, педагог-организатор, старшая вожатая, руководители методических объединений классных руководителей), организующий педагогическое сопровождение детей, выстраивающий систему педагогической диагностики, корректирующий ход игры, деятельность педагогов и детей.

## **Основные методы педагогической диагностики,**

### **применяемые в течение игры:**

- наблюдение (включенное – «конспиративное», не включённое – «открытое»);
- устный опрос (диагностическая беседа, свободный обмен мнениями, групповое собеседование);
- письменный опрос (анкетирование, тестирование);
- диагностические карты педагогов;
- диаграммы, графики, фиксирующие изменения состояния.

На мероприятиях, проводимых в рамках игры, работает взрослое и детское жюри, идет развитие навыков взаимооценивания и самооценивания. Педагогические, методические и диагностические разработки, творческие работы детей, дипломы пополняют портфолио детей и педагогов.

Игра «Золотая пчелка» стартовала в школе 1 сентября 2011 года. Этот проект помогает выстроить воспитательную систему работы с детьми, создать систему учета личностного развития каждого ребенка.