Методическая игра для молодых специалистов МАУДО «ДПШ»
(в рамках выездного сбора, пос. Каштак, ДОЛ «Солнечная поляна»)

Авторы-составители: Ветхова М.Ю., заместитель директора по НМР, к.п.н., доцент, Худяева Л.М., методист.
Место работы: МАУДО «ДПШ».
Тема игры: «Проектирование дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы».
Цель игры: создание практико-ориентированной среды, где педагоги дополнительного образования смогут в игровой форме отработать ключевые этапы разработки программы, выявить и устранить типичные методические ошибки.
Категория участников: методисты, педагоги дополнительного образования.
Прогнозируемые результаты:
- актуализированы знания педагогов дополнительного образования о нормативных требованиях, структуре дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, ключевых понятиях: цель, задачи, планируемые результаты, формы и методы обучения, формы организации образовательного процесса, формы текущего контроля и промежуточной аттестации;
- отработан алгоритм проектирования дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы;
- разработан проект дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.
Дидактические средства: Методические рекомендации к проектированию дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в МАУДО «ДПШ» (решение Педагогического совета МАУДО «ДПШ» от 31.03.2022, протокол №2), карточки с заданиями для каждой группы.
Оборудование: персональный компьютер, проектор, экран настенный, бланки для заметок, ручки.

Ход игры:

Ведущий:

«Уважаемые коллеги, добрый день! Мы рады приветствовать вас на нашей методической игре.

Сегодня мы собрались здесь не для того, чтобы в очередной раз обсудить теорию или проверить бумажные отчеты. Мы здесь, чтобы поработать руками и головой над самым главным инструментом нашей работы — дополнительной общеобразовательной программой.

Программа — это не просто документ для проверяющих. Это, в первую очередь, педагогический маршрут, по которому пойдет ребенок. И от того, насколько точно, современно и безопасно мы этот маршрут спроектируем, зависит не только успешность нашей организации, но и будущее наших учеников.

Сегодня мы не будем читать лекции. Формат игры выбран не случайно: он позволяет за два часа прожить то, на что в реальной текучке у нас уходят месяцы. Мы будем проектировать, ошибаться, спорить и находить лучшие решения в безопасной среде.

Наша цель на сегодня — уйти от формального написания документа к созданию живого, работающего образовательного продукта. Наша задача — за отведенное время спроектировать фрагмент (или концепцию) программы, которая будет отвечать трем критериям: соответствовать ФГОС и законодательству, решать реальную проблему ребенка и быть реализуемой вашими силами.

Итак, приступим!

Для начала нужно разделиться на группы по 5 человек.

Команды будут решать различные задачи, за успешное выполнение которых будут получать «детали конструктора» для составления дополнительной общеобразовательной программы. В конце игры команды презентуют свои программы».

Задание 1. «Верно-неверно»

Задание направлено на проверку знаний нормативных требований к проектированию ДООП, организации учебного процесса и представляет собой выжимку из 13 нормативно-правовых актов различного уровня, которые регламентируют организацию учебного процесса. Командам предлагается определить верно или не верно конкретное утверждение. Для удобства работы команд в таблице указан нормативно-правовой акт, из которого взяты эти утверждения.

Пример заданий:

Нормативно-правой документ	**Характеристика/описание из нормативно-правового документа**	**верно**	**неверно**
Федеральный Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 01.09.2025)	В разработке рабочих программ воспитания и календарных планов воспитательной работы имеют право принимать участие советы обучающихся, советы родителей, представительные органы обучающихся (при их наличии).		
	К освоению дополнительных общеобразовательных программ допускаются лица соответствующего данному уровню образования, если иное не обусловлено спецификой реализуемой образовательной программы. (***допускаются все без ограничения***)		
	…….		
…….	…….		
	……..		
	…….		
Локальные нормативные акты МАУДО «ДПШ». Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся МАУДО «ДПШ»	Информационно-аналитические справки по результатам промежуточной аттестации и протоколы представляются в Учебный отдел (в течение 7 дней). Протоколы являются отчетными документами и хранятся в течение 2-х лет. ***(верно: 3-х дней и 3х лет)***		
	…….		
	……		

По итогам выполнения задания команды получают перечень нормативно-правовых актов (далее – Перечень), которые обязательно указываются в Пояснительной записке дополнительной общеобразовательной программы – до 18 верных ответов – ½ Перечня; 19-26 верных ответов – 2/3 Перечня; 27-37 верных ответов – полный Перечень).

Задание 2. Определите возрастную категорию обучающихся

Задание направлено на знание педагогами психологических особенностей различных возрастных категорий обучающихся.

Каждая команда получает картинку, демонстрирующую определенную возрастную категорию обучающихся, и перечень ключевых характеристик для каждой возрастной категории (6-10 лет, 11-13 лет, 14-15 лет, 16-18 лет). Участникам нужно правильно определить, какие характеристики полностью соотносятся с той возрастной характеристикой, которая им досталась.

Пример задания:

11-13 лет



1) - игровая деятельность переходит в учебную;
- желание изучать и осваивать окружающий мир;
- …..

2) - формирование «Я»-концепции;
- становление изобретательности;
- …….

3) - определение жизненных целей и ценностей;
- повышенная чувствительность к критике;
- …..

4) - самоконтроль;
- опасения по поводу поступления в вуз, выбора профессии;
-……

В случае правильного выполнения задания команда получает «адресат» дополнительной общеобразовательной программы, на который будет ориентировано содержание самой программы.

Задание 3. Выберите все правильные ответы

Задание направлено на отработку навыка проектирования цели дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Пример задания:

Командам нужно ответить на вопрос: каким требованиям должна отвечать цель в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе?:

1) Конкретность
2) Измеримость
3) ….
4) ….
5) ….
6) Экологичность

По итогам выполнения задания команды получают шаблоны формулировок цели дополнительной общеобразовательной программы.

Задание 4. Разгадайте ребусы

Задание направлено на отработку навыка формулирования личностных, предметных и метапредметных задач дополнительной общеобразовательной программы.

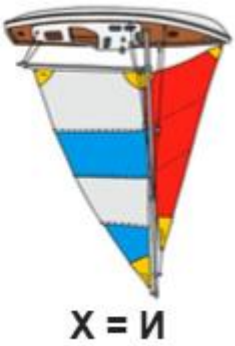
Командам предлагается разгадать ребусы, в которых зашифрованы ключевые основания для определения личностных, метапредметных и предметных задач ДООП.

Пример задания:

I - личностные

Эмпатия





II - метапредметные

Работа с информацией



III - предметные

Специализация



По итогам выполнения задания команды получают варианты формулировок метапредметных и личностных задач обучения по ДООП (по разным основаниям). Предметные задачи команды формулируют самостоятельно в зависимости от направленности ДООП.

Задание 5. Разгадайте кроссворд

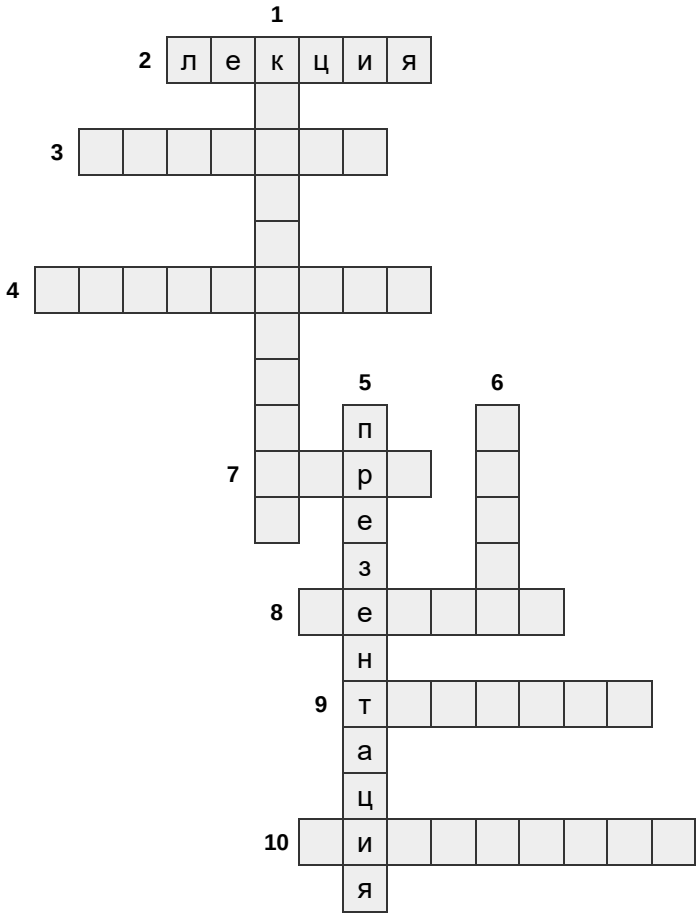
Задание направлено на проверку знания педагогами форм проведения учебного занятия.

Командам нужно разгадать кроссворд, в котором зашифрованы различные формы проведения учебного занятия.

Пример задания:

По горизонтали. 2. Систематическое, последовательное, монологическое изложение педагогом учебного материала, как правило, теоретического характера. 3. …….

По вертикали. 1. ….. 5. Общественное представление чего-либо нового, недавно появившегося, созданного, представляющее собой сочетание компьютерной анимации, графики, звукового ряда. 6. ……



При правильно решении кроссворда у команд появляется перечень возможных форм проведения учебных занятий, которые они могут использовать при проектировании своих ДООП.

Задание 6. Допишите определение

Задание направлено на актуализацию знаний о возможных формах контроля освоения обучающимися содержания ДООП.

Командам нужно дописать предложенные определения для дальнейшего их использования при проектировании ДООП.

Пример задания:

1. Форма контроля, которая предполагает учебные или познавательные конкурсы, основанные на принципах состязательности, интереса и быстрой реакции – … **соревнование**.
2. Система заданий, предполагающих простой выбор одного или нескольких ответов из предложенных к вопросу – … **тестирование**.
3. …..

Задание 7. Выберите правильный вариант ответа

Задание на знание педагогами основных требований к оформлению учебного план ДООП.

Пример задания:

Оптимальное соотношение теоретического и практического материала при проектировании дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы составляет:

1. 20% и 80% соответственно
2. 30% и 70% соответственно
3. **40% и 60% соответственно**
4. 50% и 50% соответственно

По итогам выполнения задания команды получают форму учебного плана и заполняют его в соответствии с направленностью ДООП.

Задание 8. Установите соответствие между воспитательным мероприятием и целью его проведения

Задание направлено на отработку навыка проектирования воспитательных событий, исключив формальный подход, выстраивания жесткой логической связи: «Цель воспитания → Содержание мероприятия», а также различать воспитательные цели (формирование ценностей, установок) и чисто развлекательные или информационные задачи.

Пример задания:

Мероприятие	**Цель проведения**
1. Фестиваль культур народов мира	А) воспитание уважительного отношения ко всем культурам и людям любой национальности, пропаганда ценностей межкультурного обмена и уважения к

	разнообразию языков и культур
…	…
…	…
4. Кинопросмотр с обсуждением в рамках Фестиваля образовательного кино «Взрослеем вместе»	Г) формирование традиционных духовно-нравственных ценностей народов России с учётом личного мировоззренческого, национального, конфессионального самоопределения, неприятия антигуманных и асоциальных поступков, поведения, противоречащих этим ценностям

По итогам выполнения задания команды получают форму плана воспитательных мероприятий и заполняют его в соответствии с личностными задачами проектируемой ДООП.

Задание 9. Отгадайте загадки

Задание направлено на актуализацию знаний о формах промежуточной аттестации по итогам освоения ДООП.

Командам нужно отгадать загадки, отгадки к которым являются формами проведения промежуточной аттестации обучающихся. Полученные результаты команды могут использовать при проектировании ДООП.

Пример задания:

1. Знанья твои я проверю,
И уровень точно я измерю.
Бываю с ответами в строчку,
И галочку ставят в кружочек.
Что это?
Ответ: ТЕСТ
2. Глаза открыты, внимание острое,
Фиксирую поведение, шаг и рост я.
Метод тихий, но очень полезный,
На первый взгляд он незаметный.
Что это?
Ответ: НАБЛЮДЕНИЕ

Подведение итогов

Ведущий:

«Уважаемые коллеги, наш таймер остановлен.

По завершении нашей игры перед каждой командой есть целый набор «деталей конструктора» ваших будущих программ. Сейчас у вас будет немного времени, чтобы собрать их в единое целое. Затем каждая команда в течение 3-х минут презентует свою программу».

презентация программ

Ведущий:

«Всего полтора часа назад перед нами была пустая стена и абстрактная идея. А сейчас перед нами несколько готовых эскизов образовательных маршрутов. Это не просто схемы, склеенные скотчем. Это концентрат нашего с вами опыта, методического мастерства и, главное, искреннего желания сделать детство наших ребят интереснее.

Давайте посмотрим на наши работы. Мы проектировали программы, которые говорят с ребенком на его языке. Мы заложили в них не сухие отчеты, а измеримые результаты: «научится», «создаст», «снимет», «презентует». Мы вспомнили о том, что программа живет не в методическом кабинете в папке с надписью «Для проверки», а в глазах ребенка, который бежит на занятие.

Что мы сделали сегодня на самом деле? Мы перевели педагогический замысел с языка бюрократии на язык пользы. Мы доказали, что даже в жесткие рамки законодательства можно вписать творчество. Идеальная программа — это не та, в которой безупречно расставлены запятые. Это та, в которой педагогу самому хочется работать, а ребенку — заниматься.

Ваши эскизы — это уже готовый фундамент. Вам осталось лишь перенести эту архитектуру в официальный шаблон. И теперь, когда придет проверка, вы не будете судорожно придумывать результаты под таблицу — вы просто откроете этот флипчарт и скажете: «Вот наш ребенок. Вот то, чему он учится. Вот как мы это проверяем».

Всем большое спасибо за работу и творчество!»