

**Рабочая программа курса внеурочной
деятельности
«Приятель»
уровень основного общего образования**

Программа курса внеурочной деятельности «ПРИЯТЕЛЬ»

Целевая аудитория: обучающиеся с миграционной историей с различным уровнем владения русским языком, обучающиеся коренные жители РФ.

Цель реализации: общей целью трека являются социальная адаптация иноязычных обучающихся в образовательную среду школы и вовлечение их во внеучебную деятельность.

Основные задачи:

1. Организация совместного взаимодействия обучающихся.
2. Включение детей с миграционной историей в общешкольную деятельность.
3. Создание условий для творческого развития детей с миграционной историей, приобретения новых интересов, новых друзей.

Содержание:

«Приятель» — это проект, участники которого помогают обучающимся с миграционной историей, прибывшим в РФ из других государств, адаптироваться к быту и учёбе в незнакомой стране. Это увлекательный способ познакомить учеников друг с другом и превратить школу в дружную и социально процветающую среду.

Проект выполняет социально-адаптивные функции, а именно:

- развивающую - стимулирование положительных изменений в личностном развитии детей с миграционной историей, поддержка процессов раскрытия и самовыражения, их способностей;
- регулирующую - упорядочение межличностных взаимоотношений, обучающихся и их влияния на развитие личности;
- социализирующую - создание условий для полноценного социального развития иноязычных обучающихся в новой для них среде, ускоряющих процесс адаптации.
- корректирующую - минимизация дезадаптивных проявлений в поведении иноязычных обучающихся, негативно влияющих на других (демонстративность в приверженности к исламской религии, требование соблюдения канонов веры от представителей своей нации в среде русских ребят и др.), устранение стереотипов и установок иноязычных обучающихся относительно общения с русскими детьми.

Предполагается, что в результате реализации проекта иноязычные обучающиеся:

- узнают о специфике общения представителей разных культур с учетом вербальных и невербальных элементов формального и неформального межличностного общения;
- получают знания и навыки, необходимые для использования конкретных жизненных ситуациях, связанных с взаимодействием с жителями России;
- активизируют творческий потенциал личности для поддержания (формирования) активной жизненной позиции;

- научатся выстраивать позитивные взаимоотношения с представителями разных культур, лучше понимать себя и других, гибко реагировать на ситуации неопределенности;
- овладеют знаниями относительно морально-нравственных устоев русского менталитета;
- приобретут навыки делового и межличностного общения в межкультурной среде и проявления совместной творческой активности.

Ожидаемые результаты реализации трека:

№	Ожидаемый результат	Как измерить
1	Повышение мотивации и вовлечённости обучающихся в образовательный процесс.	1. Опросник «Учебная мотивация школьников» предназначен для обучающихся 7–11 лет и представляет собой модифицированный вариант анкеты школьной мотивации Н. Г. Лускановой. Опросник состоит из 10 вопросов, которые отражают отношение детей к школе, учебному процессу и эмоциональное реагирование на школьную ситуацию. https://disk.yandex.ru/i/dZDv_qbpiNxIQ 2. Шкала академической мотивации обучающихся средней и старшей школы. Авторы: Т. О. Гордеева, О. А. Сычев. Она позволяет оценить общий уровень мотивации и её составляющие: внутреннюю и внешнюю мотивацию, познавательную активность и стремление к достижениям. https://psytests.org/emvol/shamsh-bl.html
2	Улучшение эмоционального состояния и самочувствия детей.	Индивидуальные интервью: индивидуальные беседы с учениками для получения более глубокого понимания их эмоционального благополучия и влияния школьной среды.
3	Приобретение новых знаний и умений, которые дети смогут применить в повседневной жизни.	Оценка метапредметных результатов. https://disk.yandex.ru/i/HZ4LlhiSNs9QKA

Содержание:

Для реализации трека предлагается две самостоятельные модели. Образовательная организация на свое усмотрение использует в работе либо одну из них, либо обе параллельно.

✓ Программа «Приятель» (длительность – 1 четверть)

Программа «Приятель» предполагает работу в командах. Учащиеся одного класса объединяются в команды из 4-5 учеников, известных как приятели-юниоры (обучающиеся с миграционной историей), которых поддерживают еще 2–3 ученика, известных как приятель-тьютор (обучающиеся, коренные жители РФ).

Учителю целесообразно включиться в формирование команд и рационально распределить роли, исходя из особенностей классного коллектива.

Затем команды выполняют задания, каждое из которых приносит очки. Команда, набравшая наибольшее количество баллов в конце четверти, выигрывает соревнование команд «Приятели» и главный приз*.

Команды соревнуются между собой, выполняя различные задания, которые распределены на 4 блока: зима, весна, лето, осень. Задания имеют разную сложность: одни требуют интеллекта и знаний, другие ориентированы на фантазию и творчество. Некоторые задания выполняются только командой, некоторые – индивидуально. Большинство заданий можно выполнять несколько раз, некоторые можно выполнить только один раз. Список заданий размещается на информационном стенде в классе.

Задания объявляются в начале программы и остаются неизменными до конца четверти. Они разделены на четыре времени года, которые имеют свою тематику и приносят разное количество очков:

- Зима (управление временем и повышение продуктивности): 10 очков.
- Весна (развитие самодисциплины, ответственности и уважения к окружающим): 20 очков.
- Лето (командная работа, творчество и самовыражение): 30 очков.
- Осень (создание позитивной атмосферы в коллективе): 50 очков.

Каждую неделю команда выбирает не менее 5 заданий на неделю из любого «времени года». Выбор команда записывает на листе. По итогам выполнения заданий команда предъявляет результаты и лист классному руководителю/ответственному взрослому, тот записывает баллы за неделю в турнирную таблицу, размещенную на видном месте/в электронную таблицу, размещенную в паблике класса в ВК.

Конечная задача — трудная, ответственная и интересная. В общей сложности 250 очков команды «Приятели» могут получить, одержав победу в итоговом тематическом мероприятии «Приятели в деле». В итоговом мероприятии требуется участие всей команды «Приятели»; если команда не примет участие в итоговом мероприятии с нее будет снято 300 очков, независимо от количества баллов, которое есть у команды на данный момент.

Зима – 10 очков за каждое задание
1. Сделать на завтра все уроки. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется всей командой.

2. Не шуметь сегодня ни на одном уроке. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется всей командой.
3. Сказать, как минимум трем людям в школе комплимент. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.
4. Сделать уборку в классе. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется всей командой.
5. Навести порядок в портфелях. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.
6. Получить за неделю как минимум три «пятерки». Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.
7. Заполнить дневник на неделю вперед. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.
8. Извиниться перед тем, кого обидели. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.
9. Помыть руки перед столовой. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется всей командой.

Весна - 20 очков за каждое задание

1. Починить учебники, которые порвались. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.
2. Не опаздывать к первому уроку. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется всей командой.
3. Выучить то стихотворение, которое задали по литературе+ еще одно стихотворение этого автора. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется всей командой.
4. После каждого урока сказать учителю: «Спасибо за урок!» Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется всей командой.
5. В конце дня написать на доске, что сегодня случилось хорошего. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.
6. Написать идеальную шпаргалку по любому предмету и доказать ее идеальность. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.
7. Выучить 15 новых слов на английском. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.
8. Обращаться к одноклассникам по имени-отчеству, а к другим ребятам из школы на «Вы». Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.
9. Привести в порядок тетради по всем предметам. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.

Лето - 30 очков за каждое задание

1. Выбрать тотемное животное класса, придумать ему имя, день его рождения и отмечать его. Задание можно выбрать 1 раз. Выполнять при согласовании с другими командами.

2. В конце дня рисовать на доске смайлик, который отражает твоё настроение. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.
3. Придумать логотип класса и девиз на неделю. Нарисовать его на ватмане и повесить на самое видное место. Задание можно выбрать 1 раз. Задание выполняется командой.
4. Сделать фотографии общие и индивидуальные в гриме и/или в костюме (с элементами костюма) любимого героя (кино, музыка, анимация и т.д.) и разместить их в классе на самом почетном месте. Количество выборов данного задания неограниченно. Задание выполняется командой.
5. Нарисовать карту школы, отметить на ней самые любимые места, придумать название каждому кабинету, в котором проходят уроки вашего класса. Задание можно выбрать 1 раз. Задание выполняется командой.
6. Составить правила класса. Поместить в классный уголок и строго соблюдать эти правила. Задание можно выбрать 1 раз. Выполнять при согласовании с другими командами.
7. В столовой демонстрировать правила этикета за столом. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется всей командой.
8. Поиграем в «снежки». В конце дня соберемся в классе, на листе напишем, что негативного сегодня случилось. Потом скомкаем этот лист и бросим в специальную корзину. «Снежков» может быть несколько. Задание можно выбрать 1 раз. Задание выполняется командой.
9. Каждое утро приветствовать одноклассников через «дай пять». Количество выборов данного задания неограниченно. Задание выполняется командой.

Осень - 50 очков за каждое задание

1. Сделаем Книгу рекордов нашего класса. В чем твоя суперспособность? Что ты умеешь делать «на отлично»? Расскажи об этом на страницах нашей книги рекордов. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.
2. Почистим планету от пластика и батареек. В течение недели соберем, принесенные из дома использованные батарейки и крышечки от пластиковых бутылок. Определим под них 2 разные коробки. Как наполним их целиком - отвезем в специальный пункт приема. Количество выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.
3. Геокешинг. Каждая группа где-то в школе прячет «сокровище» (сладости, значки, наклейки и т.п.) Обязательное условие: «сокровище» должно быть безопасным! Группа рисует карты- подсказки для других групп. По этим картам каждая группа должна обнаружить «сокровище». Задание можно выбрать 1 раз. Выполнять при согласовании с другими командами.
4. Буккроссинг. Принеси книгу или книги, которую ты уже прочитал, и оставь на специальной полке. В свою очередь возьми с полки книгу, из числа тех, которые принесли другие ребята, и которая тебя очень заинтересовала. Как закончишь читать- верни обратно. Количество

выборов данного задания неограниченно. Выполняется как всей командой, так и индивидуально.

5. Кем быть? В специальную коробку положи листок, на котором ты напишешь, кем ты хочешь быть? Это анонимно. В пятницу достанем вселисточки и обсудим, куда пойти учиться на каждую из профессий, какие есть нюансы у этих профессий, какие качества необходимы для этой профессии. Задание можно выбрать 1 раз. Выполнять при согласовании с другими командами.
6. «Идеальная школа». Пусть каждый (и классный руководитель тоже!) нарисует идеальную школу. В пятницу из всех рисунков мы составим коллаж и узнаем, какая же она - идеальная школа? Задание можно выбрать 1 раз. Выполнять при согласовании с другими командами.
7. Выбрать тему, связанную с наукой, технологиями и создать плакат или презентацию с использованием доступных шаблонов и инструментов. Разместить в холле школы. Задание можно выбрать 1 раз. Задание выполняется командой.
8. «Дружба народов». Создать коллаж или плакат, отражающий разнообразие культур и традиций разных народов. Можно использовать фотографии, рисунки, тексты и другие материалы для создания красочного и информативного произведения искусства, демонстрирующего уважение и интерес к культурам других народов. Разместить в холле школы. Задание можно выбрать 1 раз. Задание выполняется командой.
9. «Любимый город». Создать видеоролик. Младшие школьники могут записать видео со стихами о городе, а ученики 5–11 классов — рассказать, почему они любят свой город. Видеоролики выложить в паблике школы ВК. Задание можно выбрать 1 раз. Задание выполняется командой.

Итоговое тематическое мероприятие

«Приятель в деле»

Цель мероприятия: развитие навыков креативности, работы в команде и саморазвития.

Введение (5 минут): приветствие участников и объяснение цели мероприятия, представление команд «Приятелей», представление экспертов (учителей, родителей или старшеклассников), которые будут помогать в выполнении заданий и оценивать результаты.

Разминка (10 минут): проведение игры «Визитка» для быстрого знакомства участников и создания позитивной атмосферы.

Ход игры «Визитка» включает следующие этапы:

- Участники получают листы бумаги формата А4 и ручки или маркеры.
- За 3 минуты каждая команда должна нарисовать или написать символами три самые важные свои ценности или качества.
- Все участники одновременно начинают перемещаться по комнате, знакомясь друг с другом и обмениваясь визитками (своими рисунками).
- За 5 минут участники должны познакомиться с максимальным количеством других участников (в т.ч. с жюри) и обменяться контактной информацией.

Развитие креативности (20 минут):

Задания на выбор.

- ❖ Выполнение задания «Создание персонажа» для развития творческого мышления и умения работать в команде.

Ход задания «Создание персонажа» включает следующие этапы:

- Определите внешний вид вашего персонажа: рост, телосложение, цвет кожи, волос и глаз.
- Придумайте имя вашему персонажу.
- Выберите стартовую локацию для вашего персонажа.
- Определите его основные характеристики: силу, ловкость, интеллект, выносливость и удачу и т.д.
- Распределите очки характеристик между ними.
- Выберите навыки и умения для вашего персонажа.
- Распределите очки навыков между различными навыками.
- Выберите снаряжение и экипировку для вашего персонажа.
- Создайте предысторию для вашего персонажа, включая его прошлое, цели и мотивы.
- Зафиксируйте все детали о вашем персонаже на листе А3.
- Представьте своего персонажа в течение 3 минут.

Критерии оценки задания «Создай персонажа»:

1. Соответствие заданию и требованиям.
 2. Оригинальность идеи и её реализация.
 3. Качество исполнения и детализация.
 4. Соблюдение сроков и аккуратность работы.
 5. Презентация и представление работы.
- ❖ Проведение игры «Ассоциации» для тренировки умения находить связи между разными понятиями и объектами.

Ход игры «Ассоциация» включает в себя следующие шаги:

- Подготовка: выберите тему, например, «времена года» или «семья».
- Ведущий начинает игру и называет первую ассоциацию с выбранной темой.
- Далее команды, поднимая руку, должны назвать слово-ассоциацию, связанное с выбранной темой.
- За каждую верную ассоциацию команде начисляется 1 балл. Команде, выкрикивающей слова-ассоциации, без поднятия руки, 1 балл не начисляется.
- Игра продолжается до тех пор, пока команды называют слова-ассоциации.
- Можно усложнить игру, составляя предложения с использованием слов-ассоциаций.

Критерии оценки игры «Ассоциация»:

1. Количество верных ассоциаций, названных командой.
2. Соблюдение правил игры (поднятие руки для ответа, отсутствие выкрикиваний).

3.Разнообразие и оригинальность предложенных ассоциаций.

Работа в команде (20 минут):

- ❖ Выполнение задания «Самая высокая башня» для развития навыковсотрудничества и координации действий.

Ход игры «Самая высокая башня»:

- Игроки выбирают материалы для строительства башни (бумага, картон,пластиковые стаканчики, карандаши и т. д.).
- По очереди игроки добавляют по одному элементу к башне, стараясьсделать её максимально высокой и устойчивой.
- Запрещено использовать клей или другие средства для скрепленияэлементов.
- После каждого хода игроки оценивают устойчивость башни и предупреждают остальных о возможных опасностях.
- Если башня падает, все игроки начинают заново с меньшим количеством элементов.
- Побеждает команда, чья башня остаётся стоять дольше всех.

Критерии оценки задания «Самая высокая башня»:

1. Высота башни: учитывается высота башни после каждого хода игроков.
 2. Устойчивость башни: оценивается способность башни выдерживать различные воздействия (например, встряхивания, толчки) без падения.
 3. Креативность: учитываются оригинальные идеи и использование различных материалов при строительстве башни.
 4. Безопасность: оценивается соблюдение правил игры и отсутствие опасных ситуаций, связанных с использованием неподходящихматериалов или нарушением правил устойчивости башни.
 5. Взаимодействие игроков: оценивается сотрудничество и коммуникация между игроками при оценке устойчивости башни и предупреждении об опасностях.
 6. Участие всех игроков: оценивается вклад каждого игрока в строительство башни и его активное участие в процессе.
 7. Честность и справедливость: оценивается соблюдение правил игры и отсутствие попыток жульничества или обмана со стороны игроков.
- ❖ Проведение игры «Загадки» для укрепления навыков сотрудничества икоординации действий.

Ход игры «Загадки»:

- Каждая команда получает карточки с загадками (см. приложение 1).
- Задача каждой команды — совместными усилиями разгадать загадки.
- Члены команды должны сотрудничать и координировать свои действия,чтобы успешно разгадать загадки.
- Побеждает команда, которая первой разгадает все загадки.

Критерии оценки игры «Загадки»:

1. Время решения загадок: учитывается время, затраченное командойна разгадывание загадок.

2. Эффективность сотрудничества: оценивается степень взаимодействия и координации между членами команды при решении загадок.

3. Правильность решения: учитывается точность ответа на загадки.

Саморазвитие (15 минут):

- ❖ Выполнение задания «Наш план развития» для определения своих сильных сторон и областей для улучшения (см. приложение 2).

Ход задания «Наш план саморазвития»:

- Команды заполняют план саморазвития;
- Команды проводят рефлексивную презентацию для определения, какие навыки были улучшены в процессе участия в программе «Приятель» и как команда продолжит свое развитие.

Критерии оценки задания «Наш план саморазвития»:

1. Полнота и актуальность плана саморазвития: команда должна заполнить подробный и актуальный план развития, отражающий индивидуальные потребности и цели участников.
2. Участие и взаимодействие: команда активно участвует в обсуждении и предлагает идеи для улучшения навыков и компетенций.
3. Рефлексивность презентации: презентация содержит анализ и оценку прогресса участников, а также определение дальнейших шагов и целей развития.
4. Практические рекомендации: команда предлагает конкретные способы улучшения навыков и предлагает практические примеры их применения.

Заключение (5 минут): подведение итогов мероприятия и благодарность участникам за активное участие; награждение победителей итогового мероприятия и победителей по итогам реализации программы «Приятель».

Ссылка на материалы итогового мероприятия «Приятели в деле» <https://disk.yandex.ru/d/cksicowRyAl54A> (Приложение 34).

организации.

Электронно- образовательные ресурсы на методические материалы для освоения программы

https://niso54.ru/sites/default/files/docs/proekty/RAO/Metodicheskiye%20materialy_Napravleniya%20proyekta.pdf