

**Министерство просвещения Республики Казахстан
Национальная академия образования имени Ы. Алтынсарина**



**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ
КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ
ЧЕРЕЗ ПРОЕКТНЫЙ ПОДХОД**

Астана 2024

Рекомендовано к печати решением Ученого совета Национальной академии образования им. Ы. Алтынсарина (протокол №7 от 8 ноября 2024 года)

Методические рекомендации по организации культурно-досуговой деятельности обучающихся через проектный подход – Астана: Национальная академия образования им. Ы. Алтынсарина, 2024. – 83 с.

Методические рекомендации по организации культурно-досуговой деятельности обучающихся через проектный подход предназначены для внедрения инновационных методов, ориентированных на всестороннее развитие личности учащихся. Документ объединяет международный и отечественный опыт применения проектного подхода, раскрывает его роль в инновационном развитии культурно-досуговой сферы и предлагает практические рекомендации для педагогов и организаторов. Особое внимание уделяется принципам и методам проектной деятельности, которые способствуют вовлечению учащихся, развитию их творческих способностей, социализации и формированию ключевых компетенций. Рекомендации охватывают все этапы работы – от планирования до оценки результатов – и предлагают направления для проектов, такие как творческие, социальные, экологические и образовательные.

Рекомендации предназначены для педагогов, руководителей организации образования, а также всех, кто организует культурно-досуговую деятельность, помогая создать систему, которая развивает у обучающихся ценности, навыки самоорганизации и готовность к активному участию в жизни общества.

© Национальная академия
образования им. Ы. Алтынсарина, 2024

Введение

Организация культурно-досуговой деятельности обучающихся играет ключевую роль в формировании всесторонне развитой личности, способной к социальному взаимодействию и творческому самовыражению. В современных образовательных условиях проектный подход становится одним из наиболее эффективных методов, способствующих активному вовлечению студентов в процесс планирования, реализации и оценки мероприятий, направленных на развитие их культурных и социальных компетенций.

Досуг – это часть свободного времени, где в основном, происходит выбор свободной деятельности, связанной с самовыражением, самореализацией, отдыхом и оздоровлением личности.

Проектный подход в организации культурно-досуговой деятельности позволяет не только привлекать обучающихся к активной деятельности, но и формировать у них навыки целеполагания, командной работы, ответственности и критического мышления. Такой подход обеспечивает интеграцию учебного процесса с внеучебной деятельностью, делая культурно-досуговую сферу более содержательной и ориентированной на интересы самих студентов.

Проектное обучение (англ. project-based learning), также известное как метод проектов, представляет собой образовательный подход, при котором студенты осваивают новые знания и навыки через самостоятельное планирование и реализацию решений конкретных задач или проблем. В рамках такого подхода учащиеся работают над созданием учебного проекта, конечной целью которого является достижение значимого и практического результата. Итоговый продукт может варьироваться в зависимости от тематики проекта – это может быть план мероприятия, техническая схема, видеоролик, журнал, выращенный урожай, дизайн интерьера, веб-сайт, мобильное приложение или бизнес-план [1].

Методические рекомендации по организации культурно-досуговой деятельности через проектный подход призваны помочь педагогам и организаторам выстраивать работу таким образом, чтобы каждый участник мог раскрыть свои способности, получить опыт самостоятельной деятельности и взаимодействия в коллективе. Это особенно важно в условиях современного общества, где акцент делается на практико-ориентированное обучение, содействующее развитию личностных качеств, востребованных в профессиональной и социальной жизни.

Цель разработки методических рекомендаций по организации культурно-досуговой деятельности обучающихся через проектный подход заключается в создании практико-ориентированного инструментария для педагогов и организаторов, направленного на повышение эффективности культурно-досуговой работы.

Задачи:

- изучить и систематизировать передовые практики по организации культурно-досуговой деятельности через проектный подход;
- выявить ключевые элементы успешных моделей, используемых в

различных странах, с учетом национальных особенностей и образовательных систем;

- исследовать влияние проектного подхода на развитие культурно-досуговой сферы как инновационной среды;

- выявить возможности проектного подхода для создания новых форматов и содержания мероприятий, направленных на развитие личностного потенциала обучающихся:

- подчеркнуть значимость проектного подхода в формировании социальных и профессиональных компетенций обучающихся:

- создать практико-ориентированные методические материалы для педагогов и организаторов, включающие алгоритмы внедрения проектного подхода в культурно-досуговую деятельность;

- описать подходы к планированию, реализации и оценке культурно-досуговых проектов с учетом интересов обучающихся и образовательных целей;

- обеспечить рекомендации примерами успешных проектов и возможностями их адаптации в разных образовательных учреждениях.

Реализация данных задач позволит разработать эффективный инструментарий для повышения качества культурно-досуговой работы в образовательной среде.

Это достигается путем внедрения проектного подхода, способствующего развитию у обучающихся ключевых компетенций, таких как творческое мышление, коммуникативные навыки, умение работать в команде и принимать ответственность за результат. Рекомендации также нацелены на содействие социализации обучающихся, раскрытию их личностного потенциала и гармонизации образовательного процесса с внеучебной деятельностью.

Таким образом, внедрение проектного подхода в культурно-досуговую деятельность является не только инструментом повышения её эффективности, но и мощным средством социализации и воспитания, что делает этот подход незаменимым в образовательной практике.

1 Международный и отечественный опыт по организации культурно-досуговой деятельности обучающихся через проектный подход

Досуг обычно понимается как время, свободное от работы для взрослых и для детей свободное от учебы время, остающееся после удовлетворения потребностей, связанных с жизнедеятельностью и физиологией. Однако важно учитывать, что досуг включает и деятельность, направленную на использование этого времени для личных занятий.

Культурно-досуговая деятельность обучающихся характеризуется двумя основными особенностями:

- она рассматривается не только как часть учебного процесса, но и как способ реализации личных потребностей;
- её главной ценностью является обмен не учебными результатами, а самой деятельностью, реализуемой через общение, развлечение и получения новых знаний.

Международный и отечественный опыт организации культурно-досуговой деятельности обучающихся через проектный подход демонстрирует, что данная деятельность может рассматриваться как целенаправленный процесс создания условий для осознанного и мотивированного выбора обучающимися конкретных видов деятельности. Она включает коммуникативные элементы, такие как восприятие и взаимодействие, ориентированные на удовлетворение потребностей и интересов, что способствует усвоению, сохранению, созданию и распространению духовных и материальных ценностей в контексте досуга. Одной из ключевых форм такой деятельности является проектная деятельность, направленная на вовлечение участников в активные форматы культурного досуга.

С начала XXI века досуг значительно укрепил свои позиции как важная общественная ценность. Во многих государствах объем свободного времени уже превышает время, отведенное на труд, что придает досугу возрастающую субъективную значимость. Это связано с его способностью предоставлять широкие возможности для самореализации личности, а также для удовлетворения различных потребностей и интересов [2].

Учебное время обучающихся – это часть их общего временного ресурса, выделенная на выполнение образовательных задач, регламентируемых учебными планами, расписаниями, правилами внутреннего распорядка и другими нормативными актами. Оно охватывает как занятия в рамках формального обучения, так и подготовку к ним, включая самостоятельную работу и участие в обязательных образовательных мероприятиях.

Свободное от учебы время – это часть общего времени человека, которая остается после выполнения трудовых обязанностей. Оно включает периоды, посвященные восстановлению жизненных сил (сон, питание, отдых), удовлетворению физиологических и бытовых потребностей, а также свободное время, предназначенное для досуга, саморазвития и реализации личных интересов.

Свободное время обучающихся представляет собой часть их общего времени, не связанного с выполнением учебных или иных регламентированных обязательств. Оно складывается из нескольких компонентов:

- время отдыха – периоды, предназначенные для физического и психоэмоционального восстановления, включая пассивный отдых (например, сон) и активный (занятия спортом, прогулки);

- время на хобби и увлечения – деятельность, связанная с реализацией личных интересов и творческих инициатив, таких как искусство, музыка, чтение или спорт;

- социальное время – взаимодействие с семьей, друзьями и сверстниками, включая участие в общественных мероприятиях или волонтерских проектах;

- время для саморазвития – использование свободного времени для изучения новых навыков, чтения образовательной литературы или посещения секций и кружков;

- развлекательное время – просмотр фильмов, игры, посещение культурных мероприятий (концертов, театров, музеев).

Свободное время играет важную роль в гармоничном развитии личности обучающегося, предоставляя возможность для отдыха, творчества и укрепления социальных связей.

Культурно-досуговая деятельность обучающихся – это форма организованной активности, направленной на развитие личности в свободное от учебы время. Она включает в себя различные виды деятельности, способствующие удовлетворению духовных, творческих и социальных потребностей обучающихся. Эта деятельность может реализовываться через участие в культурных мероприятиях, творческих кружках, спортивных секциях, волонтерских инициативах, а также посредством неформального общения и развлекательных мероприятий. Данная деятельность имеет важное воспитательное значение, так как способствует развитию навыков самореализации, коммуникативных способностей, формированию моральных и эстетических ценностей. Она помогает укреплять социальные связи, развивать творческий потенциал и обогащать культурный уровень личности.

Особое внимание уделяется проектному подходу в организации такой деятельности, что позволяет обучающимся участвовать в планировании и реализации мероприятий. Это формирует у них чувство ответственности, умение работать в команде и принимать решения. Культурно-досуговая деятельность становится не только средством организации свободного времени, но и инструментом гармоничного воспитания и социализации личности.

Роль проектного подхода в культурно-досуговой деятельности обучающихся заключается в создании условий для активного вовлечения молодежи в процесс организации и реализации мероприятий, направленных на их всестороннее развитие. Проектный подход позволяет обучающимся не только участвовать в досуговых программах, но и выступать инициаторами и разработчиками культурных и образовательных проектов.

Этот подход способствует развитию у обучающихся таких качеств, как инициативность, ответственность, умение работать в команде, творческое

мышление и способность принимать решения. Проектная деятельность учит планированию, распределению задач, управлению временем и ресурсами, что является важным навыком для будущей профессиональной и личной жизни.

Кроме того, проектный подход делает культурно-досуговую деятельность более структурированной и целенаправленной. Он позволяет учитывать интересы и потребности участников, адаптировать содержание мероприятий под актуальные запросы, а также усиливать воспитательный эффект через активное вовлечение обучающихся в процесс. Таким образом, проектный подход становится мощным инструментом формирования гармоничной и социально ответственной личности.

В зарубежных странах проектный подход широко используется во многих образовательных учреждениях. Например, в Финляндии проектная деятельность является неотъемлемой частью учебного процесса. Обучающиеся самостоятельно выбирают темы для своих проектов, работают в командах и презентуют результаты. В Соединенных Штатах Америки (далее – США) проектный подход используется для развития критического мышления, творческих способностей и навыков сотрудничества. В американских школах регулярно организуются межпредметные проекты, объединяющие различные дисциплины [3].

Основные особенности международного опыта в реализации проектного подхода:

- междисциплинарный подход. Проекты интегрируют знания из различных учебных дисциплин, что позволяет учащимся видеть взаимосвязи между предметами и применять теоретические знания в практическом контексте. Такой подход способствует развитию системного мышления, расширяет кругозор и повышает уровень осознанного восприятия информации;

- практическая направленность. Основное внимание уделяется решению реальных, актуальных для общества проблем. Это может быть разработка экологических инициатив, создание технических устройств или участие в социальных проектах. Такой формат позволяет учащимся на практике применять свои знания, развивать навыки критического мышления и находить эффективные решения задач;

- командная работа и сотрудничество. Проектная деятельность предполагает тесное взаимодействие между участниками. Работа в командах учит учащихся договариваться, распределять роли, эффективно общаться и решать возникающие конфликты. Эти навыки важны не только в образовательной среде, но и в будущем профессиональной жизни;

- самостоятельность и ответственность. Учащиеся получают возможность самостоятельно выбирать темы для проектов, разрабатывать планы их реализации, оценивать результаты своей работы и делать выводы. Это развивает у них навыки управления временем, умение принимать решения, а также укрепляет чувство ответственности за собственную деятельность;

- индивидуализация обучения. Каждый участник имеет возможность внести свой уникальный вклад в проект, опираясь на свои интересы и

способности. Это способствует раскрытию потенциала каждого учащегося и повышает мотивацию к обучению;

- глобальная ориентация. Многие проекты имеют международный контекст, затрагивают глобальные проблемы, такие как устойчивое развитие, изменения климата или цифровая трансформация. Это способствует формированию у учащихся глобального мышления и осознания своей роли в мировом сообществе [3].

Проектный подход возник из желания помочь студентам участвовать в демократическом обществе и вносить в него свой вклад. Исследования показывают, что демократические общества с большей вероятностью процветают, когда граждане стремятся к глубокому пониманию сложных проблем, которые им приходится решать и по которым они должны делать выбор и принимать решения.

Таким образом, международный опыт в реализации проектного подхода нацелен на всестороннее развитие учащихся, формирование у них ключевых компетенций XXI века и подготовку к жизни в современном обществе.

В США) проектный подход широко применяется в организации культурно-досуговой деятельности учащихся, способствуя их всестороннему развитию и социализации. Этот метод, известный как «метод проектов», зародился в США в конце XIX – начале XX века и направлен на активное вовлечение учащихся в практическую деятельность через планирование и выполнение значимых проектов [4].

В американских школах культурно-досуговая деятельность включает разнообразные внеклассные мероприятия, такие как спортивные секции, клубы по интересам, музыкальные коллективы и студенческое самоуправление. Эти активности организуются с использованием проектного подхода, что позволяет учащимся развивать навыки командной работы, лидерства и самостоятельного принятия решений.

Применение проектного подхода в культурно-досуговой деятельности:

- учащиеся участвуют в создании и реализации собственных проектов, будь то постановка театральной пьесы или организация школьного фестиваля, это способствует развитию творческих способностей детей;

- работа в группах над проектами учит эффективному общению, разрешению конфликтов и сотрудничеству, которое способствует формированию социальных навыков;

- многие проекты направлены на решение реальных проблем местного сообщества, что повышает гражданскую ответственность учащихся.

Таким образом, опыт США демонстрирует, что интеграция проектного подхода в культурно-досуговую деятельность учащихся способствует их личностному росту и подготовке к активной гражданской жизни.

Финская модель организации досуга представляет собой национальную программу, финансируемую Министерством образования и культуры, целью которой является повышение благополучия и вовлеченности детей и молодежи через разнообразные досуговые активности. С января 2023 года эта модель стала официальной формой деятельности, закрепленной в Законе о молодежи.

В Хельсинки учащимся 3-9 классов предлагаются бесплатные занятия на финском, шведском и английском языках. Группы собираются после учебного дня, либо непосредственно на территории школы, либо поблизости от нее. Программа мероприятий начинается в сентябре и продолжается на протяжении всего учебного года.

Финская модель включает культурные, спортивные, цифровые и другие виды досуга. Учащимся доступно более 30 различных активностей на выбор. Среди них паркур, футбол, баскетбол, занятия в тренажерном зале, плавание, скалолазание, цирковое искусство, танцы, черлидинг, театр, изобразительное искусство, кино, анимация, кулинария, программирование, дизайн игр и работа с животными.

В Финляндии широко распространены различные формы культурно-досуговой деятельности, способствующие всестороннему развитию учащихся. Одной из таких форм являются школьные клубы и секции, включающие спортивные секции, музыкальные кружки, театральные студии и научные клубы. Эти активности помогают детям развивать свои таланты и интересы. Проектная деятельность также занимает важное место, позволяя учащимся применять полученные знания на практике и совершенствовать исследовательские навыки. Школы активно организуют экскурсии и походы, предоставляя учащимся возможность познакомиться с природой, культурой и историей страны, что способствует их образовательному и личностному росту.

Школьные библиотеки играют значимую роль в организации досуга. Они предлагают широкий выбор книг, журналов, аудио- и видеоматериалов, создавая пространство для саморазвития и творчества.

Кроме того, школы проводят разнообразные праздники и фестивали, которые позволяют учащимся глубже погрузиться в национальную культуру и традиции, формируя чувство уважения к культурному наследию страны [5].

За короткое время финская модель организации досуга заняла значимое место не только для детей и молодежи, но и для их родителей, опекунов, наставников и муниципальных руководителей. Сами дети отмечают, что взаимодействие и искреннее участие со стороны наставника особенно важны для их вовлеченности в досуговую деятельность. Другими факторами, повышающими привлекательность мероприятий, являются возможность влиять на их содержание, качество активности, отсутствие давления и ощущение принадлежности к сообществу. Первичная оценка финской модели показывает, что интересная и бесплатная досуговая деятельность оказывает положительное влияние на равенство среди детей и школьную жизнь.

Спрос на финскую модель досуга существенно превышает текущие возможности её реализации. Бесплатный формат занятий делает их доступными для всех детей и молодежи, независимо от социального и экономического положения. В условиях роста стоимости жизни значение бесплатных хобби становится особенно актуальным, а принцип их бесплатности позволяет участникам пробовать различные виды активности.

Ключевую роль в успешной интеграции финской модели в учебный процесс играют школы. Они предоставляют пространства для проведения

мероприятий и активно информируют учащихся, родителей и опекунов о доступных возможностях. Однако организация таких программ требует дополнительной работы со стороны школ, поэтому важно чётко обозначать преимущества этой модели. Финская модель досуга способна положительно повлиять на школьную жизнь и повседневные процессы, улучшению поведения учеников и укреплению их уверенности в себе [6].

В Великобритании широко распространены институты, связанные с организацией свободного времени, – социально-досуговые центры, которые могут приобретать значение клубов, объединений и т. п. Во многих муниципалитетах созданы специальные отделы для консультаций молодежи, которые обычно работают в тесном сотрудничестве со службой трудоустройства, муниципальными службами, контролирующими предложения рабочих мест для молодежи.

В Великобритании проектный подход активно применяется в организации культурно-досуговой деятельности учащихся, способствуя развитию их творческих способностей и социальной активности. Одним из ярких примеров является программа «Creative Partnerships», запущенная в 2002 году правительством Великобритании. Целью этой инициативы было создание устойчивых партнерских отношений между школами, творческими и культурными организациями, а также отдельными профессионалами. В рамках программы учащиеся взаимодействовали с художниками, архитекторами, учеными и разработчиками мультимедиа, что способствовало развитию их креативности и вовлеченности в культурные проекты [7].

Творческие партнерства способствовали установлению многих долгосрочных связей между школами и творческими профессионалами, такими как художники, архитекторы, ученые и разработчики мультимедиа. Отчеты об исследованиях, охватывающие различные аспекты программы, проведенные исследователями из ряда университетов и консалтинговых компаний, доступны в Интернете. Отчеты включают обзоры литературы о творчестве и образовании, личности учителя, благополучии учеников и отслеживании прогресса в творчестве; оценки и опросы программы; и качественные исследования, изучающие педагогику, благополучие и прогресс

В 2022 году в Великобритании прошел фестиваль «Unboxed: Creativity in the UK», включавший десять крупных проектов, направленных на объединение искусства, науки и технологий. Некоторые из этих проектов имели образовательный фокус, предоставляя учащимся возможность участвовать в междисциплинарных инициативах и развивать свои навыки в различных областях.

Таким образом, британский опыт демонстрирует, что применение проектного подхода в культурно-досуговой деятельности учащихся способствует развитию их творческого потенциала, критического мышления и социальной ответственности, а также укрепляет связи между образовательными учреждениями и культурными организациями.

Международный опыт по организации культурно-досуговой деятельности обучающихся через проектный подход тесно связан с идеями демократического

участия и личностного роста. Основная цель такого подхода — подготовить учащихся к активной жизни в обществе, где они могут понимать сложные проблемы, принимать взвешенные решения и вносить значимый вклад в социальное развитие.

Проектный подход, основанный на конструктивистской теоретической базе, включает ключевые принципы, которые находят свое отражение в практике культурно-досуговой деятельности. Одним из таких принципов является демократическое участие: проекты, организуемые в рамках досуговой деятельности, направлены на развитие у учащихся навыков взаимодействия, сотрудничества и ответственности, необходимых для жизни в демократическом обществе. Культурно-досуговая деятельность предоставляет учащимся возможность участвовать в групповых инициативах, таких как театральные постановки, организация фестивалей или работа над социальными проектами.

Международная практика показывает важность интеграции школьной и повседневной жизни. Например, в Финляндии и США проектная деятельность в рамках культурно-досуговых мероприятий рассматривается как способ связать учебный процесс с реальными жизненными ситуациями, такими как участие в волонтерских программах или создание творческих работ, отражающих культурное наследие.

Проектная деятельность признает уникальность каждого учащегося, включая его сильные стороны, интересы и опыт. В культурно-досуговой среде это выражается в предоставлении учащимся свободы выбора — от тематики проектов до их формата (музыкальные, художественные, экологические, спортивные проекты). Это позволяет каждому ребенку найти свое место и раскрыть свой потенциал.

Кроме того, проектный подход акцентирует внимание на социально-эмоциональном развитии учащихся. Культурно-досуговая деятельность развивает не только академические, но и социально-эмоциональные навыки. Участие в проектах помогает учащимся формировать положительную самооценку, целеустремленность, навыки сотрудничества и умение выражать свои мысли.

Наконец, международный опыт демонстрирует, что культурно-досуговая деятельность должна быть динамичной и адаптивной. Учебные и досуговые пространства организуются таким образом, чтобы поддерживать творчество, сотрудничество и активное участие учащихся.

Таким образом, проектный подход, применяемый в культурно-досуговой деятельности, помогает реализовать ключевые принципы демократического образования и развивать у учащихся как академические, так и жизненные навыки. Эта модель, успешно реализуемая в различных странах, способствует созданию среды, где школьники учатся через практический опыт, творчество и взаимодействие, что помогает им становиться активными и ответственными гражданами [8].

В Казахстане проектный подход активно внедряется в культурно-досуговую деятельность учащихся, способствуя их всестороннему развитию и социальной адаптации. Согласно статье 37 Закона Республики Казахстан «Об

образовании», дополнительное образование направлено на удовлетворение всесторонних потребностей обучающихся, воспитанников и специалистов, ориентируясь на результаты обучения и соответствие национальной рамке квалификаций и отраслевым рамкам квалификаций [9].

В рамках дополнительного образования реализуются различные кружки, секции и клубы, где обучающиеся могут участвовать в проектной деятельности, развивая свои творческие и исследовательские навыки. Такой подход позволяет интегрировать знания из разных областей, способствуя формированию у обучающихся критического мышления и способности к самостоятельному решению задач.

В Казахстане функционирует платформа дополнительного образования «E-daryn», предоставляющая возможности для ознакомления с количеством мест на кружки и секции, онлайн-записи, ведения электронного журнала и дневника, дистанционного обучения и получения отчетов.

Во всех организациях образования Казахстана в рамках программы «Біртұтас тәрбие» можно организовать культурно-досуговую деятельность обучающихся на основе социальных проектов. В рамках данной программы внеклассные мероприятия и социальные проекты оказывают эффективное влияние на личностное развитие обучающихся.

В рамках внеклассной работы с целью развития основных компетенций обучающихся предлагаются следующие социальные проекты:

- реализация социального проекта «Қамқор» предусматривает развитие ключевых ценностей. В рамках проекта обучающимся предлагается, в сотрудничестве с родительским сообществом и местными исполнительными органами, участвовать в волонтерской деятельности «Қоғамға қызмет ету» (служение обществу), такой как помощь пожилым людям, забота о животных, изготовление скворечников из переработанных материалов и других природных элементов;

- «Шабыт» – проект, направленный на популяризацию ключевых ценностей через развитие творческих способностей обучающихся. В рамках реализации проекта организуются следующие мероприятия: челлендж «Даналық ұстаздан», выставка «Даналық ұстаздан» (национальная культура) фестиваль военно-патриотических песен «Жас сарбаз», челлендж «Ананың аялы алақаны», фестиваль «Әншуақ», выставка и концерт ко Дню домбры, а также работа школьного театра.

- выставка «Ұлттық мәдениет» (национальная культура) представляет творческие работы обучающихся, выполненные с использованием национальных атрибутов (изделия из дерева, металла, ткани, войлока и других материалов). Учителям, обучающимся и родителям предлагается раз в неделю приходить в школу в национальной одежде или использовать национальные атрибуты для популяризации национальной культуры;

- фестиваль военно-патриотических песен «Жас Сарбаз» включает в себя конкурс строевых песен, военно-патриотический фестиваль и спортивно-полевые игры. Организациям образования рекомендуется использовать песни

казахстанских авторов и национальную военную форму при проведении фестиваля «Жас Сарбаз»;

- фестиваль «Әншуақ» предполагает привлечение обучающихся к участию в фестивале детской песни через публикацию видеозаписи исполнения собственной песни вживую в социальной сети «ТікТок» с хэштегом #Әншуақ;

- «Домбыра күні» — организация концерта с участием обучающихся, талантливых музыкантов и исполнителей, сопровождаемого выставкой различных национальных инструментов;

- в рамках работы школьного театра предлагается проводить конкурсы и фестивали театрализованных постановок между классами, основанных на литературных произведениях, исторических событиях и памятных датах, а также на темах профилактики вредных привычек (лудомании, наркомании, кибергигиены и др.);

- Проект «Smart Bala» направлен на развитие ценностей через проведение конкурсов инновационных проектов. В рамках проекта проводятся конкурсы «Startup» и «Первый шаг к изобретательству». Конкурс «Startup» ориентирован на пробуждение интереса обучающихся к предпринимательству и инновациям, а также на развитие соответствующих навыков. Образовательным организациям предлагается проводить презентации в формате TEDx и демонстрации инновационных идей и т.д.

Реализация социальных проектов осуществляется в рамках программы «Единое воспитание» согласно плану воспитательной работы. Образовательные организации самостоятельно определяют время проведения мероприятий, количество участников и место их проведения. При разработке содержания каждого мероприятия учитываются возрастные особенности и потребности обучающихся [10].

В современной системе образования особое значение придается развитию творческих способностей обучающихся, их мотивации к самостоятельной деятельности и участию в проектной работе. В развитых странах проектный подход широко используется, поскольку он позволяет обучающимся применять теоретические знания на практике, принимать решения и работать в команде. Внедрение проектного подхода может стать эффективным инструментом для развития критического мышления, способности к самостоятельной работе и лидерских навыков.

В Казахстане проектная работа чаще всего связана с конкретными учебными предметами. Это позволяет обучающимся углублять предметные знания и применять теоретический материал. Однако, несмотря на тематическую направленность проектов, межпредметные связи пока остаются ограниченными.

Учителя выступают основными организаторами и руководителями проектной деятельности. Они предлагают задания, направляют процесс планирования и выполнения проектов. Несмотря на важность роли учителя, самостоятельность и творческая свобода обучающихся зачастую ограничены. При выполнении проектов учащиеся в основном опираются на задания, предложенные учителем, что приводит к ограничению их самостоятельности и

работе под руководством педагога. Это, в свою очередь, может снижать активность обучающихся в проектной деятельности.

Таким образом, опыт Казахстана в организации культурно-досуговой деятельности учащихся через проектный подход демонстрирует стремление к развитию творческого потенциала молодежи, их социальной активности и интеграции в общество.

2 Роль проектного подхода в инновационном развитии организации культурно-досуговой сферы

Проектный подход играет ключевую роль в инновационном развитии организации культурно-досуговой сферы, обеспечивая интеграцию академических, социальных и личностных навыков обучающихся. Это направление позволяет формировать так называемого «целостного человека», что особенно важно в современном быстро меняющемся мире, требующем междисциплинарных решений и инноваций.

Важность проектного подхода заключается в его способности выходить за рамки традиционного обучения. Учащиеся не только получают знания, но и развивают навыки, необходимые для жизни в XXI веке, такие как критическое мышление, сотрудничество, креативность и навыки решения проблем. В контексте культурно-досуговой деятельности этот подход становится мощным инструментом для вовлечения молодежи в решение реальных задач, связанных с их сообществом, культурой и глобальными вызовами.

Основные аспекты влияния проектного подхода на инновационное развитие культурно-досуговой сферы [8]:

- проектный подход интегрирует обучающихся в локальные и глобальные сообщества, предоставляя им реальный опыт. Например, участие в организации культурных мероприятий, волонтерской работе или исследовательских проектах дает возможность взаимодействовать с местными и международными партнерами;

- работа над проектами развивает критическое мышление, творческий подход и умение сотрудничать – ключевые компетенции, необходимые как в образовательной, так и в досуговой среде. Это особенно важно для культурно-досуговой сферы, где креативность и социальные навыки играют центральную роль;

- современные технологии становятся неотъемлемой частью культурно-досуговой деятельности. Проекты дают возможность учащимся использовать технологии как инструмент для достижения целей, таких как создание цифрового контента, разработка приложений или организация онлайн-мероприятий;

- проектная деятельность учитывает интересы, потребности и сильные стороны участников. Это создает условия для работы в индивидуальном темпе и формирует чувство личной ответственности за результаты;

- проекты, направленные на решение социальных и культурных задач, развивают чувство социальной справедливости и ответственности. Например, проекты по сохранению культурного наследия или экологические инициативы способствуют воспитанию активных граждан;

- обучающиеся осваивают методы работы с информацией, такие как опросы, интервью, наблюдения и работа с экспертами. Одновременно они учатся представлять свои результаты с помощью различных медиа, что важно для культурно-досуговых мероприятий, ориентированных на аудиторию;

- культурно-досуговая сфера требует интеграции знаний из разных областей. Проектный подход позволяет учащимся видеть и использовать межпредметные связи, что делает деятельность более осмысленной и инновационной;

- проекты, связанные с изучением других культур и сотрудничеством с представителями разных стран, способствуют развитию уважения к культурному разнообразию и расширяют кругозор.

Проектный подход становится основой для трансформации культурно-досуговой сферы в инновационное пространство, где образование, творчество и социальная активность гармонично сочетаются. Он не только готовит учащихся к успешной жизни в современном обществе, но и делает их активными участниками культурного и социального прогресса [8].

Проектный подход, акцентирует внимание на важности структурированного процесса, включающего четкое начало, развитие и завершение. Это особенно актуально для организации культурно-досуговой деятельности, где мероприятия, программы и инициативы требуют тщательного планирования, гибкости и учета интересов участников. Такой подход позволяет создавать проекты, которые не только соответствуют образовательным и культурным стандартам, но и удовлетворяют потребности и интересы аудитории.

Проектный подход помогает организаторам культурно-досуговых мероприятий выстраивать процесс так, чтобы участники активно вовлекались на каждом этапе – от планирования до реализации и завершения. Особое внимание уделяется возможности адаптации проектов под потребности и интересы целевой аудитории, что делает культурно-досуговые программы более персонализированными и значимыми. Кроме того, этот подход способствует созданию мероприятий, которые интегрируют образовательные цели, развивая творческие, социальные и образовательные навыки участников. Это делает проектный подход важным инструментом инновационного развития культурно-досуговой сферы. Таким образом, проектный подход служит основой для инноваций в культурно-досуговой сфере, обеспечивая создание мероприятий и программ, которые одновременно удовлетворяют образовательные и культурные потребности, развивают навыки участников и способствуют их личностному росту [8].

Культурно-досуговая деятельность играет важную роль в системе общеобразовательных школ, способствуя всестороннему развитию личности учащихся. Она носит социально-культурный характер, предоставляя возможности для духовного и физического развития школьников через участие в прикладном творчестве, освоение культурных ценностей, общение, а также рациональную организацию свободного времени.

Формирование культуры досуга становится важным элементом воспитательного процесса, раскрывая творческий потенциал учащихся, способствуя их самореализации и развитию харизмы. Для школьников крайне важно реализовать свои внутренние способности и найти себя в социальной

среде, особенно во внеурочное время, что позитивно влияет на их психологическое состояние и гармоничное развитие [11].

Культурно-досуговая деятельность в школах включает в себя разнообразные формы участия в создании и освоении материальных и духовных ценностей. Она способствует воспитанию подрастающего поколения, формированию нравственных и эстетических качеств, поддерживает процесс социализации учащихся и укрепляет их связь с культурным наследием.

Организации образования, организуя культурно-досуговую деятельность, интегрируют её в систему воспитания, создавая условия для активного участия детей в жизни школы и общества. Это способствует формированию их художественного сознания и пониманию ценности культуры, что важно как в историческом контексте, так и с точки зрения современных вызовов.

Досуг представляет собой сферу, в которой дети могут удовлетворять свои интересы и стремления, а культурно-досуговая деятельность в специально созданной среде способствует развитию их творческого потенциала. Для полноценного формирования личности ребенка важно, чтобы его жизнь была насыщенной, яркой и разнообразной [12.].

Основной задачей педагогов и организаторов культурно-досуговой деятельности является создание условий, способствующих всестороннему развитию детей и подростков.

В работе школ приоритетным направлением является применение разнообразных подходов к организации досуга, включающих участие учащихся в социально значимой деятельности. Школа создает благоприятные условия для раскрытия способностей детей, формирования у них приверженности к здоровому образу жизни, освоения духовных ценностей мировой и национальной культуры, а также воспитания культуры общения и отдыха.

Ключевые направления культурно-досуговой деятельности в нашей школе включают:

- проведение традиционных общешкольных мероприятий;
- образовательные и познавательные проекты;
- художественно-эстетическую работу;
- туристско-краеведческую деятельность;
- общественно полезный труд;
- спортивно-оздоровительные мероприятия;
- экологическую работу;
- духовно-нравственное воспитание;
- профилактику асоциального поведения;
- поддержку и развитие школьного ученического самоуправления.

Эти направления формируют основу для гармоничного и разностороннего развития учащихся, их активного участия в жизни школы и общества [12].

Роль проектного подхода в инновационном развитии организаций культурно-досуговой сферы в общеобразовательных школах Казахстана имеет ключевое значение, так как позволяет эффективно объединить социализацию и индивидуализацию личности, что является основой культурно-досуговой деятельности. В данной деятельности объектом становятся такие аспекты, как

содержание, формы, методы и инструменты, направленные на интеллектуальное и эмоциональное развитие личности и аудитории.

Проектный подход способствует формированию инновационных форм и методов работы, учитывающих особенности социальных общностей и их потребности. Например, социализация в данном контексте подразумевает освоение учащимися социальных норм, правил поведения и коллективных форм взаимодействия, а индивидуализация помогает каждому ученику раскрыть свои уникальные способности и таланты. Это достигается через внедрение познавательных, творческих, ценностно-ориентированных и практически-преобразующих проектов.

Культурно-досуговая деятельность в рамках общеобразовательных школ может включать:

- познавательные проекты, направленные на расширение кругозора обучающихся через лекции, мастер-классы, тематические вечера и дискуссионные клубы;

- ценностно-ориентированные программы, формирующие у школьников устойчивые моральные ориентиры через участие в ритуалах, обрядах, обсуждении общественных явлений;

- творческие проекты, которые позволяют развивать художественные, музыкальные и иные творческие способности обучающихся, например, через школьные спектакли, концерты, выставки;

- практически-преобразующие инициативы, направленные на вовлечение школьников в социально-значимую деятельность, например создание общественных проектов, направленных на улучшение школьной среды.

Учреждения культуры в данном процессе выполняют роль пространственно-организационной и информационной базы. Они становятся площадками, где проводится воспитательно-просветительская работа, реализуются инициативы, разработанные учащимися и педагогами.

Культурно-досуговая деятельность в общеобразовательных школах играет важную роль в формировании гармонично развитой личности, способной к активному участию в социально-культурной жизни общества. Для того чтобы эта деятельность была эффективной, она должна строиться на четких принципах, которые обеспечивают ее многообразие, доступность и устойчивость. Эти принципы задают направления работы с учащимися, способствуют достижению образовательных и воспитательных целей, а также помогают формировать у школьников навыки, необходимые в современном мире.

Проектный подход в данном контексте выступает как инновационный инструмент, позволяющий внедрять принципы культурно-досуговой деятельности в практику. Он не только структурирует процесс организации мероприятий, но и делает их более современными, интерактивными и результативными. Через проекты становится возможным учитывать как коллективные, так и индивидуальные потребности учащихся, развивать их творческий потенциал, формировать ценностные ориентиры и стимулировать активное участие в жизни общества.

Таким образом, принцип социально-культурной адаптации, принцип индивидуализации, принцип вариативности и многообразия, принцип активности и участия, принцип интеграции, принцип творчества, принцип устойчивости и долгосрочного воздействия, принцип междисциплинарности, принцип инновационности культурно-досуговой деятельности и проектный подход находятся в тесной взаимосвязи, они задают методологическую основу, а проектный подход обеспечивает их реализацию на практике, делая процесс адаптированным к текущим вызовам и потребностям.

Принцип – руководящая идея, основное исходное положение какой-либо теории или науки; в этическом плане – основное правило поведения, деятельности. Принцип есть центральное понятие, представляющее обобщение и распространение какого-то положения на все явления какой – либо деятельности [13].

1. Принцип социально-культурной адаптации.

Культурно-досуговая деятельность должна учитывать социальные и культурные особенности участников, способствовать их адаптации в обществе и освоению социальных норм. Задача социально-культурной адаптации заключается в том, чтобы личность осознал свою роль в обществе, помогает каждому выработать собственный уникальный стиль жизни, который позволяет развиваться и совершенствоваться, опираясь на свои природные таланты и потребности окружающего мира. Проекты, основанные на этом принципе, создают инклюзивные формы досуга, которые помогают учащимся интегрироваться в школьное и общественное сообщество. Например, это могут быть программы межкультурного взаимодействия или проекты, посвященные изучению традиций разных этносов Казахстана.

2. Принцип индивидуализации.

Культурно-досуговая деятельность должна учитывать личные потребности, интересы и способности каждого участника, также подчеркивает важную особенность культурно-досуговой деятельности – её целостность, объединяющую личные и общественные цели. Проектный подход позволяет разрабатывать индивидуальные траектории развития, включая персонализированные кружки, творческие мастерские или проекты, направленные на раскрытие талантов школьников.

3. Принцип вариативности и многообразия.

Деятельность должна быть представлена в различных формах и содержании, чтобы удовлетворять потребности разносторонней аудитории. Использование проектного подхода стимулирует разработку разнообразных инициатив – от познавательных лекций и театральных постановок до спортивных мероприятий. Это способствует привлечению большего числа участников.

4. Принцип активности и участия.

Участники должны быть не только пассивными зрителями, но и активными соавторами мероприятий. Проекты ориентированы на вовлечение школьников в планирование, реализацию и анализ мероприятий. Например,

создание клубов или ученических советов, организующих культурно-досуговую деятельность.

5. Принцип интеграции.

Необходимо интегрировать культурно-досуговую деятельность с другими направлениями воспитания, такими как образование, спорт, волонтерство. Проектный подход позволяет объединить усилия различных институтов (школа, общественные организации, культурные центры) для создания комплексных программ, развивающих школьников в разных сферах.

6. Принцип творчества

Культурно-досуговая деятельность должна стимулировать творческое самовыражение и развитие креативного потенциала. Благодаря проектному подходу возможно создание платформ для художественного, музыкального и литературного самовыражения, например фестивалей, конкурсов, выставок.

7. Принцип устойчивости и долгосрочного воздействия

Деятельность должна оказывать положительное воздействие на личность и сообщество в долгосрочной перспективе. Проектный подход обеспечивает создание программ, которые направлены на системное развитие школьников и формирование устойчивых навыков. Например, многолетние программы по развитию лидерства или экологическому воспитанию.

8. Принцип междисциплинарности

Культурно-досуговая деятельность должна сочетать элементы различных дисциплин (культура, наука, искусство, спорт). Проектные инициативы дают возможность интегрировать знания из разных областей, создавая образовательные и развлекательные программы на стыке искусства и технологий (например, создание школьного медиаканала или театрально-робототехнических перформансов).

9. Принцип инновационности

Деятельность должна использовать современные технологии, методы и инструменты. Проектный подход позволяет внедрять инновации, такие как цифровые технологии, мультимедиа и геймификация, что делает культурно-досуговую деятельность современной и привлекательной для молодежи.

Важнейшим принципом культурно-досуговой деятельности является ее неразрывная связь с жизнью, практическими задачами реформирования нашего общества. Основное содержание культурно-досуговой деятельности – возрождение духовного наследия предшествующих поколений, подготовка населения к решению социально-общественных, экономических и культурных задач. Действенность, конкретные, осязаемые результаты в повышении уровня культуры людей создают условия для развития их инициативы и самодеятельности, роста самосознания [14].

Проектный подход является механизмом, который позволяет реализовать перечисленные принципы, структурировать культурно-досуговую деятельность и адаптировать ее к современным вызовам. В рамках проектного подхода принципы становятся основой для создания инновационных и значимых программ, способствующих развитию школьников как личности и как участников общества.

Проектный подход также позволяет интегрировать ресурсы окружающей среды и взаимодействие с партнерами, такими как общественные организации, профессиональные культурные учреждения, что способствует созданию инновационных и устойчивых решений в сфере культурно-досуговой работы.

Проектный подход играет ключевую роль в инновационном развитии организации культурно-досуговой сферы, обеспечивая её адаптацию к современным социальным вызовам и потребностям. Этот подход позволяет эффективно сочетать творческую и образовательную составляющие, способствуя развитию личности, её социализации и индивидуализации. Через проектную деятельность культурно-досуговые учреждения становятся площадками для активного взаимодействия, где учащиеся могут реализовывать свои творческие замыслы, осваивать новые знания и навыки, а также развивать ценностные ориентиры. Проектный подход также способствует интеграции ресурсов различных сфер – образования, культуры и технологий, что делает культурно-досуговую деятельность более разнообразной, современной и востребованной. Благодаря своей гибкости и ориентированности на долгосрочные результаты проектный подход не только усиливает воспитательную и образовательную роль культурно-досуговых мероприятий, но и обеспечивает их устойчивость, что в итоге способствует формированию гармонично развитой, социально активной личности.

Таким образом, проектная деятельность становится инструментом не только для улучшения качества образования, но и для формирования гармонично развитой личности, способной участвовать в инновационных процессах в обществе.

3 Методические рекомендации по организации культурно-досуговой деятельности обучающихся через проектный подход

Организация культурно-досуговой деятельности обучающихся является важным компонентом образовательного процесса, направленным на всестороннее развитие личности, формирование творческого потенциала и социальных навыков. Проектный подход, основанный на четком планировании, активном участии и использовании современных технологий, предоставляет новые возможности для эффективной реализации культурно-досуговых мероприятий. Он позволяет интегрировать воспитательные и образовательные задачи, обеспечивая гармоничное сочетание коллективной и индивидуальной работы. Важно отметить, что использование проектного подхода способствует развитию инициативы, ответственности и самостоятельности у обучающихся, а также делает процесс организации мероприятий более структурированным и результативным. Настоящие методические рекомендации направлены на то, чтобы помочь педагогам и организаторам разработать, реализовать и оценить проекты в сфере культурно-досуговой деятельности, максимально раскрывая потенциал обучающихся и создавая для них благоприятные условия для самореализации.

В общеобразовательных школах культурно-досуговая деятельность играет важную роль в образовательном и воспитательном процессе. В зависимости от способов реализации она может включать различные формы работы: лекции и беседы, классные часы, дискуссии и круглые столы, тематические вечера и викторины, школьные дискотеки, творческие шоу-программы и фестивали. Такие мероприятия способствуют развитию у школьников коммуникативных навыков, расширению кругозора, укреплению морально-этических ценностей и созданию благоприятной атмосферы в школьном коллективе.

При использовании различных форм работы необходимо учитывать одно непереносимое условие: форма должна соответствовать содержанию, чтобы оно могло раскрыться наиболее полно.

В неразрывной связи с формами и средствами находятся методы культурно-досуговой деятельности.

Методы – это пути достижения поставленной цели, способы и приемы практической реализации деятельности. В практической деятельности методы помогают организовать работу, повысить эффективность и достичь поставленных целей. Область применения методов очень широка, они используются в науке, технике, экономике, образовании, искусстве и других сферах деятельности. Они помогают структурировать процессы, упростить решение задач и достичь успеха в различных областях [15].

Методы культурно-досуговой деятельности обучающихся тесно связаны с формами и средствами её реализации, поскольку именно через методы достигаются поставленные цели и осуществляется практическая реализация намеченных задач. В контексте организации культурно-досуговой деятельности с применением проектного подхода методы становятся не просто инструментом, но и важным элементом общей концепции развития личности, формирования

коллективного взаимодействия и вовлечения обучающихся в активную социально-культурную жизнь.

Первая группа методов, часто используемая в культурно-досуговых программах – это метод театрализации, метод иллюстрирования и метод игры. Метод театрализации позволяет погрузить обучающихся в создаваемую атмосферу через инсценировки, костюмы, мимику и жесты, что помогает глубже понять и эмоционально воспринять содержание программы. Метод иллюстрирования заключается в наглядной демонстрации визуального и аудиоматериала, который помогает акцентировать внимание на ключевых аспектах темы. Метод игры, в свою очередь, стимулирует активное участие обучающихся, развивает их творческие способности, а также умение работать в команде и принимать решения.

Проектный подход позволяет интегрировать эти методы в единый процесс, направленный на создание значимого продукта или события, которое будет интересно и полезно для обучающихся. Например, реализация культурно-досугового проекта может включать создание школьного театра, проведение фестиваля национальных культур или подготовку тематической квест-игры. На каждом этапе проекта – от его планирования до реализации – применяются различные методы. Театрализация может использоваться для подготовки сценических постановок, иллюстрирование – для создания визуальных материалов, а игровые элементы – для вовлечения участников в интерактивные форматы мероприятий.

Использование проектного подхода в работе типа «путешествие» обеспечивает структурированность и целенаправленность образовательного процесса. Каждый проект, связанный с путешествием, включает в себя планирование, исследовательскую деятельность, подготовку мероприятий и их итоговую реализацию, что создает условия для активного участия обучающихся на всех этапах. Такой подход помогает сформировать у обучающихся навыки командной работы, самостоятельного принятия решений, ответственности за результаты деятельности и критического мышления.

Данные методические рекомендации направлены на помощь педагогам и организаторам в разработке и проведении мероприятий в формате «путешествие» с использованием проектного подхода. Они включают описание ключевых этапов подготовки, применения методов и средств, а также примеры практической реализации. Рекомендации учитывают возрастные и психологические особенности обучающихся, их образовательные и воспитательные потребности, а также современные тенденции в культурно-досуговой деятельности.

Реализация формата «путешествие» через проектный подход позволяет не только сделать мероприятия яркими и запоминающимися, но и формирует у обучающихся важные навыки, полезные в их дальнейшей жизни.

Игра-путешествие – это особая форма культурно-досуговой деятельности, которая позволяет участникам не только активно и увлекательно провести время, но и значительно расширить свой кругозор, обогатить представления о культуре, традициях и истории разных мест. В основе такой формы работы лежит идея

соединить игровой формат с элементами познания, сотворчества и коллективной деятельности. Благодаря разнообразным сюжетам, маршрутам и сценариям игра-путешествие обеспечивает высокий уровень вовлеченности, побуждая участников открывать новое, учиться и взаимодействовать друг с другом. Такой подход способствует формированию у детей и взрослых устойчивого интереса к исследованию окружающего мира, развитию творческих способностей и коммуникативных навыков, а также помогает укреплять социальные связи внутри группы или сообщества. В процессе игры-путешествия организаторы могут использовать широкий спектр методов и приемов: от ролевых заданий и мини-квестов до исторических реконструкций и тематических воркшопов, позволяя каждому найти что-то интересное и полезное для себя. Кроме того, подобные мероприятия прекрасно подходят для интеграции различных образовательных и развивающих компонентов, будь то знакомство с краеведческой информацией, основами безопасности жизнедеятельности или культурными особенностями регионов. Таким образом, правильно спланированная игра-путешествие превращается в настоящий творческий проект, где каждый участник становится не просто зрителем, а активным соавтором общего дела. Подобные формы культурно-досуговой работы находят все большее признание среди педагогов, работников досуга и самих участников благодаря своей универсальности, многофункциональности и яркой эмоциональной окраске. С помощью подобных игр можно создавать благоприятные условия для самореализации личности, воспитания чувства коллективизма, формирования позитивной атмосферы и развития интереса к разнообразным культурным и историческим пластам. В предложенных методических рекомендациях дается подробное описание этапов подготовки и проведения игры-путешествия, приводятся полезные советы по выбору тематики, разработке маршрута и распределению ролей, а также рассмотрены эффективные способы привлечения аудитории и оценки результатов.

Игра-путешествие, как форма культурно-досуговой работы, органично вписывается в проектный подход, поскольку она предполагает четкую организацию, этапность реализации и активное участие обучающихся на всех уровнях подготовки и проведения. Суть проектного подхода в данном контексте заключается в том, что сама игра становится проектом, включающим в себя планирование, исследование, реализацию и анализ результатов. Этот подход способствует интеграции игровых элементов с образовательными и воспитательными целями (приложение 1).

В современных условиях значительный рост экологических проблем все чаще ставит перед обществом вопрос об осознанном отношении к природе и сохранении здоровья людей. На фоне ускоряющихся изменений в климатической системе Земли и стремительного истощения природных ресурсов становится очевидным, что дальнейшая перспектива развития социума напрямую зависит от того, насколько мы сможем выработать эффективные способы взаимодействия с окружающим миром. Однако информирование о масштабах и последствиях экологических кризисов само по себе не решает проблему. Важным направлением в работе образовательных учреждений

становится именно формирование у школьников глубокого, ценностного отношения к окружающей среде, опирающегося не только на факты и теории, но и на осознанное понимание личной ответственности за природное наследие.

Одной из первоочередных задач в данном направлении является связь экологического образования с вопросами здоровья и качества жизни. Современные исследования подтверждают, что загрязнение воздуха, воды и почвы, а также изменение климата негативно отражаются на состоянии человеческого организма. Поэтому осознание прямой зависимости между благополучием природы и здоровьем человека должно стать важнейшим пунктом воспитательной работы в школе. Через обсуждения, проектную деятельность, практические занятия и взаимодействие с местным сообществом учащимся необходимо показать, насколько тесно их собственное здоровье и будущее зависят от рационального использования природных ресурсов, сохранения биоразнообразия и уменьшения экологического следа.

Чтобы достигнуть этой цели, образовательная сфера должна не просто передавать теоретические знания о химическом составе воздуха или способах переработки отходов, а стремиться развивать у школьников навыки наблюдения, анализа и критического мышления. Именно в результате самостоятельных исследований и практических инициатив у учащихся формируется истинное понимание экологических процессов, и они начинают осознавать, каким образом их ежедневные привычки и действия влияют на природу и, следовательно, на собственное здоровье и благополучие окружающих. Различные формы внеклассной и внеурочной деятельности позволяют расширить рамки школьной программы, задействовать творческие методы и привлечь дополнительный интерес к теме экологии, превращая теоретические знания в мотивирующую для учеников практику.

Таким образом, эффективное экологическое образование должно включать в себя комплексный подход, который помогает школьникам не только разобраться в сути глобальных экологических проблем, но и выработать бережное отношение к окружающему миру. В результате дети учатся понимать, что забота о природе и стремление сохранять ее ресурсы — это не только нравственная обязанность, но и один из главных факторов обеспечения здоровой и безопасной жизни. Безусловно, подобные ценностные установки лучше всего формируются в тех условиях, где система образования рассматривает экологическую культуру не как дополнительный элемент, а как неотъемлемую часть обучения и воспитания. Это позволит воспитать поколение, для которого природоохранные и оздоровительные меры станут не формальным требованием, а естественной потребностью и основой ответственного отношения к собственному будущему.

Представляемая разработка внеклассного мероприятия «Экосфера здоровья: Взаимосвязь природы и человека» учителя географии Иргалиевой Светланы Мидхатовны (КГУ «Общеобразовательная школа имени Садыка Жаксыгулова» Таскалинский район Западно-Казахстанская область) призвана показать школьникам, как тесно переплетены процессы в природной среде с состоянием здоровья человека, а также мотивировать их к исследовательской и

проектной деятельности в рамках школьного проекта «Экология на практике» (приложение 2).

Основная цель данного мероприятия состоит в том, чтобы развить у учащихся сознательный, бережный подход к природной среде и помочь им осознать, насколько серьезно изменение экологического баланса сказывается на самочувствии каждого из нас. В ходе подготовки и проведения мероприятия школьники смогут глубже понять существующие экологические проблемы, оценить их непосредственное влияние на здоровье людей и предложить собственные пути решения. Важным аспектом работы станет развитие ценностного отношения к природе: когда молодое поколение учится видеть в окружающем мире не просто ресурс для использования, а источник гармонии, который необходимо поддерживать и беречь. Формирование такой экологической культуры способствует развитию проектного мышления и умению находить практические решения для улучшения среды обитания, что особенно важно в условиях глобальных экологических вызовов XXI века.

Проект «Эко медиа практика» является важным и актуальным шагом к интеграции знаний, навыков и профессиональных ориентиров в рамках школьного образования. В условиях стремительного развития медиа-пространства и новых технологий формирования умений, связанных с работой в сфере медиа, становится неотъемлемой частью образовательного процесса. Целью данного школьного проекта, предложенного учителем географии Шаймахановым Тимуром Садвакасовичем (ГКП на ПХВ «Школа-лицей № 35 имени Назира Торекулова» акимата города Астаны), является расширение кругозора учащихся, развитие их творчества, инновационного подхода и медиакультуры через практическое освоение современных профессий и технологий медиа-сферы (приложение 3). Проект «Эко медиа практика» направлен на развитие цифровой грамотности, критического мышления и навыков, которые необходимы для успешной работы в современном мире. Совмещение медиаформаций и экологического сознания позволяет сформировать у школьников умение обращаться с цифровыми средствами для распространения экологических знаний, борьбы с дезинформацией, активного участия в сохранении окружающей среды, а также развивать навыки работы с современными технологиями и искусственным интеллектом. Акцент на профессии, такие как фотограф, сценарист, редактор, видеограф, маркетолог и другие, в рамках этого проекта поможет учащимся не только ознакомиться с различными направлениями в медиа, но и почувствовать связь профессиональных навыков с важными социальными и экологическими темами. Важно, что проект учитывает актуальные вызовы современности – от борьбы с дезинформацией и повышения цифровой грамотности до укрепления гармонии и взаимопонимания через развитие эмоционального интеллекта. для несколько секунд

В условиях стремительного развития цифровых технологий и формирования нового информационного пространства школьники сталкиваются с широким спектром вызовов: от необходимости критически оценивать получаемую информацию до умения безопасно и грамотно использовать

интернет-ресурсы. При этом важно сохранять экологическое сознание и осознание собственной роли в защите окружающей среды. Именно поэтому проект «Эко медиа практика», нацелен не только на знакомство учеников с профессиями будущего, но и на формирование у них фундаментальных навыков работы в современном медиа-пространстве. Проект учитывает актуальные требования времени, делая акцент на борьбе с дезинформацией, повышении цифровой грамотности, основах кибербезопасности и развитии эмоционального интеллекта. Благодаря практической ориентации и вовлечению в реальные задачи из мира медиа учащиеся осваивают основы таких перспективных специальностей, как фотограф, мобилограф, сценарист, редактор, маркетолог, ведущий, переводчик, видеограф, а также получают представление о сфере противодействия буллингу. Кроме того, экологический компонент проекта призван сформировать ответственное отношение к окружающей среде, что особенно актуально в условиях глобальных экологических вызовов. Такой подход к профориентации открывает перед школьниками новые горизонты и способствует развитию их критического мышления, творческого потенциала и целого ряда компетенций, необходимых для активного и успешного участия в современном медиапространстве.

В современном образовательном процессе особое место занимают внеклассные мероприятия, направленные на развитие познавательных интересов и творческих способностей учащихся. Одним из таких ярких примеров является конкурс «Веселая география», который объединяет элементы игры, проектного исследования, презентации и коллективного творчества. Благодаря данному мероприятию у ребят формируется более широкий кругозор: они не только знакомятся с географическими особенностями разных стран и регионов, но и узнают о культурном многообразии мира, традициях и быте народов. Подобный подход позволяет перейти от абстрактных знаний к осмысленному исследованию, когда географические карты и статистика населения оживают благодаря рассказам о достопримечательностях, кухне, традиционных праздниках и привычках жителей тех или иных уголков планеты.

Конкурс «Веселая география» представлена учителем географии школы-гимназии № 65 имени М. Жумабаева г. Астаны Рахимовой Галиной Михайловной, служит ярким примером такого подхода. Цель мероприятия – не только расширить кругозор ребят и заинтересовать их в изучении географии, но и научить работать в команде, обмениваться идеями и умениями, презентовать результаты собственных исследований. Игровая форма и состязательный элемент развивают познавательный интерес и вовлекают детей в активное изучение культурных, исторических и природных особенностей разных регионов и стран. Подобная практика формирует у школьников навыки поиска, анализа и представления информации, способствует укреплению межличностных связей и способствует осознанию ими многообразия мира (приложение 4).

В процессе организации конкурса особое внимание уделяется развитию практических навыков: учащиеся учатся проводить мини-исследования, отбирать и анализировать информацию, готовить творческие номера и

презентации. Формат командной работы способствует укреплению коммуникативных умений, развивает умение распределять роли и эффективно взаимодействовать друг с другом. Таким образом, «Веселая география» становится не просто соревнованием на знание фактов и терминов, а целостным образовательным событием, которое объединяет в себе учебные, познавательные и воспитательные аспекты. Яркие игры, захватывающие викторины и проектные задания стимулируют интерес к изучению географии и формируют у детей чувство ответственности перед коллективом. В конечном итоге подобная деятельность способствует формированию у школьников исследовательского мышления, толерантного отношения к другим культурам и повышению уровня их общей эрудиции, что делает конкурс «Веселая география» важным и увлекательным этапом в образовательном процессе.

В наше время идеи толерантности, взаимоуважения и готовности к открытому диалогу приобретают особую значимость, становясь ключевым фактором гармоничного развития общества. Именно поэтому проведение областного фестиваля толерантности «Ўлы дала елі», приуроченного к Международному дню толерантности, имеет важную воспитательную и просветительскую миссию. Под девизом «Адал азамат – Адал еңбек – Адал табыс» участники мероприятия могут глубже понять ценность честного труда и гражданской ответственности, а также укрепить свое стремление к единству и согласию. Фестиваль предоставляет площадку для знакомства с этнокультурным многообразием, обмена идеями и укрепления взаимопонимания между представителями различных сообществ. Такие встречи не только обогащают участников новыми знаниями и впечатлениями, но и формируют у них осознанное отношение к вопросам толерантности, уважения к традициям и культурному наследию, что особенно важно для укрепления гражданской сплоченности и духовного единства.

Важным направлением в укреплении этих ценностей выступает программа «Біртұтас тәрбие», которая ставит перед собой задачу системно развивать у обучающихся культуру взаимодействия, уважения друг к другу и активное гражданское самосознание. Участие в фестивале толерантности «Ўлы дала елі» органично вписывается в ключевые принципы «Біртұтас тәрбие»: здесь дети и молодежь не только знакомятся с этнокультурным разнообразием, но и учатся совместно реализовывать проекты, основанные на взаимном сотрудничестве и доверии. Такое погружение в атмосферу толерантности способствует формированию открытой жизненной позиции, когда участники начинают осознавать свою личную ответственность за социальную гармонию и единство в обществе.

Для того чтобы это взаимодействие имело устойчивый результат, рекомендуется использовать методы проектного подхода, о которых подробно говорится в «Методических рекомендациях по организации культурно-досуговой деятельности обучающихся через проектный подход». В соответствии с ними каждое мероприятие, в том числе и фестиваль, может быть рассмотрено как комплексный проект: школьники, руководствуясь наставниками, разрабатывают концепцию своих выступлений, оформляют презентации,

создают тематические стенды и готовят творческие номера. При этом они осваивают навыки планирования, распределения обязанностей, поиска и анализа информации. Такой формат не только пробуждает интерес к культурному и историческому наследию, но и развивает у детей умение работать в команде, коммуницировать друг с другом и эффективно презентовать результаты своей деятельности.

Таким образом, сочетание фестиваля «Ұлы дала елі», ориентированного на принципы толерантности, с проектными методами работы в рамках программы «Біртұтас тәрбие» позволяет создавать богатую образовательную среду, где каждый участник становится активным создателем, а не просто наблюдателем. Как результат, формируется поколение, способное к конструктивному диалогу, совместному поиску решений и бережному отношению к культурному многообразию, что закладывает надежный фундамент для будущего социального прогресса.

В приложении 5 представлено Положение областного фестиваля толерантности «Ұлы дала елі», приуроченного к Международному дню толерантности, разработанное ГУ «Методический центр» Управления образования акимата Костанайской области.

Насыщенная, интересная и увлекательная жизнь – важнейшее условие формирования здорового образа жизни. Именно поэтому организация культурно-досуговой деятельности обучающихся через проектный подход призвана помочь школе не только создавать условия для укрепления здоровья и активного отдыха, но и развивать у детей стремление к здоровому образу жизни.

Современное общество должно обеспечивать каждому человеку базовые возможности для сохранения здоровья, а школа – учить получать радость от движения и поддержания здорового организма. В рамках проектной деятельности педагогический коллектив ставит перед собой задачу формировать у школьников широкий круг интересов и создавать такие досуговые проекты, где дети могут реализовать свои способности в разнообразных видах продуктивной деятельности, получая при этом личностное и творческое развитие.

Культурно-досуговая деятельность нацелена на удовлетворение индивидуальных интересов и потребностей детей, а также на формирование их творческого потенциала. Жизнь, наполненная яркими событиями и проектами, является важной предпосылкой для всестороннего развития ребенка. Задача педагогов и организаторов культурно-досуговой деятельности – создать условия, в которых дети и подростки смогут в полной мере раскрыть себя, используя возможности, предлагаемые им проектной работой.

Основной целью школы в контексте культурно-досуговой деятельности является применение различных проектных форм, способствующих вовлечению обучающихся в социально значимые мероприятия. Благодаря проектному подходу школа помогает детям развивать таланты, укреплять духовно-нравственные ценности, приобщаться к мировой и национальной культуре, осваивать культуру общения и отдыха, а главное – формировать привычку к здоровому образу жизни.

Школа определяет несколько основных направлений досуговой проектной деятельности:

✓ *Традиционные общешкольные мероприятия.*

1) Проект «День Школы», проведение праздничного дня с интерактивными выставками, концертами, квестами и мастер-классами, организованными учащимися.

Цель: создание условий для укрепления школьного сообщества, раскрытия творческого потенциала обучающихся, формирования у них навыков коллективного взаимодействия и развития позитивного отношения к образовательной среде через участие в праздничных и культурно-досуговых мероприятиях.

Основная идея проекта заключается в вовлечении всех участников образовательного процесса – обучающихся, учителей и родителей – в разработку и проведение различных активностей.

Праздничный день начинается с торжественного открытия, включающего приветствие директора школы и выступления школьного самоуправления. В центральной части школы организуется интерактивная выставка, где обучающиеся представляют свои работы: рисунки, макеты, фотографии и проекты. Выставка может быть тематической, например, посвященной истории школы или достижениям учеников. Одновременно на нескольких площадках проходят мастер-классы, организованные самими учащимися и их наставниками. Тематика мастер-классов может включать создание поделок, рисование, кулинарию, научные опыты или спортивные активности. Это позволяет каждому участнику найти занятие по интересам.

Кульминацией праздника становится школьный концерт, на котором выступают творческие коллективы и индивидуальные исполнители. Программа концерта включает вокальные номера, танцы, театральные миниатюры и инструментальные выступления. Для привлечения внимания зрителей можно организовать интерактивное голосование за лучшие номера. Помимо концерта, для учащихся разных возрастных групп проводятся квесты. Они могут быть ориентированы на знакомство с историей школы, развитие логического мышления или командных навыков. Квесты содержат задания разного уровня сложности, что делает их увлекательными для всех участников.

В завершение праздника проводится церемония награждения, где отмечаются наиболее активные и креативные участники. Это может быть вручение дипломов, памятных призов или символических наград, подчеркивающих вклад каждого в проведение мероприятия.

«День Школы» становится не только ярким культурно-досуговым событием, но и площадкой для формирования у обучающихся навыков проектной работы, командного взаимодействия, организации и ответственности.

2) Проект «Семейные традиции», организация фотовыставки и театрализованного представления о семейных ценностях обучающихся.

Проект «Семейные традиции» направлен на развитие у обучающихся уважительного отношения к семейным ценностям, укрепление связи между

поколениями и формирование позитивного восприятия культурного наследия через творческое самовыражение. Основная идея проекта заключается в организации школьной фотовыставки и театрализованного представления, посвященных уникальным традициям семей учащихся.

Цель: создание условий для воспитания у обучающихся уважения к семейным ценностям, осознания их важности через участие в культурно-досуговых мероприятиях, развивающих творческий потенциал и навыки проектной работы.

Задачи:

- развивать у обучающихся навыки исследовательской и творческой деятельности через изучение семейных традиций;
- вовлечь обучающихся и их семьи в совместное участие в культурно-досуговых мероприятиях, способствующих укреплению семейных связей;
- формировать у школьников чувство ответственности за выполнение творческих проектов и умение работать в команде;
- пропагандировать уважительное отношение к культурным и семейным ценностям через создание тематических экспозиций и постановок.

Рекомендуемые мероприятия в рамках проекта «Семейные традиции»:

Фотовыставка «Семейные традиции»:

- предлагается организовать экспозицию, где обучающиеся представят семейные фотографии, отражающие уникальные традиции, праздники или важные события. Фотографии могут сопровождаться краткими описаниями, подготовленными самими учащимися. Это поможет школьникам осознать значимость семейных ценностей и культурного наследия;
- театрализованное представление «Наследие моей семьи»:

Рекомендуется организовать театрализованное мероприятие, в ходе которого учащиеся смогут показать сценки, связанные с семейными обычаями, или рассказать истории из жизни своих семей через творчество – стихи, песни, танцы. Это даст возможность раскрыть таланты и продемонстрировать уважение к семейным традициям.

В качестве дополнения можно предложить проведение мастер-классов от семей учащихся. Например, это могут быть уроки рукоделия, кулинарии или настольных игр, которые будут интересны школьникам разного возраста. Также можно организовать дискуссионную часть, где школьники смогут поделиться своими впечатлениями о семейных традициях, узнать о культурных особенностях других семей и обсудить, что для них значат семейные ценности.

Проект ориентирован на вовлечение школьников в активную культурно-досуговую деятельность, основанную на исследовании и представлении семейных ценностей. Учащиеся не только получают возможность творчески самовыражаться, но и развивают проектные навыки: планирование, сбор информации, оформление материалов, публичные выступления. Через совместное участие с родителями и педагогами школьники приобретают опыт коллективной деятельности, узнают больше о своей семейной истории и культурном наследии. Такие мероприятия способствуют развитию личности

учащихся, их эмоциональному и нравственному воспитанию, а также укрепляют связь между школой и семьей.

✓ Образовательно-познавательное направление. Проект «История в лицах» создание театральных постановок или фильмов о выдающихся исторических личностях.

1) Проект «История в лицах» направлен на популяризацию исторических знаний, формирование у школьников уважения к культурному и историческому наследию, а также развитие их творческого и исследовательского потенциала. Основная идея проекта заключается в создании театральных постановок или короткометражных фильмов, посвященных выдающимся историческим личностям, которые внесли значительный вклад в развитие общества, науки, культуры или искусства.

Цель: формирование у обучающихся интереса к изучению истории, развитие их культурного кругозора и творческих способностей через вовлечение в создание театральных или киноработ в рамках культурно-досуговой деятельности.

Задачи:

- развивать навыки исследовательской работы, критического мышления и анализа исторических событий;
- вовлекать обучающихся в культурно-досуговую деятельность через творческое осмысление биографий и достижений выдающихся личностей;
- формировать умение работать в команде, включая распределение ролей, разработку сценария, создание декораций и костюмов;
- проект «Культура мира» проведение фестиваля, где школьники представляют культуру разных стран (национальные костюмы, традиции, блюда);
- способствовать нравственному воспитанию школьников через изучение примеров высоких достижений и служения обществу.

Описание мероприятий в рамках проекта:

- выбор исторических личностей и темы постановки/фильма. Учащимся предлагается выбрать выдающихся исторических личностей, связанных с историей своей страны или мировыми достижениями. Это могут быть учёные, политики, деятели культуры или искусства. На основе изученных материалов школьники разрабатывают сценарий, который включает ключевые эпизоды из жизни этих личностей.

- Исследовательская работа. Перед началом творческой деятельности учащиеся изучают биографию и достижения выбранных личностей, проводят анализ исторического контекста, в котором они жили и работали. Эта работа может быть выполнена в формате мини-проектов, где школьники самостоятельно собирают материалы из книг, фильмов или архивов.

- Создание театральной постановки или фильма. Школьники под руководством педагогов начинают работу над сценарием. Они распределяют роли, создают диалоги, прорабатывают декорации и костюмы, соответствующие

эпохе. Если выбран формат фильма, учащиеся также осваивают основы съемки и монтажа.

- Репетиции и финальное представление. В случае театральной постановки проводятся репетиции, которые помогают развивать навыки актерского мастерства, дикции и выразительности. Если реализуется проект фильма, учащиеся снимают сцены, монтируют материал и готовят финальную версию для показа.

- Презентация результата. Результаты проекта представляются на школьной сцене или в актовом зале. Зрителями могут быть ученики, учителя и родители. Кроме того, фильмы можно демонстрировать на школьных мероприятиях или публиковать на официальных ресурсах школы.

Проект «История в лицах» органично соединяет изучение исторических фактов с творческой деятельностью, что соответствует принципам культурно-досуговой деятельности. Учащиеся становятся активными участниками процесса, погружаются в исследование истории, а затем представляют её через призму своего творчества. Работа в проектной группе способствует развитию организаторских и коммуникативных навыков, учит взаимодействию и ответственности. Также проект способствует не только интеллектуальному, но и эмоциональному развитию школьников, позволяя им глубже понять личность и достижения исторических героев. Таким образом, «История в лицах» является примером комплексного подхода к обучению, который стимулирует познавательный интерес, творческое самовыражение и нравственное воспитание.

✓ Художественно-эстетическое направление.

1) Проект «Арт-галерея» предполагает создание школьной выставки картин, рисунков и фотографий учеников, с обсуждением их работ.

Проект «Арт-галерея» направлен на развитие у школьников творческих способностей, эстетического вкуса и эмоционального восприятия через организацию и проведение школьной выставки художественных работ. Проект предоставляет учащимся возможность выразить свои мысли, чувства и взгляды через изобразительное искусство и фотографию, а также познакомиться с работами сверстников, обсудить их и получить обратную связь.

Цель: создание условий для развития творческого потенциала учащихся, формирования у них навыков презентации своих работ и участия в культурно-досуговых мероприятиях через вовлечение в проектную деятельность.

Задачи:

- содействовать раскрытию художественных талантов учащихся через создание и демонстрацию их собственных произведений;

- формировать у школьников навыки проектной деятельности: от планирования и реализации идеи до презентации результата;

- развивать умение анализировать и обсуждать художественные произведения, формируя культуру общения и эстетическое восприятие;

- организовать взаимодействие между учащимися разных классов, укрепляя чувство школьного сообщества.

На этапе подготовки и организации мероприятия обучающимся предлагается создать художественные работы, которые будут представлены на выставке. Тематика может быть свободной или заранее определенной, например: «Мир глазами ребенка», «Краски природы», «Моя мечта». Работы могут быть выполнены в различных техниках: живопись, графика, фотография, коллажи и другие формы творчества.

В специально выделенном помещении школы (например, холле, актовом зале или библиотеке) создается выставочное пространство. Учащиеся совместно с педагогами разрабатывают дизайн экспозиции, распределяют работы по секциям, создают описания к каждой из них. Например, рядом с картиной или фотографией размещаются карточки с информацией об авторе и кратким описанием работы.

Выставка торжественно открывается с приветственным словом организаторов. Это может быть учитель искусства, представители школьного самоуправления или сами учащиеся. Школьники рассказывают о своих работах, делятся идеями и источниками вдохновения. В рамках выставки организуется секция обсуждения. Учащимся предлагается представить свои произведения, а зрителям – высказать свои впечатления. Это способствует развитию навыков самопрезентации у авторов и формированию культуры диалога у зрителей.

Проект «Арт-галерея» интегрирует культурно-досуговую деятельность с образовательной задачей развития творческих способностей. Через проектный подход учащиеся осваивают навыки планирования, самопрезентации и сотрудничества. Они принимают активное участие на всех этапах – от создания работ до оформления и проведения выставки, что способствует их личностному развитию и формированию эстетического вкуса. Выставка становится не просто демонстрацией таланта, но и площадкой для обмена идеями, общения и самовыражения, что делает её важным элементом культурно-досуговой жизни школы.

2) Проект «Театр своими руками», организация и постановка школьного спектакля, включающего разработку сценария и создание декораций.

Проект «Театр своими руками» представляет собой комплексное творческое мероприятие, направленное на развитие у школьников художественного, актерского и организационного потенциала через создание и постановку школьного спектакля. Проект охватывает все этапы театральной деятельности – от разработки сценария до создания декораций и костюмов, что способствует вовлечению учащихся в культурно-досуговую деятельность и формированию у них навыков коллективной работы.

Цель: создание условий для творческого самовыражения, развития эстетического восприятия и формирования коммуникативных навыков у учащихся через участие в процессе постановки школьного спектакля в рамках культурно-досуговой деятельности

Задачи:

- развивать у школьников творческое мышление и навыки работы в команде через разработку сценария, режиссуры и сценографии;
- формировать у учащихся интерес к театральному искусству и его культурным традициям;
- содействовать развитию актерских, ораторских и художественных навыков;
- обучить школьников проектной деятельности, включая планирование, распределение обязанностей и реализацию задуманного;
- создать условия для укрепления школьного сообщества через участие в совместной культурно-досуговой работе.

На первом этапе учащиеся совместно с педагогами выбирают тему спектакля. Это может быть адаптация литературного произведения, создание оригинального сценария на основе актуальных тем или разработка комедийных и музыкальных постановок.

Школьники под руководством педагогов составляют (разрабатывают) сценарий, прорабатывают сюжет, диалоги и распределяют роли. Этот этап помогает развивать литературные и драматургические способности, учит выражать идеи в творческой форме. Проводятся репетиции, где школьники изучают основы актерского мастерства: мимику, жесты, интонацию, взаимодействие на сцене.

Учащиеся занимаются разработкой и изготовлением декораций, реквизита и костюмов, что помогает раскрыть их художественные способности. Этот этап увлекает ребят, которые предпочитают работу за сценой. Группа технического сопровождения отвечает за освещение, звук и спецэффекты, что дает учащимся возможность освоить технические аспекты театральной постановки.

Спектакль представляется на школьной сцене, его зрителями становятся ученики, учителя и родители. Это важный этап, который позволяет школьникам испытать радость от публичного выступления и демонстрации результатов своей работы.

Проект «Театр своими руками» напрямую связан с культурно-досуговой деятельностью, так как включает элементы творчества, самовыражения и совместной работы. Учащиеся получают возможность реализовать свои идеи в реальном продукте — спектакле, что формирует у них чувство ответственности и удовлетворения от достигнутого результата. Через проектный подход школьники учатся планировать деятельность, работать в команде, анализировать задачи и искать решения. Процесс подготовки и постановки развивает их коммуникативные навыки, критическое мышление и уверенность в своих силах. Участие в таком проекте способствует сплочению школьного коллектива, обогащает культурный опыт учащихся и делает школьную жизнь ярче и насыщеннее.

✓ Туристско-краеведческое направление.

1) Проект «Моя малая родина» разработка экскурсий по родному городу/селу, создание путеводителей. Проект направлен на укрепление чувства гордости и любви к своему краю через исследование его истории, культуры и

природных достопримечательностей. Учащиеся создают экскурсионные маршруты по родному городу или селу, разрабатывают путеводители, готовят и проводят экскурсии для своих сверстников и жителей. Этот проект способствует формированию у школьников гражданской идентичности, а также развитию их творческих, исследовательских и коммуникативных навыков.

Цель: формирование у учащихся интереса к изучению истории, культуры и природного наследия родного края, а также развитие их творческого и исследовательского потенциала через вовлечение в культурно-досуговую деятельность.

Задачи:

- развивать навыки исследовательской и проектной работы, включая сбор, анализ и систематизацию информации;
- способствовать формированию познавательного интереса к истории и культуре родного края;
- развивать коммуникативные навыки и уверенность через подготовку и проведение экскурсий;
- укреплять чувство принадлежности к своей малой родине и ответственности за сохранение её культурного и природного наследия;
- создавать условия для творческого самовыражения учащихся через подготовку экскурсий и создание путеводителей.

На первом этапе учащиеся изучают историю, культурные особенности, природные достопримечательности и другие интересные факты о своем городе или селе. Информация собирается из различных источников: книг, архивов, воспоминаний местных жителей, фотографий. Школьники формируют группы, каждая из которых отвечает за определённый аспект — историю, архитектуру, природу, знаменитых личностей.

На основе собранной информации учащиеся составляют несколько маршрутов, которые охватывают ключевые достопримечательности. Каждый маршрут сопровождается описанием объектов, историческими справками и интересными фактами.

Школьники разрабатывают путеводители по своим маршрутам. Это могут быть буклеты, карты или даже интерактивные цифровые гиды с использованием QR-кодов. Путеводители включают текстовые описания, фотографии, схемы маршрутов и полезные советы для участников экскурсий.

Учащиеся проходят обучение по основам проведения экскурсий: техника речи, умение удерживать внимание аудитории, использование визуальных материалов. Каждый участник проекта получает возможность попробовать себя в роли экскурсовода.

На завершающем этапе школьники проводят экскурсии для своих одноклассников, учителей, родителей или жителей своего города/села. Это могут быть пешие прогулки, велосипедные маршруты или автобусные туры (в зависимости от возможностей).

Проект «Моя малая родина» интегрирует культурно-досуговую деятельность с исследовательской и образовательной задачей. Учащиеся вовлекаются в активный процесс познания своей малой родины, получают

возможность проявить творческий и организационный потенциал, а также почувствовать значимость своих усилий для школьного и местного сообщества.

Проектный подход позволяет учащимся не только изучать теорию, но и применять полученные знания на практике, создавая продукт (экскурсию или путеводитель), который становится частью культурной жизни школы и города/села. Работа в группах развивает навыки командной деятельности, учит планировать и решать задачи, а участие в экскурсиях обогащает досуг школьников и помогает сплотить коллектив. Таким образом, проект способствует личностному росту учащихся, формированию у них чувства гордости за свою родину и развитию активной гражданской позиции.

2) Проект «Тропой открытий» организация похода с целью изучения исторических и природных достопримечательностей региона.

Проект «Тропой открытий» направлен на организацию похода, который объединяет изучение исторических и природных достопримечательностей региона с активным отдыхом. Участники получают возможность узнать больше о своем крае, развить исследовательские навыки и укрепить командный дух, сочетая познавательную и культурно-досуговую деятельность.

Цель: формирование у учащихся интереса к изучению культурного и природного наследия региона, развитие навыков туристической деятельности и укрепление межличностных связей через активное участие в культурно-досуговых мероприятиях.

Задачи:

- развивать у школьников навыки планирования и организации походов, включая выбор маршрута и обеспечение безопасности;
- формировать познавательный интерес к истории, культуре и природе родного края через изучение достопримечательностей;
- развивать навыки командной работы, ответственности и взаимопомощи в условиях похода;
- способствовать укреплению здоровья учащихся через активное участие в туристической деятельности;
- создать условия для творческого самовыражения участников (например, фотографирование, создание дневников путешествий или рассказов о походе).

Проект «Тропой открытий» интегрирует образовательные и культурно-досуговые задачи. В рамках проекта учащиеся самостоятельно участвуют в выборе маршрута, подготовке похода и сборе информации о достопримечательностях, что способствует их личностному и творческому развитию. Через проектный подход школьники осваивают навыки работы в группе, развивают чувство ответственности и самостоятельности. Посещение достопримечательностей в формате похода делает процесс обучения увлекательным, помогает лучше усвоить знания об истории и природе региона.

Активный отдых на свежем воздухе способствует укреплению здоровья и сплочению коллектива, а совместное обсуждение результатов похода стимулирует интерес к новым культурно-досуговым проектам.

- ✓ Общественно-полезные трудовые коллективные мероприятия.

1) Проект «Школьный сад» – создание и уход за школьным садом или цветниками.

Цель: благоустройство территории пришкольных участков как объектов окружающей среды и создание условий для организации досуговой, спортивной и трудовой деятельности учащихся.

Задачи:

- объединить усилия учащихся, педагогов и родителей для благоустройства, эстетического оформления и озеленения территории школы;
- высадить саженцы плодовых и декоративных растений в дендрарной зоне, разбить клумбы, посадить овощные культуры и посеять газон;
- разграничить зоны пришкольной территории для создания благоприятной экологической обстановки и улучшения санитарно-гигиенического состояния;
- создать условия для отдыха учащихся и жителей села/города;
- способствовать эффективному использованию пришкольной территории в учебном процессе и внеучебной деятельности.

Ожидаемые результаты:

- развитие у учащихся практических навыков в области выращивания растений, ухода за ними и благоустройства территории;
- формирование бережного отношения к природе, воспитание трудолюбия и любви ко всему живому;
- обогащение знаний учащихся о декоративных и плодовых растениях, их особенностях и способах выращивания;
- развитие навыков исследовательской деятельности через изучение особенностей выращивания и ухода за растениями;
- повышение интереса к добровольческим инициативам, создание атмосферы, в которой труд воспринимается как увлекательное и значимое занятие;
- эстетическое и функциональное благоустройство пришкольной территории.

Результаты проекта:

- улучшение экологической обстановки и санитарно-гигиенического состояния школьной территории;
- создание привлекательного ландшафта: цветники, декоративные кустарники и газоны радуют глаз с ранней весны до поздней осени, воспитывая у учащихся, их родителей и жителей села чувство ответственности и уважения к природным богатствам своего края;
- получение урожая овощей, используемого для питания школьников в школьной столовой, что способствует улучшению качества школьного питания;
- участие всех членов школьного коллектива в благоустройстве территории способствует воспитанию командного духа, взаимопомощи, а также учит ценить красоту, созданную своими руками.

Проект будет продолжаться в следующих направлениях:

- уход за высаженными растениями и дальнейшее озеленение территории;

- разведение цветов и декоративных растений с использованием инновационных подходов к их выращиванию;

- разработка и реализация идей по художественному оформлению школьной территории, включая создание садовых скамеек, вазонов, альпийских горок и других декоративных элементов.

Ознакомиться с примерным планом реализации проекта «Школьный сад» можно в приложении 6.

2) Проект «Вместе – лучше» – организация волонтерских акций, направленных на благоустройство территории школы или города.

✓ Спортивно-оздоровительное направление.

Проект «День здоровья» направлен на вовлечение обучающихся в культурно-досуговую деятельность через проведение спортивных квестов, игр и эстафет. Мероприятие способствует формированию навыков командного взаимодействия, укреплению здоровья, развитию интереса к активному образу жизни и повышению уровня вовлеченности детей в творческую и спортивную деятельность. Реализация проекта через проектный подход позволяет учащимся стать активными участниками планирования и организации мероприятия, развивая их инициативность, ответственность и лидерские качества.

Цель: формирование у обучающихся устойчивого интереса к активному образу жизни, развитие их физической активности и навыков командного взаимодействия через культурно-досуговую деятельность, направленную на укрепление здоровья, повышение уровня социальной адаптации и эмоционального благополучия.

✓ Экологическое направление.

Проект «Школьный эко-клуб» направлен на вовлечение обучающихся в культурно-досуговую деятельность через экологические инициативы. Участники клуба организуют и реализуют проекты, такие как раздельный сбор отходов, посадка деревьев и благоустройство территории. Эти мероприятия способствуют формированию экологического сознания, развитию навыков командной работы и практических умений в решении экологических задач. Проектный подход позволяет учащимся проявлять инициативу, креативность и ответственность, превращая экологическую деятельность в увлекательный процесс.

Цель: формирование экологической культуры обучающихся, развитие их активной гражданской позиции и ответственности за сохранение окружающей среды через участие в культурно-досуговой деятельности и реализацию экологических инициатив.

Краткий план проведения проекта «Школьный эко-клуб»

Подготовительный этап:

- проведение собрания для формирования эко-клуба (определение состава участников и распределение ролей);

- разработка плана мероприятий (раздельный сбор отходов, посадка деревьев, благоустройство территории);

- проведение информационной кампании о целях и задачах клуба (беседы, лекции, создание агитационных материалов).

Организационный этап:

- установка контейнеров для раздельного сбора отходов на территории школы;

- подготовка участка для посадки деревьев (выбор территории, приобретение саженцев);

- разработка и проведение мастер-классов по экологическим темам (правильная сортировка отходов, уход за растениями).

Практический этап:

- организация и проведение акций по раздельному сбору и утилизации отходов:

- посадка деревьев и декоративных растений;

- благоустройство школьной территории;

- вовлечение учащихся в создание тематических проектов, направленных на сохранение природы.

Заключительный этап:

- подведение итогов реализации инициатив (отчеты, фото- и видеоматериалы):

- организация выставки или презентации достижений эко-клуба;

- поощрение участников и планирование будущих экологических мероприятий.

✓ Духовно-нравственное и эстетическое направление.

Проект «Музыка души» создание музыкального вечера, где учащиеся исполняют композиции, связанные с темой добра и нравственности.

Проект «Музыка души» направлен на вовлечение обучающихся в культурно-досуговую деятельность через организацию музыкального вечера. В рамках мероприятия учащиеся исполняют музыкальные композиции, отражающие темы добра, нравственности и духовных ценностей. Этот проект способствует раскрытию творческого потенциала, развитию художественного вкуса, а также формированию у школьников стремления к саморазвитию и осмыслению жизненных ценностей. Проектный подход обеспечивает активное участие учащихся на всех этапах подготовки, от выбора репертуара до организации мероприятия, что развивает их креативность, ответственность и коммуникативные навыки.

Цель: формирование духовно-нравственных качеств учащихся, развитие их творческих способностей и эстетического восприятия через вовлечение в культурно-досуговую деятельность, направленную на популяризацию идей добра и нравственности.

Все эти направления реализуются в формате проектов, которые дают возможность сочетать теорию и практику, увлекают школьников в совместную деятельность, позволяя им приобретать новые знания и социальный опыт. Таким образом, проектный подход к организации культурно-досуговой деятельности школьников открывает широкий спектр возможностей для формирования

здорового образа жизни, развития творческого мышления и укрепления духовно-нравственных ориентиров.

Примеры мероприятий, связанных с культурно-досуговой деятельностью обучающихся через проектный подход, для каждого из указанных направлений:

Таким образом, методы культурно-досуговой деятельности не только обеспечивают достижение образовательных и воспитательных целей, но и способствуют активному включению обучающихся в процесс, развивают их инициативу, коммуникативные и творческие навыки. Проектный подход, в свою очередь, делает организацию такой деятельности структурированной и целенаправленной, создавая условия для развития личности каждого ученика и формирования сплочённого школьного сообщества.

Эти рекомендации помогут структурировать культурно-досуговую деятельность, сделать её более интересной и значимой для обучающихся, а также обеспечить её связь с образовательными и воспитательными задачами.

Заключение

В условиях современных образовательных вызовов культурно-досуговая деятельность играет важную роль в формировании гармонично развитой личности, способной адаптироваться к требованиям общества и успешно реализовать свои творческие и социальные возможности. Проектный подход, опирающийся на международный и отечественный опыт, является ключевым инструментом для модернизации этой сферы. Он позволяет внедрять инновационные формы работы, направленные на развитие индивидуальных способностей обучающихся, их социализацию и активное вовлечение в культурную жизнь.

Международный опыт показывает, что успешное применение проектного подхода в организации культурно-досуговой деятельности основывается на интеграции образовательных, культурных и технологических ресурсов. Отечественная практика также демонстрирует эффективность этой методики, особенно в условиях школ Казахстана, где значительное внимание уделяется формированию национальной идентичности, поддержке культурного разнообразия и развитию творческого потенциала молодежи.

Роль проектного подхода в инновационном развитии культурно-досуговой деятельности заключается в создании условий для комплексного воспитания обучающихся. Этот подход помогает интегрировать различные виды деятельности – познавательную, ценностно-ориентированную, творческую и практически-преобразующую, делая процесс ярким, увлекательным и образовательным. Кроме того, он способствует устойчивости и долгосрочной эффективности мероприятий, вовлекая обучающихся в их планирование и реализацию.

Методические рекомендации по организации культурно-досуговой деятельности через проектный подход дают четкие ориентиры для педагогов и организаторов, помогая структурировать работу на всех этапах — от планирования до оценки результатов. Они подчеркивают важность вовлечения обучающихся в процесс, использования инновационных технологий и формирования партнерских связей с внешними организациями. Реализация таких рекомендаций позволяет достичь основной цели культурно-досуговой работы – гармоничного сочетания образовательных и воспитательных задач.

Таким образом, культурно-досуговая деятельность через проектный подход становится мощным инструментом развития личности, обеспечивая воспитание социально активного, творчески мыслящего и культурно образованного поколения. Она не только отвечает потребностям современного общества, но и формирует основу для долгосрочного развития культурной и образовательной среды.

Список использованных источников

1. <https://skillbox.ru/media/education/chto-takoe-proektnoe-obuchenie-i-gde-ono-primenyaetsya/>
2. Асанова И.М. Организация культурно-досуговой деятельности : учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / И.М.Асанова, С. О. Дерябина, В.В.Игнатьева. — 3-е изд., стер. — М. : Издательский центр «Академия», 2013. — 192 с. — (Сер. Бакалавриат).
3. Sahlberg, P. (2015). Finnish Lessons 2.0: What Can the World Learn from Educational Change in Finland? New York: Teachers College Press.
4. <https://cyberleninka.ru/article/n/stanovlenie-i-razvitie-metoda-proektov-v-otechestvennoy-i-zarubezhnoy-pedagogicheskoy-teorii-i-praktike/viewer>
5. Partanen, A. (2016). The Nordic Theory of Everything: In Search of a Better Life. New York: HarperCollins.
6. <https://okm.fi/en/-/evaluation-report-on-the-finnish-model-for-leisure-activities-interaction-with-the-instructor-helps-children-and-young-people-commit-to-leisure-activities>
7. https://en.wikipedia.org/wiki/Creative_Partnerships
8. <https://www.projectapproach.org/what-is-the-project-approach>
9. Об образовании Закон Республики Казахстан от 27 июля 2007 года № 319-III. <https://adilet.zan.kz/rus/docs/Z070000319>
10. Білім беру ұйымдарында «Біртұтас тәрбие» бағдарламасын бекіту туралы ҚР Оқу-ағарту министрінің 2024 жылғы 30 маусымдағы № 194 бұйрығы
11. <file:///C:/Users/%D0%9D%D0%90%D0%9E45/Downloads/aktualnost-upravleniya-prodvizheniem-deyatelnosti-kulturno-dosugovyh-uchrezhdeniy.pdf>
12. https://sh2gav.edu.yar.ru/inklyuzivnoe_obrazovanie/shkola_territoriya_zdorovya/orgанизatsiya_dosugovoy_deyatelnosti_uchashchihsya.html
13. <https://sinonim.org/sc/25874/41>
14. https://krasnkolcult.krd.muzkult.ru/media/2021/01/14/1244621574/POSOBIE_KDD_2.pdf

Приложение

Приложение 1

Методические рекомендации игры-путешествия через проектный подход

Игра-путешествие, организованная через проектный подход, представляет собой уникальную форму культурно-досуговой работы, которая сочетает образовательные, воспитательные и развлекательные аспекты. Проектная методика позволяет максимально эффективно вовлекать обучающихся в процесс разработки и проведения мероприятий, способствуя формированию у них ключевых компетенций, таких как критическое мышление, креативность, навыки командной работы и ответственность.

Этапы организации игры-путешествия через проектный подход.

1. Определение целей и задач проекта

На первом этапе педагог вместе с обучающимися определяет цели и задачи игры-путешествия.

Примеры целей:

- формирование навыков командной работы и коммуникативной культуры;
- развитие творческого мышления и инициативы;
- укрепление знаний по конкретной теме (история, экология, литература и т.д.);
- формирование ценностных установок через погружение в игровые ситуации.

Методические рекомендации:

- привлечь обучающихся к обсуждению целей, чтобы они почувствовали свою значимость в проекте;
- используйте темы, близкие и интересные обучающимся, например, приключения, исторические события, экологические проблемы.

2. Разработка маршрута и содержания игры

На этом этапе проектируется структура игры: маршрут, количество станций, содержание заданий, сюжетная линия.

Методические рекомендации:

- разделить маршрут на этапы с логической связью между ними. Например, игра «Путешествие в прошлое» может включать станции, посвященные разным историческим эпохам;
- учитывать возрастные особенности: младшим школьникам подходят более простые задания с ярким оформлением, старшеклассникам – задачи на логику и стратегическое мышление;
- задания на станциях могут быть разнообразными: интеллектуальные (викторины, загадки); творческие (рисование, сочинение истории); подвижные (спортивные эстафеты, выполнение физических упражнений); исследовательские (сбор информации, решение проблем).

3. Распределение ролей и обязанностей: проектный подход предполагает распределение обязанностей между всеми участниками – как среди педагогов, так и среди обучающихся.

Методические рекомендации:

- сформировать рабочие группы: организационная группа (отвечает за маршрут, логистику, график), творческая группа (оформление станций, создание реквизита, костюмов); контрольная группа (разработка заданий, проверка результатов выполнения), вовлечение учащихся в процесс принятия решений, чтобы повысить их заинтересованность.

4. Реализация проекта. Это ключевой этап, на котором проводится сама игра. Он включает практическую реализацию разработанного плана и выполнение заданий участниками.

Методические рекомендации:

- перед началом игры провести инструктаж для участников и организаторов;
- обеспечить четкость взаимодействия между станциями. Каждый этап должен быть завершен в соответствии с установленным временем;
- создать соревновательный дух через использование баллов, призов, наград.

5. Анализ и рефлексия. Завершающий этап позволяет проанализировать, насколько успешно была реализована игра-путешествие, и провести рефлекссию.

Методические рекомендации, обсуждение с участниками:

- Что понравилось, какие задания вызвали наибольший интерес?
- Какие навыки они развили (например, умение работать в команде)?

Обратная связь от организаторов:

Какие трудности возникли при подготовке?

Что можно улучшить в следующих играх?

Подведение итогов, награждение участников и организаторов, отметить успехи каждой команды.

Примеры игр-путешествий для общеобразовательных школ

Игра-путешествие «Путешествие по экологической тропе».

Цель: развивать экологическую культуру личности школьников через передачу знаний и опыта в игровой, познавательной и творческой деятельности в рамках проекта, направленного на формирование экологического сознания.

Задачи:

- познакомить обучающихся с основными понятиями экологии: экосистема, биологическое разнообразие, баланс природных процессов;
- расширить знания о флоре и фауне родного края, обратить внимание на редкие и охраняемые виды растений и животных;
- показать взаимосвязь между деятельностью человека и состоянием окружающей среды;
- развивать у школьников эмоционально-положительное отношение к природе, показывая её красоту и уязвимость;

- побуждать бережное отношение к ресурсам (вода, почва, воздух), формировать мотивацию к рациональному природопользованию;
- формировать ответственность за свой вклад в сохранение окружающей среды и развитие экологической культуры;
- научить детей определять экологические проблемы (мусор, загрязнение водоёмов, вырубка лесов) и предлагать пути их решения;
- формировать навыки отдельного сбора отходов, рационального использования бумаги, электричества, воды;
- обучать основам полевых исследований, наблюдению за природными объектами, ведению дневника наблюдений, сбору и анализу данных.

Планируемые результаты от реализации игры-путешествия «Путешествие по экологической тропе»:

- расширение знаний о природных явлениях, экосистемах родного края, разнообразии растений и животных, а также их взаимосвязях и уязвимости перед негативным воздействием человека;

- формирование уважительного отношения к природе, бережного использования природных ресурсов, понимания последствий несоблюдения правил экологически грамотного поведения, применения полученных знаний на практике;

- развитие эмоционально-ценностного отношения к окружающей среде и интереса к дальнейшему изучению природы, а также формирование устойчивой мотивации к её охране;

- укрепление практических навыков природоохранной деятельности. В ходе путешествия участники укрепляют природоохранные навыки и осваивают простые эколого-ориентированные действия – отдельный сбор мусора, бережное обращение с растениями и животными и экономию ресурсов, что повышает вероятность их применения в повседневной жизни;

- развитие коммуникативных и организаторских умений. Командные задания и совместный поиск решений позволяют детям улучшить навыки взаимодействия, учиться распределять роли, принимать совместные решения и уважать мнения других, формируя сплочённость в коллективе;

- формирование устойчивой нравственно-экологической основы личности.

Итогом реализации мероприятия становится более осознанное, ответственное и уважительное отношение к природному окружению, отражающееся в поведении детей не только в рамках игры, но и в реальном жизненном пространстве.

Организационная часть

Приветствие участников игры (школьники 5 - 7 классов)

Основная часть

Цель этапа: развитие творческого потенциала перевоплощения.

Методические рекомендации.

Карточки, которые вытягивают игроки, представляют собой творческие задания самого различного плана.

Заранее подготовить: стихотворение А. Барто «Идет бычок, качается», музыку танца маленьких утят и на балу у Мухи-Цокотухи, рисунки музыкальных инструментов.

№	Название творческого задания	Примечание
1	Фото-охота на следы жизни	Участники отправляются на тропу с телефоном или фотоаппаратом, чтобы запечатлеть разнообразные проявления жизни – следы животных, насекомых, интересные растения. По окончании путешествия они делают небольшую выставку с комментариями и экологическими выводами.
2	Найди пару	Заранее подготовить карточки с описанием или изображением растений и животных, которые могут встретиться на тропе. Участники, двигаясь по маршруту, стараются найти «вживую» то, что нарисовано или описано в карточках, и отмечают совпадения.
3	Эко-артефакт	Собрать на маршруте упавшие веточки, листья, шишки (не повреждая живые растения). По возвращении предложить создать из этих находок небольшие панно или скульптуры. Обсудить, чем они важны в природе и почему нельзя брать живые части растений.
4	Тайный дневник следопыта	Каждый участник ведёт полевой дневник, где описывает погоду, звуки, запахи, поведение животных и состояние растений на тропе. Позднее сравнить записи, чтобы увидеть, как по-разному люди воспринимают одно и то же место.
5	Экологический капсульный репортаж	Предложить детям на время стать журналистами: брать «интервью» у деревьев, ручья, птиц, сочиняя короткие тексты от их лица (что бы они «сказали» людям о своей жизни и проблемах). Затем совместно обсудить и записать возможные решения этих «проблем».
6	Вопросы от природы	По пути следования расставить или раздать участникам карточки с загадками: «Какое это дерево?», «Кто оставил эту норку?», «Почему здесь вода такая прозрачная?» После каждой находки обсуждать варианты ответов, закрепляя экологические знания.

7	Секретная карта	Участники должны составить собственную «карту» экологической тропы (пусть даже схематичную) с отметками о полезных растениях, местах обитания животных, зонах, требующих особой осторожности. Карта может быть оформлена в виде коллажа из рисунков, наклеек и комментариев.
8	Запахи леса	По пути участники отмечают различные запахи (смола, прелые листья, цветы, мох и т. д.). Затем, вернувшись, описывают их, стараясь найти «природные» сравнения и придумать собственные названия для ароматов. Это развивает наблюдательность и творческое мышление.
9	Экологическая сказка	Каждый участник придумывает героя (животное, растение, природный объект) и вместе все сочиняют сказку о том, что происходит на экологической тропе. Можно записать её или проиллюстрировать. Обсуждение сказки помогает глубже понять связи в природе.
10	Охотники за звуками	Предложите «собрать» коллекцию звуков: шелест листвы, стрекот кузнечиков, пение птиц, журчание ручья. Записывайте всё на смартфон или просто делайте пометки, кто или что издаёт звук. По окончании прогулки составьте «музыкальную карту» и обсудите, как и почему меняются звуки в разные сезоны.
11	Создай эко-слоган	Заранее выберите несколько экологических тем (например, отдельный сбор мусора, бережное отношение к растениям, экономия воды). Участники, вдохновляясь прогулкой, придумывают короткие слоганы или лозунги, отражающие суть выбранной темы. Можно оформить их на плакатах из подручных материалов.
12	Секретное задание от природы	На тропе расположите скрытые записки (или выдайте «конверты» со скрытыми заданиями) – «привет» от леса или ручья с призывом сделать небольшое доброе дело: например, собрать мусор, полить

		саженцы, оставить лакомство для лесных птиц (зерна), закрепить табличку «Не сорите» и т. п. Такое «секретное» взаимодействие с природой создаёт впечатление реального диалога.
--	--	--

Игра «Фантазия» на тему экологии

Цель: развитие воображения и умения формулировать краткий, ёмкий ответ на экологические вопросы.

Подготовительный этап

Организатор (педагог, ведущий) заранее выбирает или придумывает экологические «ситуации-фантазии», например:

Что было бы, если с лица Земли исчезли все цветы?

Что было бы, если не стало воды?

Что было бы, если исчезли птицы?

Можно подобрать и другие актуальные вопросы: «Если бы стало вечное лето», «Если бы все деревья стали голубыми», «Если бы исчезли насекомые» и т.д.

Озвучивание «ситуации-фантазии».

Организатор предлагает всем участникам представить себе необычную экологическую ситуацию и ответить на вопрос: «Что произойдёт, если...?»

Задача каждого участника – сформулировать очень короткий, но при этом яркий и образный ответ или мини-рассказ, используя свою фантазию.

Организатор может привести собственный краткий пример, чтобы показать формат ответа. Например, если ситуация: «Что было бы, если исчезли все цветы?»

Краткий ответ: «Мы потеряли бы не только красоту, но и самих опылителей – пчёлы и бабочки остались бы без пищи, а значит, со временем исчезли бы фрукты и овощи. Мир стал бы серым и голодным».

Важно показать, что краткость не исключает содержательности.

Каждый участник делится своим взглядом на выбранную «ситуацию-фантазию».

Рекомендуется ограничить время выступления (например, 1 минута) или количество предложений (например, 2–3 предложения), чтобы тренировать лаконичность.

После выступлений по одной ситуации ведущий может задать уточняющие вопросы, попросить дополнить или объяснить некоторым участникам, почему они представили это именно так.

Можно предложить задать «экспертные» вопросы, чтобы глубже раскрыть фантазию выступающего.

Ведущий подводит итог по каждой ситуации: какие экологические проблемы и причины были затронуты? Какие решения или выводы предложили участники?

Затем формулируется общий краткий ответ (1–2 предложения), который резюмирует все выступления. Например, для ситуации с исчезновением цветов:

«Без цветов не только исчезнет красота, но и нарушится вся пищевая цепочка, что приведёт к глобальному кризису жизни на Земле».

Групповые фантазии: вместо индивидуальных ответов можно объединиться в небольшие команды и представить совместный «проект будущего» по очередной ситуации.

Изобразительные элементы: дополнительно можно попросить участников создать короткий коллаж или рисунок по своей «фантазии», используя цветные карандаши, аппликации и т.д.

Связь с реальными примерами: после каждого «фантазийного» выступления найти реальные сведения, что происходит на Земле, когда сокращается количество цветов, исчезают насекомые-опылители или когда наступает засуха.

Польза и результат игры

Развивает креативное мышление: участники учатся быстро придумывать новые образы и сценарии.

Тренирует коммуникативные навыки: необходимо кратко и чётко доносить свою идею.

Повышает экологическое сознание: вопросы напрямую связаны с природой и жизнедеятельностью человека, а фантазирование помогает увидеть хрупкость экосистемы и взаимосвязь её компонентов.

Формирует личностную ответственность: понимая, «что было бы, если...», участники осознают ценность и важность сохранения ресурсов и живых существ.

Таким образом, игра «Фантазия» не только увлекает и развлекает, но и помогает понять, насколько взаимосвязаны все элементы в природе, и почему важно бережно относиться к окружающей среде.

Игра «Приготовь лекарство»

Цель: научить детей определять, какие лекарственные растения и в какой части (листья, цветы, плоды, корни) можно использовать для приготовления отвара или настоя, развивая таким образом «фармацевтические» навыки.

Методические рекомендации

1	Уточнение знаний о строении растений	Перед игрой педагог напоминает, какие части растения (листья, цветы, плоды, корни) обычно используют в лечебных целях. Обсуждается, в какое время года лучше всего собирать тот или иной вид, чтобы не нанести вред природе и сохранить эффективность растения.
2	Смысловая связь с природой	Подчёркивается, что природа даёт людям не только эстетическое наслаждение, но и практическую пользу (полезные вещества для лечения).

		Формируется уважительное и бережное отношение к окружающей среде.
3	Материалы для игры	<p>Для игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> - гербарии лекарственных растений (сопровождающиеся этикетками с описанием свойств); - карточки с изображениями лекарственных трав; - разрезные карточки для заданий «Собери растение», «Найди нужные части растения для приготовления лекарства»; - макеты или детская посуда (чайники, миски, банки), обозначающая, в чём «заваривают» или «настаивают» лекарство

Содержание игры

✓ Задание «Найди решение проблемы».

Каждая команда выбирает или тянет карточку с «заболеванием»: простуда, кашель, боль в горле, зубная боль, боль в животе и т.д. Участники должны назвать или найти в гербарии (либо в карточках) те растения, которые помогают при данной проблеме.

✓ Задание «Выбери нужную часть растения».

Командам предлагается отметить (с помощью карточек или гербария), какую часть растения нужно использовать: листья для отвара, цветы для настоя, плоды для варенья или сиропа. Дети должны помнить, когда лучше собирать эти части (например, цветы – в период цветения, плоды – когда они полностью созрели и т.п.).

✓ Задание «Подбери посуду».

Каждой команде нужно выбрать подходящую «ёмкость» для приготовления лекарства:

- чайник для травяного чая (зверобой, мята, липа);
- маленькая кастрюля или тазик – для варенья из малины, черники;
- стеклянная банка – для настойки на травах и т.д.

✓ Задание «Презентация лекарства».

Каждый участник или вся команда рассказывает о своём «лекарстве»:

- Какое именно растение выбрано.
- Какие части растения используются и почему.
- Какова технология приготовления (заварить кипятком, варить на медленном огне, настоять в течение 15 минут и т.д.).
- При каком недуге данное «лекарство» поможет.

Правила игры: формируются 2–3 команды по 2–3 человека.

Каждая команда получает одинаковые по количеству и сложности карточки/задания. Выигрывает игрок (или команда), который правильно выберет растение и нужную часть, точно расскажет способ приготовления и чётко укажет, для какого случая такое лекарство подходит.

Принцип взаимовыручки.

Внутри команды участники могут советоваться и помогать друг другу находить решение.

Игра «Лесник»

Общая идея и цели проекта

Данная игра направлена не только на закрепление знаний о правилах поведения в лесу и экологической безопасности, но и на развитие творческих и коммуникативных навыков обучающихся. Проектный подход подразумевает, что дети смогут совместно придумывать дополнительные задания, готовить тематические материалы (стенгазеты, плакаты, настольные игры или мини-выставки), а также проводить мини-исследования о флоре и фауне родного края.

В результате участия в проекте и самой игре «Лесник», обучающиеся учатся распознавать предупреждающие экологические знаки и символы, связанные с охраной природы;

узнают, как правильно себя вести в лесу и беречь его обитателей;

развивают навыки сотрудничества и культурно-досуговой деятельности (организуют коллективные творческие инициативы, разрабатывают и презентуют результаты своих мини-проектов).

Материалы

Набор предупреждающих экологических знаков с изображением различных лесных объектов: ландыш, муравейник, съедобные и несъедобные грибы, ягоды, бабочка, паутина, птичье гнездо, еж, костёр, скворечник и др.

Дополнительные наглядные материалы (при желании и в зависимости от замысла проекта):

- фотографии или рисунки местной фауны и флоры;
- самодельные макеты, выполненные детьми (например, макет «Уголок леса» или «Лес в миниатюре»);
- творческие задания (коллажи, стенгазеты, QR-коды со ссылками на видео о природе и т.д.).

Задания

1	Экологические знаки	Выбрать экологические знаки и определить, какие из них относятся к сохранению природы, а какие – к предупреждению об опасности или к запрету определённых действий в лесу
2	Назначения экологических знаков	Объяснить назначение каждого знака и рассказать, как он помогает людям и почему важно соблюдать обозначенные на нём требования
3	Правила поведения на природе	Продемонстрировать правила поведения в лесу с учётом выбранных знаков. Подумать, что можно добавить к уже существующим правилам (например, изготовить свой знак,

Правила игры:

Играть можно как индивидуально (каждый по очереди), так и командами.

В случае командной игры участники объединяются в небольшие группы и совместно решают, как распределить роли (художник, рассказчик, «исследователь», капитан команды и т.д.).

Если игра проходит в формате командного соревнования, можно устроить «призовой» этап (например, каждая команда готовит креативный плакат или листовку с призывом бережного отношения к природе). Игрок (или команда), наиболее полно и точно раскрывший(-ая) тему, получает звание «Знаток леса» и поощрительный приз (сувенир, грамоту, значок «Лесник» и т.д.).

Ход игры

Вступительное слово педагога. Педагог рассказывает об особой роли лесника в жизни лесов, о его профессиональных обязанностях и важности бережного отношения к природе. Затем предлагает детям на время занятия «примерить на себя» роль лесника и ответственно подойти к выполнению заданий.

Знакомство с правилами и заданиями. Педагог наглядно демонстрирует различные предупреждающие экологические знаки, поясняет их значение. После этого объясняет алгоритм игры и озвучивает основные задания.

Процесс игры

Раскладываем или раздаём знаки: каждая команда или каждый игрок получает свой набор знаков.

Ищем решения: участники обсуждают значение каждого знака и придумывают, как правильно действовать в лесу, ориентируясь на него.

Презентация: игроки или команды по очереди демонстрируют и объясняют свои знаки.

Дополнительные элементы культурно-досуговой деятельности предложить обучающимся в рамках проекта заранее собрать информацию для мини-исследования о разных видах растений и животных, обитающих в местных лесах. По желанию можно организовать небольшую фотовыставку или альбом «Лесные обитатели».

После игры можно провести мастер-класс по изготовлению тематических поделок из природных материалов (шишки, листья, ветки).

Провести «круглый стол» или обсуждение итогов игры, где дети поделятся впечатлениями, новыми знаниями и идеями для будущих экологических проектов.

В завершение педагог благодарит всех участников, отмечает самые интересные ответы, оригинальные подходы и объявляет команду-победителя (или «Лучшего лесника»). При желании можно вручить памятные дипломы или сертификаты, а также договориться о следующей встрече в рамках экологических проектов или экскурсий в природный парк.

Возможное продолжение проекта:

Организация «Дня экологии» в школе с участием родителей и старшеклассников. Там можно показать итоги игры «Лесник», провести выставку детских рисунков, фотографий и поделок.

Создание экологической тропы на пришкольном участке, для этого мероприятия можно повесить таблички с теми же значками и описанием правил поведения. Старшеклассники могут выступить экскурсоводами для младших классов.

Пригласить в школу специалистов-экологов, провести совместные с ними акции, мастер-классы по охране природы (уборка лесных территорий, посадка саженцев).

Таким образом, игра «Лесник» приобретает разносторонний образовательный характер: помимо отработки правил поведения в природе, она развивает у детей интерес к экологии, творческие способности, навыки проектной и исследовательской деятельности, а также формирует активную гражданскую позицию и культуру бережного отношения к окружающему миру.

Разработка внеклассного мероприятия по теме
«Экосфера здоровья: Взаимосвязь природы и человека»
в рамках организации школьного проекта «Экология на практике»

Иргалиева Светлана Мидхатовна – учитель географии КГУ
«Общеобразовательная школа имени Садыка Жаксыгулова» Таскалинский
район Западно-Казахстанская область

Цель мероприятия – формирование у школьников осознанного отношения к природной среде и понимания её влияния на здоровье человека.

Задачи:

- показать взаимосвязь между экологическими проблемами и здоровьем;
- развить ценностное отношение к природе.
- стимулировать проектную деятельность школьников через исследование экологии.

Этапы мероприятия:

1. Вводная часть (10 минут)

Формат: Беседа + мультимедийное введение

• Приветствие:

Учитель: «А задумывались ли вы, как природа заботится о нашем здоровье?».

Участники делятся своими мыслями.

• Мини-викторина:

Интерактивный опрос с помощью карточек или планшета. Цель: определить, насколько ребята знакомы с экологическими проблемами.

Пример заданий для мини-викторины: «Как природа заботится о нашем здоровье?»

Каждый вопрос связан с экологией и здоровьем, и они помогут привлечь внимание школьников к важным вопросам.

Вопрос 1:

Какая экосистема является «легкими планеты», выделяя наибольшее количество кислорода?

- a) Леса
- b) Морские водоросли
- c) Поля
- d) Пустыни

Правильный ответ: b) Морские водоросли

Комментарий: несмотря на распространённое мнение, что леса выделяют наибольшее количество кислорода, на самом деле большую часть кислорода производят морские водоросли, такие как фитопланктон.

Вопрос 2:

Какой вид загрязнения больше всего влияет на лёгкие человека?

- a) Шумовое загрязнение

- b) Загрязнение воды
- c) Загрязнение воздуха
- d) Загрязнение почвы

Правильный ответ: c) Загрязнение воздуха

Комментарий: Загрязнение воздуха является одной из главных причин заболеваний лёгких, таких как астма и бронхит. Частицы пыли и выхлопные газы попадают в дыхательные пути и могут вызывать серьёзные проблемы со здоровьем.

Вопрос 3:

Какие растения лучше всего очищают воздух в доме?

- a) Кактусы
- b) Алое вера
- c) Фикус
- d) Лаванда

Правильный ответ: b) Алое вера

Комментарий: Алое вера, наряду с другими растениями, такими как хлорофитум и сансевиерия, помогает очищать воздух, удаляя такие вредные вещества, как формальдегид и бензол.

Вопрос 4:

Какой из следующих способов поможет уменьшить количество отходов?

- a) Покупать больше пластиковой упаковки
- b) Использовать одноразовые пакеты
- c) Сортировать мусор и сдавать вторсырьё
- d) Сжигать отходы

Правильный ответ: c) Сортировать мусор и сдавать вторсырьё

Комментарий: Сортировка отходов и сдача на переработку помогает уменьшить количество мусора на свалках и снижает загрязнение окружающей среды.

Вопрос 5:

Какое из этих действий может уменьшить загрязнение воды?

- a) Использование химических удобрений
- b) Строительство плотин
- c) Уменьшение использования пластиковых изделий
- d) Выброс мусора в реки

Правильный ответ: c) Уменьшение использования пластиковых изделий

Комментарий: Пластик часто попадает в водоёмы, загрязняя их и нанося вред водным организмам. Сокращение использования пластика и его правильная утилизация помогают сохранять чистоту воды.

Вопрос 6:

Какой способ передвижения является наиболее экологичным?

- a) Автомобиль
- b) Велосипед
- c) Самолёт
- d) Мотоцикл

Правильный ответ: b) Велосипед

Комментарий: Велосипед не выделяет вредных выбросов в атмосферу, не использует ископаемые виды топлива и оказывает минимальное воздействие на окружающую среду. Кроме того, велосипед помогает поддерживать здоровье и физическую активность человека, что тоже положительно влияет на его общее состояние.

- Демонстрация видеоролика: продемонстрировать красочный видеоролик о влиянии экологии на здоровье. Важно, чтобы видео было эмоционально насыщенным и вызывало чувство ответственности перед природой.

2. Основная часть (20 минут)

Формат: Мозговой штурм + обсуждение

- Мозговой штурм по ассоциациям:

Подготовить карточки со стимульными словами: «земля», «река», «город», «здоровье» и т.д. (слова можно красиво оформить, чтобы они визуальнo привлекали внимание).

Каждая группа получает набор карточек, записывает свои ассоциации на ватманах или планшетах.

- Творческая пауза:

По окончании мозгового штурма участники создают небольшие постеры, изображающие ассоциации. Например, слово «лес» можно нарисовать в виде дерева, а слово «река» – в форме капли воды. Использовать можно разные цвета и формы, чтобы визуализация была наглядной и творческой.

- Обсуждение ассоциаций:

Каждая группа кратко презентует свои ассоциации. Другие группы участников могут задавать уточняющие вопросы: «Почему вы связали слово «город» с понятием «транспорт»?», «Как мусор на свалке влияет на ваше здоровье?». Учитель поддерживает обсуждение примерами из реальной жизни и исследовательских данных.

3. Проектная деятельность (30 минут)

Формат: Групповая работа + презентация проектов

- Задание:

Каждой группе дается проектная задача – придумать, как они могут улучшить экологическую ситуацию в своем населённом пункте (например, создать зону для посадки деревьев, организовать сбор вторсырья в школе или предложить использование экосумок вместо пластиковых пакетов).

- Интерактивные элементы:

Предложите использовать флипчарты или планшеты для рисования планов действий. Можно добавить символы (иконки деревьев, чистой воды, солнечной энергии), чтобы идеи выглядели живыми и интересными.

- Защита проектов:

Группы защищают свои проекты перед «экспертной комиссией» (можно пригласить учителей или старшеклассников). Каждой группе дается 3-5 минут для презентации своих идей, после чего проводится обсуждение.

Можно организовать неформальные награды. Например, «Самый экологичный проект», «Проект с наибольшим влиянием на здоровье».

4. Заключение (10 минут)

Формат: Рефлексия + награждение

- Рефлексия:

Попросите участников закрыть глаза на минуту и подумать, как они могут изменить своё отношение к экологии и природе. Пусть каждый озвучит одно небольшое, но значимое решение, которое они готовы реализовать в своей жизни (например, сортировка мусора, посадка дерева).

- Награждение:

Выдача символических наград или благодарственных грамот за участие в проекте. Можно также вручить маленькие экологические сувениры: пакеты из ткани, семена растений для посадки и т.п.

- Завершение:

Подвести итоги и оставить школьникам позитивное напутствие: «Мы все часть природы, и от каждого из нас зависит, каким будет наше будущее».

Ресурсы:

- Мультимедийное оборудование (видеопроектор, экран).
- Бумага, фломастеры, карточки для мозгового штурма и постеров.
- Флипчарты или планшеты для работы в группах.

Ожидаемые результаты:

- Повышение осознанности учащихся о влиянии экологии на здоровье.
- Пробуждение интереса к проектной деятельности, связанной с экологией.
- Формирование ответственного отношения к природной среде и стремление к улучшению окружающей среды.

Школьный проект: «Эко медиа практика»

Шаймаханов Тимур Садвакасович – учитель географии ГКП на ПХВ «Школа-лицей № 35 имени Назира Торекулова» акимата города Астаны

Этот проект не только погрузит школьников в профессию, но и поможет развить критическое мышление, цифровую грамотность, а также навыки, необходимые для работы в современном медиа-пространстве.

Профориентация через Практику

Цель проекта

Развить у школьников навыки в медиа-сфере через практическое освоение современных и перспективных профессий, таких как фотограф, мобилограф, сценарист, редактор, маркетолог, ведущий, переводчик, видеограф, специалиста против буллинга и специалист по эмоциональному интеллекту. В проекте сделан акцент на борьбе с дезинформацией, повышение цифровой грамотности, основы кибербезопасности, экологическое осознание, развитие эмоционального интеллекта и навыки работы с искусственным интеллектом.

Задачи проекта

Задачи проекта

1. Профориентация: познакомить школьников с основными аспектами и требованиями к профессиям фотографа, мобилографа, сценариста, ведущего, маркетолога, редактора, переводчика и видеографа, специалиста против буллинга, специалист по эмоциональному интеллекту, специалист по освоению и работы с искусственным интеллектом.

2. Практика: обеспечить учащимся возможность практического применения знаний через создание контента:

2.1. Цифровая грамотность и кибербезопасность: повысить уровень знаний учащихся о медиа и цифровой грамотности, а также основах кибербезопасности.

2.2. Борьба с дезинформацией: обучить критическому мышлению и методам борьбы с дезинформацией.

2.3 Экологический контент: создать и продвигать экологический контент, направленный на сохранение окружающей среды.

2.4 Антибуллинговая программа, направлена на обучение школьников методам профилактики буллинга и знакомство с профессионалами, работающими в этой сфере.

2.5 Эмоциональный интеллект: Эта задача направлена на развитие у школьников понимания и навыков в области эмоционального интеллекта, что поможет им лучше взаимодействовать с окружающими и эффективно решать личные и профессиональные задачи.

2.6 Использование искусственного интеллекта: ознакомить школьников с инструментами нейросетей и AI для создания и анализа медиа-контента.

2.7 Маркетинг и монетизация: ознакомить школьников с основами SEO, рекламы охвата и монетизации контента.

Этапы и сроки реализации

1. Подготовительный этап (1 неделя):

Сбор команды проекта: ученики и учителя в качестве координаторов.

Разработка плана реализации проектом по профориентации и его положения.

Подготовка и настройка технического оборудования и программного обеспечения.

Создание аккаунтов в социальных сетях и других медиа-платформах.

2. Учебно-теоретический этап (2 -3 неделя):

Введение в каждую профессию: лекции и мастер-классы от школьников, учителей и приглашённых специалистов.

Основы медиа- и цифровой грамотности, кибербезопасности и борьбы с дезинформацией.

Ознакомление с инструментами искусственного интеллекта и их применением в медиа.

Ознакомление с инструментами эмоционального интеллекта и борьбы с буллингом, а также их применением в медиа.

Ознакомление с инструментами на тему экологии и их применением с акцентом на экологическое просвещение и ценности, связанные с охраной окружающей среды.

3. Практический этап (учебный год):

Создание медиа-контента: фото, видео, статьи, сценарии, переводы.

Работа над экологическими темами, создание контента для продвижения экологических инициатив.

Создание контента по теме кибербезопасность, критическое мышление, ИИ, буллинг.

Публикация контента в социальных сетях и анализ его эффективности.

Введение в элементы рекламы созданного контента.

4. Этап анализа и подведения итогов (конец учебного года 4 четверть):

Анализ полученных результатов (количество просмотров, подписчиков, комментариев и реакций).

Обсуждение успешных кейсов и возможных улучшений.

Презентация результатов на школьной конференции или выставке.

Подготовка отчетов и рекомендаций для следующего этапа проекта.

Качественные и количественные данные

Количественные данные:

- Участники: 5-15 учащихся в том числе члены школьного сообщества, количество может быть не ограниченным.

- Количество созданного контента: не менее 50 единиц (фото, видео, статьи, новости и тд).

- Подписчики в социальных сетях: увеличение аудитории на 500-1000 человек.

- Просмотры контента: минимум 10 000 просмотров на всех платформах данные могут меняться.

- Количество обучающих сессий и мастер-классов: 15-20 сессий.

Качественные данные:

- Уровень удовлетворенности участников проектом: анкетирование для участников проекта с целью определения уровня удовлетворенности и освоения навыков. Анкетирование аудитории подписчиков с целью получение реакции.

- Оценка навыков и знаний: здесь нужно разработать более детальный план пользы проекта для образования учащихся, это может быть таблица с их участием в создании контента, также активность в работе проекта.

- Реальные кейсы и портфолио: каждому участнику создается личное портфолио, которое может быть использовано при поступлении в профильные учебные заведения или при устройстве на работу (заключение меморандома).

Портфолио

В рамках проекта школьники изучают и практикуются в следующих направлениях:

Фотограф: Освоение навыков создания экологических репортажей и фотоисторий.

Мобилограф: Съёмка видео с помощью мобильных устройств, тренировка навыков композиции и сторителлинга.

Видеограф: Монтаж и обработка видео с экологической тематикой.

Сценарист и редактор: Написание сценариев для эко-программ, создание статей и их редактирование.

Маркетолог: Изучение основ маркетинга, работа с аудиторией и продвижение контента.

Ведущий и переводчик: Ведение интервью, презентаций и программ, языковая практика.

3. Тематические блоки

Цифровая грамотность: Основы работы с медиа-ресурсами, защита личных данных.

Борьба с дезинформацией: Разбор методов распознавания фейков, обучение навыкам критического мышления.

Кибербезопасность: Практика безопасного поведения в сети, защита информации.

Искусственный интеллект: Ознакомление с инструментами искусственного интеллекта, их применением в медиа-контенте, а также развитие навыков работы с нейросетями для создания, анализа и обработки информации.

Эмоциональный интеллект: Изучение и развитие навыков эмоционального интеллекта, понимание собственных эмоций и эмоций окружающих, улучшение взаимодействия в команде и в жизни.

Буллинг: Ознакомление с методами предотвращения буллинга, развитие навыков взаимодействия, обучение способам борьбы с буллингом в школьной среде и в обществе.

Экология: Понимание экологической ответственности через создание медиа-контента о защите природы.

4. Навыки и результаты

В процессе участия в проекте ученик освоит:

Создание фото- и видеоконтента.

Навыки интервьюирования и общения.

Основы маркетинга и продвижения в медиа.

Анализ информации и противодействие дезинформации.

Основы безопасного поведения в цифровой среде.

Освоение искусственного интеллекта и его применения в медиа.

Развитие навыков эмоционального интеллекта для эффективного взаимодействия в команде и в жизни.

Профилактику буллинга, обучение методам борьбы с буллингом в школьной среде и в обществе.

Экологическую ответственность и практическое применение знаний в жизни.

5. Примеры работ ученика

Фотоотчёты: экологические фотопроекты, репортажи.

Видеоролики: мини-фильмы, интервью.

Статьи и сценарии: созданные тексты на темы экологии, цифровой грамотности.

Презентации: выступления по проектам, участие в дискуссиях и обсуждениях.

Личные проекты: спикинг клубы, подкасты, викторины, исследовательские проекты, школьная стенгазета с рубрикой новостей.

6. Личностные достижения

Командная работа и лидерство: умение работать в команде, организовывать процесс.

Критическое мышление: навыки анализа и самостоятельного принятия решений.

Креативность: создание уникального контента, генерирование идей для проектов.

7. Отзывы и рефлексия

Комментарий преподавателя:

Рефлексия ученика:

Анкета для участников проекта

1. Как Вы оцениваете общую полезность проекта?

Очень полезно.

Полезно.

Средне.

Слабо полезно.

Нет пользы.

2. Насколько Вы удовлетворены своими достижениями в освоении медиа-навыков?

Полностью удовлетворен.

Достаточно удовлетворен.

Нейтрально.

Слабо удовлетворен.

Не удовлетворен.

3. Какие направления проекта были для Вас наиболее интересными?
(Можно выбрать несколько вариантов)

Фотограф.

- Мобилограф и видеограф.

Сценарное дело.

Редактор.

Маркетолог.

Ведение программ.

Переводческое дело.

Искусственный интеллект.

Эмоциональный интеллект.

Цифровая грамотность.

Кибербезопасность.

Экология.

4. Какой уровень освоения следующих навыков Вы чувствуете?

Фотография: Отлично. Хорошо. Удовлетворительно.

Неуверенно.

Мобилография: Отлично. Хорошо. Удовлетворительно.

Неуверенно.

Сценарное дело: Отлично. Хорошо. Удовлетворительно.

Неуверенно.

Редактирование: Отлично. Хорошо. Удовлетворительно.

Неуверенно.

Цифровая грамотность: Отлично. Хорошо. Удовлетворительно.

Неуверенно.

Кибербезопасность: Отлично. Хорошо. Удовлетворительно.

Неуверенно.

Экология: Отлично. Хорошо. Удовлетворительно. Неуверенно

5. Что, по Вашему мнению, можно улучшить в проекте?

(Ваши предложения) _____

Анкета для аудитории подписчиков проекта

1. Ваш возраст:

до 19 лет;

19-35 года;

36-45 года.

46 лет и старше.

2. Ваш пол:

муж;

жен.

3. Ваша принадлежность:

- ученик;
- учитель;
- родитель;
- другое.

4. Насколько Вам интересны материалы, публикуемые в рамках проекта «Эко Медиа Практика»?

- очень интересны;
- достаточно интересны;
- нейтрально;
- малоинтересны;
- совсем не интересны,

5. Как Вы оцениваете качество публикаций и контента, который мы предлагаем?

- очень высокое качество;
- достаточно хорошее;
- среднее качество;
- низкое качество;
- очень низкое качество.

6. Какие темы Вам наиболее интересны? (Можно выбрать несколько вариантов)

- цифровая грамотность;
- борьба с дезинформацией;
- профессии будущего;
- кибербезопасность;
- фотография и мобилография;
- искусственный интеллект;
- эмоциональный интеллект;
- экология;
- другие: _____.

7. Что бы Вы хотели видеть в дальнейших публикациях?

(Ваши предложения)

8. Ваши предложения и комментарии по улучшению нашего проекта:

(Ваши предложения)

Конкурс «Веселая география»
(методическая разработка внеклассного мероприятия)

Рахимова Галина Михайловна – учитель географии школы-гимназии № 65 имени М Жумабаева г. Астаны.

Цель – расширение кругозора учащихся и развитие познавательного интереса к изучению географии;

- формирование у учащихся практических навыков исследования, презентации и творческого взаимодействия через знакомство с культурными особенностями разных стран и регионов;

- развитие коммуникативных навыков и умения работать в команде посредством проектных мини-исследований, творческих номеров, игр и презентаций.

Подготовка к викторине: в классе или из нескольких классов одной параллели формируются 3 команды (по 5-6 человек). Каждая команда готовит своё приветствие (название, девиз) и выбирает капитана команды.

Элементы проектного подхода (готовится заранее):

Каждая команда получает «проектное задание» – подготовить короткую презентацию/мини-проект о стране (или географическом объекте), выбранной по жребью, с упором на особенности культуры, традиций, кухни, музыкального фольклора и т. д.

Формат представления проекта – может быть сценкой, «виртуальным путешествием», мини-выставкой, стенгазетой или постером, презентацией в PowerPoint, музыкальным или танцевальным номером и др. (время выступления – 3–5 минут)

Результаты этих мини-проектов демонстрируются по завершению основных конкурсов. По согласованию с жюри и организаторами при оценке учитывается творческий подход, взаимосвязь с географическим материалом, а также оригинальность подачи.

Оборудование:

- карточки с заданиями;
- материалы или технические средства (бумага, маркеры, компьютеры/проектор, музыкальная колонка и др.) для подготовки и презентации мини-проектов.

Ход мероприятия:

I. Организационный момент.

1. Создание рабочей атмосферы, приветствие, представление жюри.
2. Краткое представление проектных задач (каждая команда упоминает выбранный объект исследования).

II. Проведение мероприятия.

Вступительное слово учителя:

- Изучать географию мы привыкли с вами по строгим школьным учебникам, атласам, энциклопедическим изданиям. Всегда ли о географии

можно говорить только на уроках географии? Нет. Вот это и будет нашей сегодняшней целью – доказать, что география – это всепроникающая наука, а также проверить, насколько обширны ваши знания по географии.

Итак, мы начинаем ...

- Сегодня у нас соревнуются три команды учащихся, поприветствуем друг друга.

Приветствие команд (название, девиз, капитан команды) – оценивается в 3 балла

Каждую команду оценивает жюри и сообщает результаты после каждого конкурса (каждый правильный ответ – 1 балл).

1-конкурс «В стране сообразили» (география + смекалка)

1. Загадочная разминка. Каждая команда получает по 4 загадки. За каждый правильный ответ – 1 балл.

1-я команда

1. Её с собой берёт геолог, турист, водитель, археолог (карта).

2. Не видать её корней, вершина выше тополей, всё вверх и вверх она идёт, но очень медленно растёт (гора).

3. Что за слабый ветерок паруса надуть не смог (штиль).

4. Взамен дубов, берёз и липы ты увидишь эвкалипты, в окошко глянешь поутру – по полю скачут кенгуру (Австралия).

2-я команда

1. Карты в нём одна к одной сшиты в типографии. Он теперь всегда с тобой – гид по географии (атлас).

2. Он и летом и зимой – между небом и землёй, хоть всю жизнь к нему иди – он всё будет впереди (горизонт).

3. Пыль с дороги захватил, а потом, набравшись сил, завертелся, закружился и столбом до неба взвился (смерч).

4. Ну а в этой части света проживает полпланеты, и, конечно, здесь, без спора, самые большие горы (Азия).

3-я команда

1. В географии чертёж на ковёр большой похож. И на нём моя страна из конца в конец видна (карта).

2. Все обходят это место: здесь земля как будто тесто, здесь осока, кочки, мхи... Нет опоры для ноги (болото).

3. Ветер в море бушевал, превращая волны в вал. Натворил немало дел и куда Нептун смотрел (шторм/буря).

4. Не понятно где теперь я? Степи тут зовутся «прерия». Здесь у них пастух любой называется «ковбой» (Америка).

2. Географические шарады. - Чтоб разгадывать шарады географию знать надо.

Например:

Первое можно из снега слепить,
Грязи кусок может тоже им быть.
Ну, а второе – мяча передача,
Важная это в футболе задача.
Целое Люди в походы берут,
Ведь без него они путь не найдут, (ком + пас – компас).

1-я команда

Начало слова есть местоимение,
Что выскочки кричат без промедления,
А что в конце – ребёнок надевает,
Одежда та без рукавов бывает.
Всё вместе – это остров очень жаркий,
Сияет солнце в небесах там ярко. (Я + майка = Ямайка).

2-я команда

Последней буквой алфавита
Открыто слово и закрыто.
А между ними без седла
Стоит лошадка, что мала.
Вы это слово знать должны:
Оно название страны. (Я + пони = Япония).

3-я команда

Часть первая – мост,
Но без буквы конечной.
Вторая – звучит на болоте беспечно.
А целое – местность.
Любимая пламенно,
Которую люди зовут Белокаменной. (Мос + ква = Москва).

3. Геологика

По данным определениям отгадайте географический термин или понятие.
Кто даст правильный ответ по меньшему числу определений, тот считается выигравшим:

- Тёплый, холодный, звёздный, кислотный, слепой, грибной, частый, затяжной, проливной ... (дождь).
- Метеоритный, транспортный, финансовый, воздушный, людской, дождевой, водный, грязевый, речной ... (поток).
- Наземный, подводный, спящий, потухший, грозный, огнедышащий, извергающийся ... (вулкан).
- Золотой, сахарный, крупный, мелкий, морской, речной ... (песок).
- Живая, мертвая, огненная, жёсткая, мягкая, мутная, прозрачная, проточная, пресная, солёная ... (вода).

- Пышные, кудрявые, ватные, перистые, слоистые, кучевые, дождевые, грозовые ... (облака).
- Звёздный, весёлый, холодный, тёплый, сильный, слабый, порывистый, южный, северо-западный ... (ветер).
- Звуковая, световая, воздушная, взрывная, ударная, магнитная, длинная, короткая, сейсмическая, морская, приливно-отливная ... (волна).
- Тёплая, дружеская, непринуждённая, напряжённая, здоровая, загрязнённая, земная, солнечная ... (атмосфера).

4. Кто-кто в городе живёт или в посёлке?

- Москвичи, как известно, живут в Москве, одесситы – в Одессе, японцы – в Японии. А вот попробуйте определить, где живут:
 - Челнинцы (в Набережных Челнах, Татария);
 - Омичи (в Омске);
 - Индийцы (в Индии);
 - Куряне (в Курске);
 - Томичи (в Томске);
 - Донетчане (в Донецке, Украина);
 - Семей (Семейцы);
 - Астане (Астанчане);
 - Алматы (Алматинцы).

5. Ответ ищите в вопросе

Постарайтесь ответить на наши простенькие шуточные вопросы, а географические ответы ищите в словах самих вопросов. Будьте внимательны! (например: В какую речку уронила Таня мячик? (в Нил, что в Африке – уронила)).

Из какого города вызвали гримёра? (из Рима – гример).

Где вьюга не завывает? (На юге – вьюга).

Кто попортил ночью виноградник? (Град – виноградник).

6. Каждому своё

К каждому списку имён собственных нужно найти его прилагательное, чтобы с ним получилось географическое название, которое и в самом деле можно найти на карте.

- Каньон, Барьерный риф, Енисей – ... (Большие: Большой Каньон в США, Большой Барьерный риф вдоль побережья Австралии, Большой Енисей – река на юге Сибири).
- Орлеан, Зеландия, Гвинея – ... (Новые: Новый Орлеан – город и порт на юге США, Новая Зеландия – государство в Тихом океане, Новая Гвинея – остров на западе Тихого океана).
- Ледовитый океан, Осетия, Кавказ – ... (Северные: Северный Ледовитый океан, Северная Осетия – республика Р.Ф., Северный Кавказ).

2-й конкурс «В океане юмора» (география + юмор)

1. Шуточная географическая викторина

• Зелёный платок уронили в Желтое море. Каким его вытащили из воды? (мокрым).

• Назовите самый тонкий и острый мыс (мыс Игольный).

• Каким озером любуются в театре (Лебединым озером).

• Как называется остров в океане, в котором не растёт кокос и не ловится крокодил (остров Невезения).

• В какой стране все животные с сумками бегают (Австралия).

• Какой город Р. Ф. самый сердитый (Грозный).

• Какой полуостров заявляет о своей величине (Ямал).

• Какой остров называет себя спортивной одеждой (Ямайка).

• Какой остров, потеряв букву, становится геометрической фигурой (Куба).

• Какую цепь нельзя поднять (Горную цепь).

• На каком фронте не воюют (на атмосферном).

• Какое государство можно носить на голове (Панама).

• Какая европейская столица стоит на скошенной траве (Сена).

• Какой лес вырастает в школьных классах на тех уроках, к которым ребята хорошо подготовились (Лес рук).

• Какая из двух гор выше: Эверест или Джомолунгма? (Это разные названия одной и той же горы).

• Назовите самую сладкую и любимую всеми детьми пустыню (Каракумы).

• Именем какого полуострова нашей страны называют задние ряды парт в классе? (Камчатка).

2. Весёлые стихи на внимание

• В России – язык русский,

Во Франции – французский,

В Германии – немецкий,

А в Греции – грецкий, (не грецкий, а греческий).

• Солнце за день устаёт,

На ночь спать оно идёт

На полянку, за лесок,

Ровно-ровно на восток (не на восток, а на запад).

• Каждый с детства твёрдо знает:

Ангара в Байкал впадает (не впадает, а вытекает).

• Шесть океанов на планете, согласны с этим все ли, дети? (нет, их четыре).

- Знает каждый капитан: Волга – это океан. (Не океан, а река).
- Ночь начинается после рассвета, (не после рассвета, а после заката)
- Слышу подсказку Вити-друга,
Что Эверест – большая река, (не река, а гора).
- Со времён далёких и поныне.
Льют дожди, как из ведра в пустыне (не в пустыне, а в тропиках).

3-й конкурс «По реке времён» (география + история).

1. Назовите полководца, основавшего в Египте город Александрию? (Александр Македонский в 332 - 331 г. до н.э.).
2. Как назывался обитатель Сахалина до революции? (Каторжник).
3. Какой город России в годы ВОВ выдержал 900-дневную осаду немецких войск (Ленинград, ныне – Санкт-Петербург).

4-й конкурс «К литературным источникам» (география + литература).

География в пословицах:

- Вспомните, узнайте или отгадайте, какие географические названия, термины и понятия встречаются в этих русских пословицах.

- Язык до ... (сейчас город на Украине) доведёт (Киев).
- Погиб, как швед под ... (город) (Полтава).
- Не разом ... (город) строилась. (Москва).
- Без труда не вытащишь и рыбки из ... (пруда).
- Не всё ..., что блестит (золото).

5-й конкурс «По заповедным местам» (география + зоология).

- Отгадайте названия географических объектов, в которых обосновались различные животные.

- КИТ – государство в Азии (Китай).
- ПОНИ – островное государство в Азии (Япония).
- РАК – государство в Азии (Ирак).
- РАК – действующий вулкан в Индонезии (Кракатау).
- КАРП – горная система в Европе (Карпаты).
- СОМ – государство в Африке (Сомали).
- ТУР – государство в Евразии (Турция).
- ЯК – Республика в России (Якутия).
- ВОЛ – крупнейшая река в России (Волга).

6-й конкурс «Вкусная география» (география + кулинария).

Какой город подают к чаю? («Прага» - торт, Прага - столица Чехии),
Какую капусту китайцы ели по заказу императора для укрепления здоровья нации? (Морскую),

По названию какого германского города, именуется говяжья котлета,
вложенная в разрезанную пополам хрустящую булочку?

(Гамбург - гамбургер),

Эта форма выпечки пшеничного хлеба по-французски означает просто «палка»? (Батон),
Что называют итальянскими трубками? (макароны),
Переведите на немецкий язык фразу «хлеб с маслом»? (бутерброд),
Хлеб кавказской национальности? (лаваш),
Какая страна подарила миру свой открытый пирог – пиццу? (Италия),
Что, по мнению французов, подают на стол, когда с него убирают кушанья?
(Десерт).

7-й конкурс «Песенная география» (география + музыка).

- Познакомиться и подружиться с географией помогут и популярные, известные песни, романсы. Вам нужно отгадать пропущенные в песенных текстах географические термины, понятия и названия. И напеть эти песни.

Светит незнакомая звезда,
Снова мы оторваны от дома,
Снова между нами ... (населённый пункт),
Взлётные огни аэродромов.
Здесь у нас ... (атмосферное явление) и ... (осадки),
Здесь у нас холодные рассветы,
Здесь на неизведанном пути
Ждут замысловатые сюжеты.

Ледяной горою ... (скопление льда)
Из ... (атмосферное явление) вырастает,
И несёт его ... (поток воды)
По бескрайним, по ... (водоём).

Весь покрытый зеленью,
Абсолютно весь,
... (участок суши) Невезения,
В ... (водоём) есть
... (участок суши) Невезения В ... (водоём) есть,
Весь покрытый зеленью, абсолютно весь.

III. Проектная и культурно-досуговая составляющая

Чтобы придать мероприятию более ярко выраженный культурно-досуговый характер и вовлечь учащихся в более глубокое исследование, можно использовать проектный подход.

• Мини-проекты «Визитка страны»

Каждая команда ещё до начала основного конкурса получает задание представить «визитную карточку» одного из государств или географического региона.

В рамках подготовки ученики изучают:

- краткие исторические факты;
- культурные традиции (национальные праздники, костюмы, танцы);

- музыкальные и художественные особенности (народные песни, инструменты);
- кухню (национальные блюда);
- природные объекты (горные вершины, реки, пустыни и т. д.);

По согласованию с руководителем проекта каждая команда готовит небольшой творческий номер (танец, песню, сценку) или короткую презентацию (5-7 минут). При желании можно использовать мультимедийные средства: видеоряд, музыку, фотографии.

«Культурно-географический уголок»

Организуется мини-выставка работ учащихся: стенгазеты, рисунки, географические коллажи, аппликации, посвящённые странам или природным объектам.

Можно оформить «географическое кафе» – выставить блюда, которые символизируют определённые страны (мини-дегустации или описания рецептов).

Провести «фотовыставку» (найти или распечатать изображения достопримечательностей разных стран) и дать учащимся задание рассказать несколько интересных фактов по выбранному фото.

«Музыка мира»

Между конкурсами (в паузах или пока жюри подводит итоги) можно включать короткие музыкальные паузы: звучат фрагменты песен разных народов мира или известных географически «привязанных» мелодий (латиноамериканские ритмы, европейские вальсы, африканские барабаны и т. п.).

Если есть возможность, пригласить школьный ансамбль или инструментальную группу, чтобы они подготовили короткие тематические номера: например, итальянскую канцону или испанскую гитарную мелодию.

Творческие мастер-классы:

- рисование флагов разных стран мира;
- изготовление простых кукол в национальных костюмах;
- изучение национальных орнаментов и узоров (расписать карандашами или красками).

Результаты мастер-классов дополняют общий праздничный антураж и знакомят учащихся с культурно-историческими традициями регионов.

Игра «География и культура»

Можно добавить «блиц-раунд» или отдельный конкурс, где вопросы касаются не только физических и политических объектов, но и традиций, праздников, кухонь разных народов.

Например:

«В какой стране придумали праздник «Томатина», во время которого участники бросаются помидорами?» (Испания).

«Государственным языком какой страны является португальский, но она находится в Южной Америке?» (Бразилия).

«В каких странах женщины традиционно носят сари и кимоно?» (Индия и Япония) и т. д.

Таким образом, реализация конкурсной программы «Весёлая география» через проектный подход обогащается культурно-досуговыми элементами, где учащиеся проявляют себя не только как эрудиты в сфере географии, но и как творческие исследователи, знакомящиеся с традициями разных народов, их кухней, музыкой и историей.

IV. Подведение итогов и награждение

Итоги конкурсов – оглашение баллов за все этапы «Весёлой географии».

Учитель благодарит всех участников за их активность и творческий подход.

Подчеркивает, что география объединяет многие сферы жизни и культуры, а подобные мероприятия способствуют развитию не только интеллектуальных, но и творческих, коммуникативных навыков.

Совместное фотографирование и, по возможности, фуршет или чаепитие с «географическими» блюдами (если это предусмотрено программой).

Результат

Благодаря дополнению конкурсной программы элементами культурно-досуговой деятельности и проектными заданиями, учащиеся не только проверяют и расширяют свой кругозор по географии, но и приобщаются к многообразию культур, учатся самостоятельно искать информацию и презентовать её в творческом формате, что способствует более глубокому усвоению материала и повышает мотивацию к изучению предмета.

ГУ «Методический центр» Управление образования акимата
Костанайской области



Положение
областного фестиваля толерантности
«ҰЛЫ ДАЛА ЕЛІ»,
приуроченного международному дню толерантности
«Адал азамат – Адал еңбек – Адал табыс»

Разработчики:

Балтабаева А.С. – директор КГУ «Методический центр» Управления образования акимата Костанайской области;

Бокаева М.М. – заместитель директора КГУ «Методический центр» Управления образования акимата Костанайской области;

Утегенова Г.М. – заместитель директора КГУ «Методический центр» Управления образования акимата Костанайской области.

1. Общие положения

Настоящее положение регламентирует условия проведения *областного фестиваля толерантности «Ұлы Дала Елі»* (далее – Фестиваль).

Фестиваль способствует реализации программы воспитания «Біртұтас тәрбие», выстроен на 6 ключевых ценностях: независимость и патриотизм; единство и солидарность; справедливость и ответственность; закон и порядок; трудолюбие и профессионализм; созидание и новаторство.

Фестиваль пройдет под единым слоганом *«Біздің күшіміз бірлігімізде!»*

Фестиваль проводится среди студенческой молодежи учебных заведений технического и профессионального, послесреднего образования (далее ТиППО) Костанайской области. Общее руководство фестивалем осуществляет КГУ «Методический центр» Управления образования акимата Костанайской области. Текущую организационную работу по проведению фестиваля осуществляет Оргкомитет.

Фестиваль призван содействовать поиску эффективных путей формирования толерантного поведения у молодежи.

Цели фестиваля:

- формирование у молодежи позитивных ценностей и установок на уважение и понимание богатого многообразия культур и национальных традиций;

- сохранение и приумножение духовно-нравственных и культурных достижений народа Казахстана и мира;

- выявление и активизация творческого потенциала молодёжи.

Задачи Фестиваля:

- формирование у подрастающего поколения толерантных качеств и чувства сопричастности к истории, культуре и традициям народов, проживающих в Казахстане;
- формирование патриотических чувств и патриотического самосознания на основе работы в коллективе;
- поддержка творческих инициатив педагогических и студенческих коллективов учебных заведений системы ТиПО;
- популяризация фольклорно – этнографического творчества;
- развитие социально – активной личности и воспитание гражданской ответственности у студенческой молодёжи.

Фестиваль – это программа, отражающая многонациональность Казахстана, способствует укреплению межконфессионального и межнационального согласия, выявлению и активизации творческого потенциала молодёжи.

Фестиваль – это совместная работа коллективов колледжей по направлению – *культура и искусство народа Казахстана*.

2. Участники Фестиваля и условия участия

В Фестивале принимают участие организации технического и профессионального, послесреднего образования Костанайской области.

Для участия в областных мероприятиях в рамках Фестиваля колледжи направляют делегации. Делегация колледжа должна иметь свой логотип, отражающий название колледжа, единую форму, бейджики с именами участников и др. атрибутику.

К участию в Фестивале приглашаются представители государственных органов (образования, культуры, развития языков), средств массовой информации, физические и юридические лица, участвующие в пропаганде принципов толерантности.

3. Сроки, место проведения мероприятия

Фестиваль проводится с **06 по 16 ноября 2025** г. на базе организаций ТиПО области. В рамках Фестиваля в организаций ТиПО рекомендуется проведение тематических классных часов, круглых столов, конкурсов плакатов, сочинений, игр, викторин и т.д.

4. Программа Фестиваля

1. Представление этнографических коллективов «Елімнің шежірелі байлығы»

Коллективы показывают фрагменты народных праздников, обычаев и обрядов (на выбор). Время выступления не более 10 минут (Приложение 1).

2. Национальные спортивные состязания

Участники представляют национальные виды спорта, проводятся открытые состязания и первенства по нескольким видам спорта (Приложение 2).

3. Художественная самодеятельность «Сөз-тілдің көркі»

Участники представляют по одному произведению на языке народов Казахстана, в виде вокала, танца, игры на национальных инструментах или

художественного слова (на выбор). Время выступления не более 7 минут (Приложение 3).

4. Торжественное закрытие Фестиваля, подведение итогов

- Выступление почетных гостей Фестиваля;
- Гала- концерт «Ұлы дала жастары».

Дата и место проведения: дата и место проведения будет сообщено дополнительно.

5. Порядок определения и награждения победителей и участников

За лучшие номера художественной самодеятельности и представления этнографических коллективов участники награждаются благодарственными письмами по номинациям.

Победители спортивных соревнований и конкурса проектов *энергия будущего глазами студентов «Дарынды ұрпақ – ел болашағы»* награждаются грамотами

Право награждения по номинациям жюри оставляет за собой.

6. Оргкомитет мероприятия:

Балтабаева А.С.– директор КГУ «Методический центр» Управления образования акимата Костанайской области (далее- Методический центр).

Бокаева М.М. – заместитель директора Методического центра.

Утегенова Г.М. – заместитель директора Методического центра.

Нурмухамедова А.А. – методист методического кабинета ТиПО.

Уразамбетова Г.У. – директор Костанайского педагогического колледжа;

Айтмагамбетов Е.Ж. – директор ЧУ «Костанайский Гуманитарный колледж».

Заявки на участие необходимо подать *до 31 октября 2025 года* на электронный адрес: metod@edu-kost.kz (Приложение 4).

Заявки, направленные позже указанных сроков, к участию в фестивале не допускаются.

Контактная информация: г.Костанай, ул.Гоголя 75, Тел: 390663

Приложение 1/1

Положение представление этнографических коллективов «Елімнің шежірелі байлығы»

1. Общие положения

Этническое своеобразие является выражением материальной и духовной культуры народов. Многообразие в единстве – основная концепция представления.

2. Цели и задачи

Цель: популяризация этнокультурного наследия народов Республики Казахстан, формирование культуры толерантности и воспитание молодежи на традициях взаимодействия разных национальных культур.

Задачи:

- сохранение и возрождение народных традиций, ценностей казахстанской культуры;
- развитие межнациональных связей в области народного творчества;

- утверждение идей независимости и патриотизма, многонационального, многоукладного колорита казахстанского народа;
- формирование культуры толерантности, единства и солидарности;
- популяризировать народное творчество всех этнокультур Республики Казахстан;
- способствовать формированию у обучающихся толерантных отношений с представителями других этнокультур.

3. Участники

Участниками являются студенты, творческие фольклорные коллективы организаций технического и профессионального, послесреднего образования Костанайской области.

4. Порядок и сроки проведения

Коллективам предлагается разыгрывание фрагментов народных праздников, обычаев, обрядов, национальных игр (на выбор). Продолжительность нахождения на сцене не более 10 минут (вместе с установкой декораций).

Конкурс проводится (*дата и место проведения будет сообщено дополнительно*).

Критерии оценки:

- бережное отношение к подбору материала с учётом региональных особенностей;
- достоверность обряда и места его бытования;
- соответствие тематике выступления;
- уровень исполнительского мастерства;
- артистизм и сценическая культура.
- культура поведения на сцене и в зрительном зале.

Программа мероприятия:

- 09.00. - 09.30. – регистрация коллективов.
- 09.30. - 09.45. – открытие площадки.
- 09.45. - 13.00. – представление этнографических коллективов.
- 13.00. - 13.30. – перерыв.

5. Награждение

Итоги подводятся по номинациям с учётом требований положения. Лучшие номера награждаются дипломами. Право награждения по номинациям жюри оставляет за собой.

Приложение 1/2

Положение о проведении национальных спортивных состязаний: «Ұлттық ойын – ұлт қазынасы».

1. Общие положения

В культуру каждого народа входят созданные им виды спорта. На протяжении веков они сопутствуют повседневной жизни детей и взрослых, вырабатывают жизненно важные качества: выносливость, силу, ловкость, быстроту, прививают честность, справедливость и достоинство.

2. Цели и задачи

Цель: популяризация национальных видов спорта среди студентов технического и профессионального образования.

Задачи:

- пропаганда здорового образа жизни;
- формирование жизненно-важных прикладных умений и навыков;
- приобретение соревновательного опыта и выявление ловкости, быстроты реакции и выносливости.

3. Участники

Участниками являются студенты организаций технического и профессионального, послесреднего образования Костанайской области.

4. Порядок и сроки проведения

Национальные спортивные состязания проводятся (*дата и место проведения будет сообщено дополнительно*).

Программа спортивных состязаний:

- | | |
|---|--|
| 9.00. - 9.30. – заезд и регистрация команд, жеребьевка. | 10.00. - 12.00. – спортивные состязания. |
| 9.30. - 10.00. – открытие площадки. | 12.00. - 12.30. – подведение итогов. |
| | 12.30. - 13.30. – обед. |

Условия участия

1. Участвуют команды по 4 человека с организации образования (2 юношей и 2 девушек).
2. Требования к участникам спортивных состязаний: команда должна иметь единую спортивную форму, эмблему колледжа и полный состав участников.
3. Инструктаж по технике безопасности: «Қауіпсіздік сабағы».

Программа проведения состязаний

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 1. Тоғыз құмалақ. | 3. Арқан тарту. |
| 2. Асық ату. | 4. Аударыспақ. |

5. Награждение

Победители награждаются грамотами. Право награждения жюри оставляет за собой.

Приложение 1/3

Положение о проведении художественной самодеятельности «Сөз-тілдің көркі»

1. Общие положения

Художественная самодеятельность – одна из форм народного творчества. Включающая в себя исполнение художественных произведений силами исполнителей – любителей индивидуального творчества (айтыс, жыр-терме, выразительное чтение, музыка, танец).

2. Цели и задачи

- сохранение национально-культурного наследия народов Казахстана, уникальных песен, праздников и обрядов;
- воспитание студентов в духе патриотизма, единства и солидарности в лучших традициях многонациональной культуры;
- развитие индивидуальных творческих способностей молодёжи.

3. Участники

Участниками являются студенты, творческие коллективы организаций технического и профессионального, послесреднего образования Костанайской области.

4. Порядок и сроки проведения

Участники представляют по одному произведению на языке народов Казахстана (на выбор):

- вокал;
- игры на национальных инструментах;
- хореография (танец);
- художественное чтение.

В номинации вокал конкурсные произведения исполняются только под «минусовую» фонограмму (допускается прописанный «бэк-вокал» только в припеве). Не допускается выступление вокалистов в конкурсной программе под фонограмму «плюс».

Время выступления не более 7 минут.

Конкурс проводится *(дата и место проведения будет сообщено дополнительно)*.

Критерии оценок:

- уровень исполнительского мастерства, артистичность;
- сценичность (культура исполнения);
- художественное, костюмное оформление номеров;
- качество и соответствие музыкального сопровождения;
- соответствие тематике выступления;
- культура поведения на сцене и в зрительном зале.

Программа мероприятия:

- 09.00. - 09.30. – заезд и регистрация коллективов.
- 09.30. - 09.45 – открытие площадки.
- 09.45. - 13.00 – представление этнографических коллективов.
- 13.00. - 13.30 – обед.

4. Награждение

Итоги подводятся по номинациям с учётом требований положения. Лучшие номера награждаются дипломами. Право награждения по номинациям жюри оставляет за собой.

Примерный план реализации проекта «Школьный сад»

№	Мероприятия	Время проведения	Результат
1	Создание инициативной группы по реализации проекта	Январь	Зам по воспитательной работе Составить план засадки и подбор посадочного материала для:
2	Распределение заданий по инициативным группам	Январь	5-6 кл. – дендрарий 7 кл. – огород 8-11 кл. – цветники 10 кл. – оценка почвы, подбор инвентаря Классные руководители
3	Сбор и обработка материалов	Январь-февраль	Работа инициативных групп с литературой, подбор информации в сети Интернет
4	Исследование районированных сортов цветочных культур	Февраль	Подбор цветочных культур по районированию и составу почвы
5	Составление схем посадки цветов на клумбах, дендрария, огорода. Определение нужного количества семенного материала	Март	Мозговой штурм по составлению схем цветочных клумб с учащимися 8 - 11 кл. Подсчет необходимого количество семян
6	Составление слайдовой презентации и защита своего проекта	Апрель	Проведени конференции, выбор лучшего проекта для благоустройства территории школьного сада
7	Покупка семян. Выемка саженцев плодовых растений и кустарников с места временного хранения	Апрель-май	Закупка необходимого набора семян цветов и овощей, газонной травы (из средств бюджета школы). Извлечение саженцев плодовых и декоративных культу с места временного хранения
8	Подготовка почвы для: посадки рассады, семян цветов на клумбы, овощей на грядки, картофеля, закладки дендрария	Май	Вспашка, перекопка земли под грядки, клумбы, дендрарий. Формирование клумб, огорода

9	Посев семян цветов на клумбы, высадка рассады. Посадка овощных культур и картофеля. Посев газонной травы. Посадка плодовых и декоративных растений в дендрарий	Май	Разбить и засеять клумбы цветочными растениями. Посеять газон. Высадить саженцы плодовых и декоративных культур. Посеять на огороде капусту, морковь, свеклу и фасоль
10	Составление графика работы на пришкольном участке в течение всего летнего периода (летняя трудовая практика)	Май	Составление графика прохождения летней практики на пришкольном участке. Формирование рабочей бригады (9-11 кл.)
11	Уход и наблюдения за цветочными растениями	Май-август	Полив, рыхление, прополка участка
12	Сбор семян и уборка урожая	Сентябрь	Сбор семян цветочных культур, срез черенков роз для черенкования. Сбор урожая (картофеля, других овощей). Уборка сухих растений, веток с участка, подготовка почвы к осенней посадке семян
13	Заготовка ящиков под рассаду	Сентябрь	Заготовка необходимого кол-во ящиков, земли под рассаду

Содержание

Введение.....	
1 Международный и отечественный опыт по организации культурно-досуговой деятельности обучающихся через проектный подход.....	
2 Роль проектного подхода в инновационном развитии организации культурно-досуговой сферы.....	
3 Методические рекомендации по организации культурно-досуговой деятельности обучающихся через проектный подход	
Заключение.....	
Список использованных источников.....	
Приложение.....	

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ
КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ
ЧЕРЕЗ ПРОЕКТНЫЙ ПОДХОД**

Печать была подписана 11.11.2024 г. Формат 60×84 1/16.

Бумага офсетная. Офсетная печать.

Тип шрифта «Times New Roman». Усл. п.л. 5.

Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрлігі
«Ы. Алтынсарин атындағы Ұлттық білім академиясы» РМҚК
010000, Нұр-Сұлтан қ., Мәңгілік ел даңғылы, 8, «Алтын Орда»
БО, 15-қабат