

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ГИМНАЗИЯ №16 ГОРОДА ТЮМЕНИ

МАОУ гимназия № 16 города Тюмени

Рассмотрено
на заседании кафедры
Протокол № 1
от «28»08 2017 г.
Руководитель кафедры
_____ Т.В.Головчанская

Согласовано
зам. директора по
УР
_____ О.А.Петрова
«28»августа 2017г

Согласовано
на НМС гимназии
Протокол №1
от 29.08.2017г.
Руководитель НМС
_____ И.О.Маленкова

Утверждаю
Директор МАОУ
гимназии №16 города
Тюмени
_____ Н.А.Филиппи
Приказ №87/ОД от
31.08.2017

ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Россия мой второй дом»
(для детей мигрантов и их семей)

Направленность: социальная
Уровень программы: ознакомительный
Возраст учащихся: 6-10 лет
Срок реализации: 1 год (34 часа)

Программу составили:

Авторы-составители:

Петрова Ольга Александровна,
учитель начальных классов
Муниципального автономного
образовательного
учреждения гимназии №16
конт. телефон: 89028187279

Головчанская Татьяна Валерьевна,
учитель начальных классов
Муниципального автономного
образовательного
учреждения гимназии №16
конт. телефон: 89097345275

Тюмень

2017 г

Оглавление

I Пояснительная записка	3
II Цели и задачи программы	5
III Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности «Россия мой второй дом»	6
IV Структура программы	9
V Содержание программы	11
VI Организационно-педагогические условия реализации программы	15
Приложение	16
Приложение 2	26
Приложение 3	27

I Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Россия мой второй дом» составлена в соответствии со следующими документами:

- ✓ Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- ✓ Указ Президента РФ от 01.06.2012г. №761 «О Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012 - 2017 годы».
- ✓ Указ Президента РФ от 19.12.2012г. №1666 «О Стратегии государственной национальной политики Российской Федерации на период до 2025 года».
- ✓ Методические рекомендации по вопросам преподавания русского языка в условиях билингвизма. Пособие для учителя. С-П: Ладога, 2009.

В настоящее время, как никогда, активно происходят миграционные процессы, что приводит к увеличению в образовательных учреждениях города детей из двуязычных семей, не владеющих или плохо владеющих русским языком. Они хотят учиться, идут в школу, но возникают языковые и психологические проблемы для них и их родителей.

У таких ребят отсутствуют также достаточные для социализации знания об основах российского законодательства, культуры и истории, традиций и норм поведения в быту, т.е. они не интегрированы в российское общество. Эти факторы существенно затрудняют процесс адаптации и интеграции, обеспечения доступного качественного образования для всех детей, существенно влияют на качество обучения других школьников, находящихся в едином образовательном пространстве.

Статистические данные

	всего обуч-ся	русские	татары	украинцы	казахи	белорус
к2	814	710	16	2	3	1
к1	1339	1234	38	6	4	2
МАОУ гимназия №16	2153	1944	54	8	7	3

	армяне	азербайд	немцы	узбек	чеченцы	грузин
	15	25	1	4	3	1
	9	12	7	1	2	1
	24	37	8	5	5	2

	турки	таджик	молдаван	лезгин	коми	удмурт
	1	3	1	2	1	1
	0	4	0	0	1	0
	1	7	1	2	2	1

Ситуацию с адаптацией детей-мигрантов в гимназии мы можем сравнить с ситуацией принятия в школу детей с особыми образовательными потребностями в рамках процесса, который сейчас принято называть инклюзивным образованием.

Погружение в «чужую» языковую среду неизбежно приводит к проблемам, чаще всего психологического характера, так как ученик ощущает себя «белой вороной», поскольку не может на равных общаться с одноклассниками и плохо понимает изучаемый материал. Это в свою очередь порождает страх, боязнь ошибок, ребенок замыкается, отказывается отвечать на уроках и общаться.

С целью создания условий для данной категории обучающихся была создана творческая группа куда вошли психолог, социальные педагоги, логопед, учителя начальных классов и педагоги словесности. Результатом работы в творческой группе стало составление рабочей программы по внеурочной деятельности «Россия мой второй дом» на 2017-2018 учебный год.

Творческая группа под руководством и контролем со стороны руководителя образовательного учреждения разработала и осуществила подбор диагностических методик, тестовых заданий для определения уровня знаний, психологических особенностей, эмоционального состояния детей; определит содержание период адаптации, план мероприятий, условия их реализации; решит оперативные вопросы адаптации.

Опыт гимназии показывает, что для успешной реализации программы внеурочной деятельности «Россия мой второй дом» необходимо соблюдение следующих условий.

Образовательное пространство МАОУ гимназии №16

Логопедическое сопровождение

- выявление и удовлетворение особых образовательных потребностей детей мигрантов при освоении ими основной образовательной программы и их дальнейшей интеграции в гимназии №16;
- реализация комплексного индивидуально ориентированного психолого-педагогического сопровождения детей мигрантов;
- мониторинг, отражающий актуальное развитие ребёнка, динамику его состояния, уровень школьной успешности.

Педагог-психолог

- осуществляет психологическое обследование детей мигрантов, с целью выявления их социального, когнитивного и психологического статуса;
- проводит развивающие занятия с детьми мигрантами;
- разрабатывает рекомендации педагогическим работникам, родителям (законным представителям) по оказанию помощи в вопросах развития, обучения и воспитания детей мигрантов;
- содействует в создании психологически комфортной среды.

Учителя предметники

- организуют учебно-воспитательный процесс с учётом особенностей развития детей мигрантов;
- создают атмосферу эмоционального комфорта на уроках и во внеклассной деятельности с целью сохранения физического, психического и нравственного здоровья детей.

Классный руководитель

- оказывает помощь в успешной адаптации и интеграции ребёнка мигранта в классном коллективе;
- в организации различных видах совместной социально значимой деятельности, свободного времени;
- информирование родителей (законных представителей) об успехах и проблемах ребёнка.

Социальный педагог

- определяет уровень удовлетворённости детей, их родителей или законных представителей организацией образовательного процесса;
- оказывает помощь учащимся мигрантам в социальном самоопределении, трудоустройстве;
- способствует соблюдению прав и обязанностей детей мигрантов.



II Цели и задачи программы

Цель программы: создание условий для формирования в школе социально-психологической среды, способствующей культурно-языковой и социопсихологической адаптации и интеграции детей мигрантов, а также содействующих приспособлению детей-мигрантов к системе образования и в целом к жизни в новой стране, их мягкой интеграции в общество.

Указанная цель достигается посредством реализации следующих **задач:**

- создать условия для освоения детьми-мигрантами русского языка, основ культуры и истории России, поведенческих норм и образа жизни
- содействовать формированию у обучающихся навыков межкультурной коммуникации, культуры межнационального общения, интереса и уважения к российской культуре и истории, чувства сопричастности с российской культурой и российским обществом;
- формировать толерантные отношения среди детей разных народов и народностей
- содействовать взаимной адаптации всех участников образовательного процесса, привлечение с этой целью соответствующих инструментов контроля и мероприятий, стимулирующих и активизирующих эту работу;
- работать по становлению и формированию: речевых способностей (фонематических слух, способности к догадке, к различению, к имитации, к логическому изложению и т. п.); снятие интерференции в речи и на разных уровнях языковой системы;
- активное включение родителей детей мигрантов в процесс адаптации.

Рабочая программа внеурочной деятельности школьников основана на следующих **принципах:**

Соблюдение интересов ребёнка. Принцип определяет позицию специалиста, который призван решать проблему ребёнка с максимальной пользой и в интересах ребёнка.

Системность. Принцип обеспечивает единство диагностики, коррекции и развития, т.е. системный подход к анализу особенностей развития и коррекции нарушений детей с ограниченными возможностями здоровья, а также всесторонний многоуровневый подход специалистов различного профиля, взаимодействие и согласованность их действий в решении проблем ребёнка, участие в данном процессе всех участников образовательного процесса.

Непрерывность. Принцип гарантирует ребёнку и его родителям (законным представителям) непрерывность помощи до полного решения проблемы или определения подхода к её решению.

Вариативность. Принцип предполагает создание вариативных условий для получения образования детьми – мигрантами.

III Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности «Россия мой второй дом»

Содержание программы внеурочной деятельности кружка, формы и методы работы позволят, на наш взгляд, достичь следующих результатов:

Личностные

- Самостоятельность и личная ответственность за свои поступки, установка на здоровый образ жизни;
- Ценностное отношение к окружающему миру, готовность следовать нормам этического, нерасточительного, здоровьесберегающего поведения;
- Гражданская идентичность в форме осознания «Я» как гражданина своего города, Тюменской области, России, чувства сопричастности и гордости за свою страну, народ и историю;
- Уважительное отношение к иному мнению, истории и культуре других народов;
- Эстетические потребности, ценности и чувства.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия

- Предвосхищение результата;
- Адекватное восприятие предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению своих ошибок;
- Концентрация воли для преодоления интеллектуальных затруднений и физических препятствий;
- Стабилизация эмоционального состояния для решения различных задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия

- Ставить вопросы, обращаться за помощью, формулировать свои затруднения;
- Предлагать помощь и сотрудничество;
- Определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- Договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности
- Формулировать и отстаивать собственное мнение и позицию;
- Координировать принимать различные позиции во взаимодействии.

Познавательные универсальные учебные действия.

- Ставить и формулировать проблемы;
- Осознанно и произвольно строить сообщения в устной и письменной форме, в том числе творческого и исследовательского характера;
- Узнавать, называть и определять объекты и явления окружающей действительности в соответствии с содержанием учебных предметов;
- Запись, фиксация информации об окружающем мире, а том числе с помощью ИКТ, заполнение предложенных схем с опорой на прочитанный текст;

- Установление причинно-следственных связей.

Предметные результаты

- воспринимать речь на слух и понимать основное содержание;
- овладеть нормами речевого этикета в ситуациях учебного и бытового общения (приветствие, прощание, благодарность, обращение с просьбой);
- овладеть диалогической формой речи;
- знать основные единицы фонетического строя русского языка: различение гласных и согласных, звуков и букв, деление на слоги, произношение и ударение;
- уметь читать вслух и про себя, интонировать и выразительно читать отдельные предложения и текст в целом;
- уметь делить текст на части и придумывать заглавия к ним, составлять план, дописывать и досказывать задания, описывать предметы или картинки и т. д.;
- осознать значения русского языка как государственного языка РФ, языка межнационального общения.

Требования к уровню подготовки детей - мигрантов

К концу обучения курса школьники должны знать:

- Элементарные традиции нравственно-этического отношения к быту, культуре, истории своей школы, г. Тюмени, Тюменской области;
- Простейшие взаимосвязи в развитии школы, города, области, использовать эти знания для объяснения необходимости изменений в развитии своей края.
- Знать особенности методов наблюдения за живой и неживой природой.
- Базовые фонетические и интонационные нормы русского языка, правила современного русского произношения (алфавит, звукобуквенное соответствие, гласные и согласные звуки, твердые и мягкие согласные, звонкие и глухие согласные, слово и слог, правила современного русского произношения и чтения).
- Основные правила речевого поведения в типичных ситуациях общения учебной, социально-бытовой и социально-культурной сферах.

К концу обучения курса школьники могут научиться:

- Выполнять правила безопасного и экологического поведения на природе, в школе, дома.
- Подбирать материалы о традициях, исторических событиях, культурном и экологическом развитии объектов.
- Выражать эстетические чувства и переживания творческими средствами.
- строить письменные монологические высказывания продуктивного и репродуктивного характера на предложенную тему в соответствии с коммуникативной установкой;
- понимать аудитивно представленную информацию (в диалогической и монологической формах), т.е. адекватно воспринимать на слух предлагаемую информацию, необходимую для решения определенных коммуникативных задач;

Первый уровень результатов освоения программы составляют: духовно-нравственные приобретения, которые получают обучающиеся вследствие участия их в

экскурсиях, играх, выставках, конкурсах рисунков, поделок в школе.

Второй уровень результатов – получение обучающимися опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом. Это взаимодействие обучающихся между собой на уровне класса, образовательного учреждения, то есть в защищенной, дружественной, просоциальной среде, в которой ребенок получает первичное практическое подтверждение приобретенных социальных знаний, начинает их ценить, участвуя в праздниках, в заочных путешествиях по родному краю, в работе исследовательских лабораторий, в том числе организованных самим детским сообществом.

Третий уровень результатов – получение обучающимися начального опыта самостоятельного общественного действия, формирование у младшего школьника социально приемлемых моделей поведения. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие обучающегося с представителями различных социальных субъектов за пределами ОУ, а открытой общественной среде. С этой целью спланированы мероприятия: выезды на природу с маршрутными наблюдениями, экскурсии к историческим и природным памятникам, в музеи.

Программа способствует формированию у детей мигрантов следующих *качеств личности*:

- Терпимость и уважение к истории, традициям, обрядам, культуре, языку нации и народностей, представители которых обучаются в школе;
- Ответственность и чувство долга, милосердие, достоинство, уважение;
- Трудолюбие;
- Настойчивость;
- Дисциплинированность;
- Любовь к малой родине.

Формы учета результатов

В процессе оценки достижения планируемых результатов используются разнообразные методы и формы, взаимно дополняющие друг друга (тестовые задания, проекты, творческие работы, самоанализ и самооценка, наблюдение)

IV Структура программы

Учебный план

№ п/п	Название модуля	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1	Я – Личность	4	1	3	Методы формирования «эмоциональной грамотности». Игры, соревнования и т.д.
2	Моя школьная жизнь	4	1	3	Рольевые методы, коммуникативные игры
3	Город, в котором я живу	8	3	5	Практические занятия, ситуативные задания
4	Мой край -Тюменский	10	7	3	Конкурсы, игры
5	Я живу в России	8	5	4	Тренинги, конструктивный диалог

Учебно-тематический план

№	Тема занятия	Время часов	Количество часов	
			аудиторные	внеаудиторные
	Я –Личность.	4	3	1
1	Кто Я, какой Я? Интонация речи.	1	1	-
2	Я нужен или Я и мои друзья..Построение интонационных конструкций.	1	1	-
3	Я- могу. Привлечение внимания. Обращение	1	-	1
4	Я мечтаю. Фразы общения и выражения речевого этикета	1	1	-
	<u>Моя школьная жизнь</u>	4	4	-
5	Я в школе. Построение простых предложений.	1	1	-
6	Я в классе. Построение простых предложений.	1	1	-
7	Я на уроке. Диалог.	1	1	-

8	Мой день в школе и дома. Монологическая речь.	1	1	-
	Город, в котором я живу	8	5	3
9	Моя семья. Мой дом. Мои родственники. Фразы общения и выражения речевого этикета	1	1	-
10	Мой адрес. Речевой этикет. Приглашение в гости	1	1	-
11	Мои друзья. Играем вместе. Детская площадка. Фразы общения	1	-	1
12	Город. Я на улице. ПДД.	1	-	1
13	Город. Я иду в магазин. Речевой этикет .	1	1	-
14	Город. Я в транспорте. ПДД,	1	1	-
15	Достопримечательности родного города .	1	-	1
16	Мой город. Любимые места в Тюмени	1	1	-
	Мой край -Тюменский	10	6	4
17	Географическая карта Тюменской области.	1	1	-
18-19	Природа родного края	2	1	1
20	Реки и водоёмы родного края.	1	1	-
21-22	Народы родного края	2	1	1
23-24	Культура и быт родного края	2	1	1
25-26	Обряды, праздники, одежда народов родного края	2	1	1
	Я живу в России	8	6	2
27	Путешествие по карте. Где я родился.	1	1	-
28	Российская Федерация. Москва-столица России.	1	1	-
29-30	Народы России.	2	1	1
31	Конституция – основной закон жизни страны.	1	1	-
32	Природные богатства России	1	-	1
33	Я - житель планеты Земля. Берегите природу	1	1	-
34	Итоговое занятие. Диагностика речевой деятельности.	1	1	-
	Итого	34	24	10

V Содержание программы

1 четверть

Блок I. Я – Личность

Занятие 1. Кто Я, какой Я? Интонация речи. (1 час)

Знакомство. Индивидуальные особенности каждого человека: характер, темперамент, эмоции. Игра «Ассоциации». Имя человека. Упражнение «Вот я какой»
Диагностика речевой деятельности.

Лексический минимум: я, он, она, имя, фамилия, мальчик, девочка.

Занятие 2 . Я нужен или Я и мои друзья. Построение интонационных конструкций. (1 час).

Правила знакомства, представления. Кто такой друг. Составление рассказа о друге.
Правила дружбы. «Рисованное письмо другу»

Лексический минимум: друг, игра, письмо, диалог-разговор, правила

Приветствие, прощание

Занятие 3. Я- могу. Привлечение внимания. Обращение. (1 час).

Подвижные игры разных народов.(Смотреть ПРИЛОЖЕНИЕ)

Лексический минимум: играть, считалка, игра, правила игры

Утешение, сочувствие, просьба

Занятие 4. Я мечтаю. Фразы общения и выражения речевого этикета .(1 час).

Понятие мечта. Внутренний мир мысли, переживания, желания, цели.

Мультфильм «Заветная мечта». Конкурс «Фантастический зверь».Легоконструирование.

Лексический минимум: мечта, желание, фантазия, конструктор

Пожелание, благодарность

Блок II. Моя школьная жизнь

Занятие 5. Я в школе. Построение простых предложений. (1 час).

По каким правилам мы живем в школе? Шуточный экзамен «Ромашка вопросов»

Лексический минимум: школа, столовая, туалет, коридор, лестница, учитель, ученик

Занятие 6. Я в классе. Построение простых предложений. (1 час)

Понятие «класс», «классная комната». Мой сосед по парте. Коммуникативная игра «Как слушать другого».

Лексический минимум: одноклассники, класс, парта, доска, мел, школьные принадлежности.

Занятие 7. Я на уроке. Диалог. (1 час).

Сюжетно-ролевая игра «Как поступить». Мудрые советы.

Лексический минимум: урок, перемена, звонок, расписание.

Занятие 8. Мой день в школе и дома. Монологическая речь. (1 час) Режим дня. Мои увлечения.

Лексический минимум: режим дня, утро, день, вечер, ночь, хобби

Интегрированное занятие

2 четверть

Блок III Город в котором я живу

Занятие 9. Моя семья. Мой дом. Мои родственники. Фразы общения и выражения речевого этикета (1 час)

Понятия «род, родословная, родственники». Игра «Домашний очаг». Игра «Фундамент моего дома»

Лексический минимум: семья, большая, маленькая, дом, родственники, родные

Занятие 10. Мой адрес. Речевой этикет. Приглашение в гости (1 час)

Домашний адрес. Из какого материала построен дом, какого он цвета, количество этажей в доме. Зелёные насаждения возле дома, игровое оборудование. Этаж, на котором находится квартира.

Лексический минимум: адрес, город, улица, дом, подъезд, этаж, почтовый ящик

Занятие 11. Мои друзья. Играем вместе. Детская площадка. Фразы общения.(1 час)

Где можно и где нельзя играть. Игры на детской площадке.(Смотреть ПРИЛОЖЕНИЕ)

Лексический минимум: проезжая часть, детская площадка, качели, песочница, игры,

Извинения

Занятие 12. Город. Я на улице. ПДД. Практическое занятие по ПДД. Безопасное поведение на улице.

Лексический минимум: улица, светофор, переход, остановка

Занятие 13 Город. Я иду в магазин. Речевой этикет .(1 час)

Универмаг, магазин, торговый центр .Ролевая игра « Как сделать покупки»

Лексический минимум: магазин, покупки, продавец, покупатель, товар.

Занятие 14. Город. Я в транспорте. ПДД,(1 час)

Транспорт города. Виды транспорта. Правила поведения в транспорте.

Ролевая игра «Я-пассажир». Лексический минимум: транспорт, автобус, пассажир, остановка, транспортная карта, билет, вход, выход.

Занятие 15. Достопримечательности родного города .(1 час)

Изучение памятников, архитектурных строений, культурных центров.

Виртуальная экскурсия.

Лексический минимум: памятники, архитектура, дома

Занятие 16.Мой город. Любимые места в Тюмени.(1 час)

Интегрированное занятие

3 четверть

Блок I V Мой край - Тюменский

Занятие 17. Географическая карта Тюменской области. (1 час)

Географическая карта Тюменской области. Правительство Тюменской области.

Символика Тюменской области. Тюменская область -самая большая область России

Лексический минимум: карта, символика

Занятие 18-19. Природа родного края. (1 час)

Понятия «природа», «экология», «погода». Работа с Красной книгой. Природные богатства родного края.

Лексический минимум: природа, экология, Красная книга, лес, животные, растения, насекомые, птицы,

Занятие 20. Реки и водоёмы родного края. (1 час)

Понятия «океан», «море», «река», «озеро», «болото», «водохранилище». Озера и реки Тюменской области

Лексический минимум: океан, море, река, озеро, болото, Тура

Занятие 21-22. Народы родного края. (2 часа)

Понятиями «культура», «народный фольклор». Народы Тюменской области.

Лексический минимум: русские, татары, ханты, манси и др.

Занятие 23-24. Культура и быт родного края (2 часа)

Приметы, танцы, песни, частушки, народные инструменты, игры, игрушки, быт родного края.

Лексический минимум: музеи, театры

Занятие 25-26. Обряды, праздники, одежда народов родного края (2 часа)

Народные обряды, обычаи, традиции, праздники. Одежда народов родного края, народные костюмы, головные уборы и украшения.

Лексический минимум: обычаи, традиции, праздники, народные костюмы

Интегрированное занятие.

Блок V Я живу в России

Занятие 27. Путешествие по карте. Где я родился. (1 час)

Рассказ, презентация о своём месте рождения.(возможно совместное проведение занятия с родителями)

Лексический минимум: место рождения, республика, край

Занятие 28. Российская Федерация. Москва-столица России. (1 час)

Символы страны (герб, гимн, флаг).Понятие « президент»,«столица», «Москва»

Лексический минимум: символика, герб, флаг, гимн, столица

Занятие 29-30 Народы России. (2 часа)

Понятиями «культура», «народный фольклор». Народы России.

Лексический минимум: народы России, русские, татары, казахи, азербайджанцы, армяне, украинцы

Занятие 31. Конституция – основной закон жизни страны. (1 час)

Права ребенка. Книга Ю. Яковлева «Ваши права, дети».

Лексический минимум: права, обязанности, конституция

Занятие 32. Природные богатства России. (1 час)

Природа. Природные ресурсы. Полезные ископаемые.

Лексический минимум: полезные ископаемые, нефть, газ, уголь, песок

Занятие 33.Я - житель планеты Земля. Берегите природу. (1 час)

Понятия «экология», «экологическая катастрофа». Законы природы. Поведение человека в природе.

Лексический минимум: экология, правила поведения в природе

Занятие 34.Итоговое занятие. Диагностика речевой деятельности. (1 час)

VI Организационно-педагогические условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Для организации внеурочной деятельности гимназия располагает актовым залом, музыкальной техникой, библиотекой, кабинетами, оборудованными компьютерной техникой, подключенными к локальной сети Интернет.

Кабинеты начальных классов оснащены компьютером, проектором, телевизором. К реализации программы привлечены следующие материально-технические ресурсы: фото-, видеоаппаратура (фотоаппараты видеокамера), необходимая для составления и защиты презентаций, проектов, исследовательских работ; съёмки видеосюжетов, просмотра отснятых материалов.

Учебно-методическое и информационное обеспечение:

1. Асмолов А.Г. Как проектировать универсальные учебные действия. - М.: Просвещение, 2010, 119с.
2. Аверина, Н.Г. О духовно-нравственном воспитании младших школьников/Н.Г. Аверина // Начальная школа. - 2005 - №11 - С. 68-71
3. Григорьев Д.В., Степанов П.В. Внеурочная деятельность школьников./ Методический конструктор. - М.: Просвещение, 2010, 223с.
4. Крушельницкая О. И., Третьякова А. Н. Учимся жить вместе // Начальная школа. 2003. № 9.
5. Планируемые результаты начального общего образования./ [Л. Л. Алексеева, С. В. Анащенкова, М. З. Биболетова и др.]; под редакцией Г. С. Ковалевой, О. Б. Логиновой. - М.: Просвещение, 2009. - 120 с. – (Стандарты второго поколения). -
6. Программа по русскому языку как иностранному для детей 8–12 лет, не владеющих или слабо владеющих русским языком. Авторы-составители Т.В. Савченко и Е.В. Какорина, 2000 г.
7. <http://www.gramota.ru> – Справочно-информационный Интернет-портал «Русский язык для всех».
8. http://speak-russian.cie.ru/time_new/rus/) - сайт «Время говорить по-русски» (проект Центра Международного Образования МГУ при поддержке фонда "Русский мир")
9. <http://www.etnosfera.ru/edition> - Центр межнационального образования «Этносфера»

Приложение

Армянская игра: берд («крепость»)

Берд по-армянски означает «крепость». Игра предназначена для большого количества участников, в нее можно играть во дворе или на спортивной площадке.

Участвуют две команды. Одна из них - защитники крепости, другая - нападающие.

Защитники располагаются вокруг большого камня или пенька, можно использовать деревянную чурку - это и будет крепость. Нападающие рассредоточиваются по всей площадке. По сигналу нападающие стремятся проникнуть в «крепость» и захватить ее.

Крепость считается взятой, если нападающий коснулся ее рукой или наступил ногой. За это команда нападающих получает очко. Защитники крепости стремятся осалить нападающих.

Осаленный нападающий выбывает из игры. Нападающие могут брать защитников в плен. Для этого нужно увести защитника подальше от крепости, а затем пробежать между крепостью и защитником.

Если нападающему удалось сделать такую пробежку, то защитник считается пленным и выбывает из игры.

Если осталось мало защитников, им разрешается сомкнуться в более плотный круг, если нападающих осталось мало, командам предлагают поменяться ролями, начислив защитникам одно очко.

Выигрывает команда, раньше других набравшая 5 очков.

КАЗАХСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Конное состязание (Байга)

Игроки парами (конь и наездник) встают на линию старта так, чтобы не мешать друг другу. Первый игрок - конь - вытягивает руки назад-вниз, второй - наездник - берет его за руки, и в таком положении пары бегут до линии финиша. Наездник, первым прискакавший к финишу, должен подпрыгнуть и достать узорный платочек, подвешенный на стойке.

Правила игры. Соревнование начинается только по сигналу. Платок достает наездник.

Подними монету (Кумс алу)

На противоположных сторонах площадки намечают линии старта и финиша. По площадке раскладывается большое количество монет (камешков). Игроки выстраиваются вдоль линии старта. По сигналу джигиты начинают скачки - передвигаются по направлению к линии финиша, имитируя скачку на конях. Во время скачек джигиты, не останавливаясь, наклоняются и поднимают монеты.

Побеждает тот, кто смог во время скачек собрать больше монет.

Правила игры. Начинать скачки можно только по сигналу. Во время скачек нельзя наталкиваться друг на друга. Поднимая предмет, нельзя стоять на месте.

Белый лютый - серый лютый (Ак каскыр - байланган каскыр)

В игре участвуют две команды - это волшебные храбрые волки. Каждая команда имеет свое логово и клетку. Логово - это круг, рассчитанный на то, чтобы все играющие каждой команды поместились в нем свободно. Клетка - это тоже круг, начерченный рядом с логовом, предназначенный для вероятных пленников. В центре площадки прочерчена линия - это граница между логовами, находящаяся на равном расстоянии от каждого из них. Команда, получившая по жребию право начать игру, поет:

Белый лютый,
Серый лютый,
Кого вы у нас хотите
Разозлить?
Имя назовите!

Другая команда отвечает:

Нужен нам самый храбрый, храбрый,
Тот, кто врагов в бою победил,
Тот, кто в походы ходил,
Тот, кто в стремях вставал,
Злому волшебнику рога отрубал.
Белый лютый
При белой луне,
Серый лютый
При бледной луне.
До орды добежит,
К нам от вас самый смелый
...(имя выбранного) прибежит.

Тот, на кого выпал выбор соперников, выбегает из своего логова под восторженные возгласы своих товарищей. В это время та команда, которая приглашает волка, становится в шеренгу, держа перед собой раскрытые ладони. Храбрый волк бежит вдоль строя и, выбрав того, кого он считает слабее себя, т. е. уверен, что он не сможет догнать самого волка, ударяет ладонью в ладонь и бежит в сторону своей команды. Игрок, задетый храбрым волком, бежит за ним, стараясь поймать его (коснуться рукой), пока волк не достигнет границы. Если он это сделает, то возвращается в свою команду, ведя за собой храброго волка в качестве пленника. Если же храбрый волк уйдет от преследования и добежит до своего логова, то тот, кого он задел, окажется пленником.

Правила игры. Касаться рукой волка, перешедшего границу, нельзя.

Ястребы и ласточки (Жапалактар жже карлыгаш)

В игре участвует неограниченное число играющих. Игроки делятся на две группы, становятся в два ряда спиной друг к другу. В одном ряду будут ястребы, во втором - ласточки. Одного игрока выбирают ведущим. Он ходит между игроками и говорит слова отрывно: лас - пауза - точка, или яс..., а окончание слова не произносит. Тогда группа, чье название произнесено полностью, разбегается в разные стороны, а игроки неназванной группы догоняют их. Пойманные игроки считаются членами ловящей группы.

Правила игры. Разбегаться и ловить можно только по соответствующему сигналу.

Побеждает та команда, в которой к концу игры окажется больше игроков.

Белая кость (Ак сук)

Участники игры становятся в шеренгу. Ведущий берет белую кость (можно использовать резиновый мяч, деревянный ключ, резные палочки и т. д.) и напевает:

Белая кость - знак счастья, ключ,

Лети до луны,

До белых снежных вершин!

Находчив и счастлив тот,

Кто тебя в миг найдет!

После чего ведущий бросает кость за шеренгу играющих. В этот момент никто не должен оглядываться назад, чтобы не видеть, в какую сторону летит кость. Когда кость упадет, ведущий объявляет:

Ищите кость -

Найдете счастье скорей!

А найдет его тот,

Сто быстрее и ловчей!

Цель действий - быстро найти кость и незаметно для остальных принести ее ведущему.

Если дети заметят ее, они преследуют игрока и, слегка ударив по плечу, отбирают кость,

затем тоже бегут к ведущему. Для того чтобы быть незаметным и без препятствий донести кость до ведущего, можно проявить хитрость, находчивость. Иной игрок под предлогом того, что он не может найти кость, идет к ведущему шагом, отвлекает внимание соперников различными способами (например, громко говорит, указывая на другого, и утверждает, что кость якобы у него и т. д.). Если игрок нашел кость, т. е. оказался счастливым, то вся группа или один из группы исполняют его желание: поют, читают стихи, подражают голосам животных.

Правила игры. Осаленный, преследуемый игроком, обязан сразу же передать белую кость. Оглядываться во время полета кости нельзя. Искать ее разрешается только после сигнала ведущего. Тот, кто нарушает правила игры, несет наказание по велению победителя.

Платок с узелком (Орамал)

Водящий дает одному из участников завязанный в узел платок. Участники становятся в круг вокруг водящего. По команде водящего «Раз, два, три!» все участники разбегаются. Водящий должен догнать игрока с платком, коснуться его плеча и взять платок. В момент преследования игрок с платком может передать его товарищу, тот - следующему и т. д. Если водящий поймает игрока с платком, тот должен исполнить любое его желание: спеть песню, прочитать стихотворение и т. д. После этого он становится водящим.

Правила игры. Игра начинается по сигналу водящего. Отдавать и передавать платок надо быстро, в беге. Нельзя отказываться от исполнения желания.

Цыплята (Балапандар)

Игроки распределяются на три группы. В каждой группе - наседка и ее цыплята.

Выбранные считалкой три коршуна должны коснуться ладонями цыплят, после чего те выбывают из игры. Наседка защищает своих цыплят. Она не нападает на коршунов, но если при их нападении наседка, защищая своих цыплят, коснется руками коршунов, то они выходят из игры.

Три группы цыплят двигаются цепочками, держась друг за друга и за наседку, которая возглавляет цепь. Цыплята поют:

Дружно держимся за друга,
Здесь, в колонне: друг - подруга!
Мы все смелые ребята,
Развеселые цыплята!
Нам не страшен хищный коршун.
С нами наша мать!
Мы идем с ней погулять,
Чудеса повидать!

При этом насадки делают различные повороты, ведя за собой цыплят. Если в этот момент цепь разрывается, на отстающих игроков нападают коршуны. Цыплята стараются опять выстроиться в цепь.

Правила игры. Насадка касается коршуна только в момент его нападения. Коршун ловит лишь оторвавшихся от насадки цыплят.

Есть идея! (Такия тастамак!)

Играющие становятся по кругу и выбирают ведущего. У него в руках тубетейка. Он обходит ребят, произнося следующие слова: «Есть идея («Такия тастамак»)! Не спеша начинаем игру: садимся кругом».

После этих слов дети садятся, ведущий продолжает: «Потихоньку, неторопливо обойду я вас. В это время незаметно тубетейку подложу кому-нибудь. Если не заметишь ее, тебя я ею же и побью. И тебе придется начать игру».

Произнося эти слова, ведущий сначала незаметно подкладывает сзади кому-нибудь на пол тубетейку. По окончании текста дети ищут руками вокруг себя тубетейку; тот, у кого за спиной она оказывается, догоняет ведущего и надевает ему на голову тубетейку. Если играющий не догонит ведущего, то ведущий должен тубетейкой потихоньку шлепнуть игрока, догоняя его. Так они оббегают один круг.

Правила игры. Во время игры нельзя оглядываться и подсматривать. Игрок с тубетейкой догоняет ведущего по кругу только до своего места.

ГРУЗИНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Снятие шапки (Кудис агеба)

На одном конце площадки у стартовой линии на расстоянии 3 - 4 м друг от друга выстраиваются две колонны играющих. Напротив каждой из них в землю втыкаются по две палки (или ставятся стойки высотой 1 м): ближние на расстоянии 2 - 3 м, а дальние - 7 - 8 м от стартовой линии. На дальние палки вешается по одной шапке. Первые игроки обеих команд по сигналу бегут в дальний конец площадки, снимают шапки с палок, возвращаются к палкам у стартовой линии и вешают шапки на палки. Затем подбегают к последующему игроку своей команды, касаются ладони его вытянутой руки и становятся в конец колонны.

Последующие игроки команд быстро бегут вначале к ближним палкам, снимают с них шапки, затем бегут к дальним палкам и вешают их на палки. После чего они возвращаются к стартовой линии, чтобы коснуться рукой ладони следующего игрока своей команды, и так далее, пока все дети по разу не примут участия в игре.

Выигрывает команда, раньше закончившая игру.

Правила игры. Последующий игрок вступает в игру лишь после того, как его руки коснется предыдущий. Если игрок уронит шапку, он обязан подобрать ее и повесить на палку.

Плоский камень и мяч (Берабурти)

В одном конце площадки вертикально устанавливается бера (плоский камень или фанерный щит размером 30X30 см), от которого на расстоянии 2-3 м проводится линия метания. Играют две команды, по шесть - десять детей в каждой. Одна из команд (начинающая по жребию) выстраивается за бера у стартовой линии. Игроки второй команды свободно располагаются на площадке напротив бера. Первый игрок первой команды подбрасывает мяч (среднего размера) вверх одной рукой и ударом ладони другой сильно отбивает его, стараясь как можно дальше послать его на площадку (в ту часть, где нет игроков). В случае если это им удастся, команде начисляют два очка. Игроки второй команды пытаются поймать мяч на лету. В случае если игрокам не удастся поймать мяч на лету и он упадет на площадку, то один из них, подобрав мяч, становится на линию метания и старается попасть мячом в бера. За попадание в цель команда получает одно очко. Мяч в игру каждый раз вводит следующий игрок первой команды. Когда все игроки этой команды выполняют отбивание мяча (на площадку), команды меняются местами. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Правила игры. Метание в бера игроки выполняют поочередно, удобным для себя способом. Засчитывается лишь прямое попадание в бера (после отскока от площадки попадание в бера не засчитывается).

Игра в лягушек (Бакакоба)

На площадке чертится круг диаметром 3 - 4 м, от которого на расстоянии 6 - 8 м обозначается домик.

Игроки делятся на две команды по 6 - 8 детей. Одна из них по жребию становится в круг на четвереньки: они - лягушки - скачут, квакают. На головах у них шапки. Игроки второй команды свободно располагаются за линией круга, стараются снять с них шапки, используя обманные движения, и донести, их до домика. Убегающих преследуют лягушки, у которых сняли шапки. Они пытаются осалить убегающих (коснуться их рукой), прежде чем последние успеют вбежать в домик. Если это им удастся, команде лягушек засчитывается столько очков, сколько игроков они осалили. В противном случае очки получает другая команда. Каждые 3 - 4 минуты команды меняются местами.

Правила игры. Лягушкам не разрешается выходить за пределы круга до тех пор, пока с них не снимут шапки. В кругу лягушки передвигаются на четвереньках, а за его пределами преследуют убегающих обычным бегом. Снимать шапки разрешается с

нескольких лягушек. В этом случае они могут осаливать любого из убегающих и даже нескольких игроков.

Мяч в кругу (Цребурти)

В центре площадки чертят два concentрических круга: малый диаметром 1,5 - 2 м, большой - 3 - 4 м. Из центра круга на расстоянии 5 -- 6 м по обе стороны площадки обозначаются домики.

В игре участвуют десять - двенадцать детей. Несколько из них по жребию становятся в малый круг, остальные равномерно располагаются за линией большого круга. Один из игроков, находящийся в малом кругу, по сигналу передает мяч (среднего размера) одному из игроков большого круга, который сразу же возвращает ему мяч. Последний игрок посылает мяч тому же игроку, а сам быстро бежит в один из домиков. Его напарник, поймав мяч руками, старается осалить убегающего. В случае, если ему удастся попасть мячом в убегающего, осаленный остается в домике, а салка занимает место в малом кругу. Игру продолжает следующий игрок из малого круга. Если же игроку не удастся осалить убегающего, то оба возвращаются на свои места. Игру также продолжает следующий игрок из малого круга. Игра длится 5 - 6 минут.

Правила игры. Игрок считается осаленным, если мяч коснулся его до входа в домик. Если при передачах в паре игроки два-три раза теряют мяч, игру продолжает следующая пара. Салить разрешается и с места, и в движении. Пойманный игрок возвращается в игру и становится за линией большого круга после того, как будет осален следующий игрок. Игроки не должны заступать за линию круга.

Захвати палку! (Джохитациоба)

Игроки делятся на две команды, по восемь-десять человек в каждой, и строятся в параллельные колонны на расстоянии 3 - 4 м. Перед ними проводится стартовая линия. От нее на расстоянии 2 - 3 м, наискось, по обе стороны площадки втыкают палки (длина 1 м, один конец заостренный), которые очерчивают кружками диаметром 25 - 30 см. (В условиях зала или асфальтированной площадки вместо палок можно использовать кегли, булавы.) По сигналу первые игроки обеих команд бегут к своим палкам, оббегают их, после чего они спешат к палке соперника. Ее тоже оббегают. Затем вынимают палку из земли и, пробегая перед обеими командами, втыкают в кружок, где находилась (или еще находится) палка своей команды. Затем игрок бежит к следующему партнеру по команде, касается рукой его вытянутой ладони и становится в конец своей колонны. Игру продолжает следующий игрок команды и т. д.

Выигрывает команда, которая раньше закончит игру.

Правила игры. Следующий игрок вступает в игру лишь после того, как предыдущий коснулся его вытянутой ладони. Если игрок нарушил последовательность игры, он должен вернуться на то место, где допустил ошибку, и продолжить игру.

Защитник (Давлаоба)

На площадке чертится круг диаметром 2 - 3 м. В игре участвуют восемь - десять человек. Двое из них по жребию идут в центр круга: один присаживается на корточки, а второй (защитник) кладет ему руку на голову и, не отнимая ее от головы, обходит сидящего товарища то справа, то слева. Остальные игроки, свободно расположившись за кругом, стараются коснуться сидящего рукой, а защитник стремится их осалить (коснуться рукой или ногой). Если защитнику удастся это сделать, то осаленный занимает место сидящего, сидящий становится защитником, а последний присоединяется к остальным игрокам.

Игра каждой пары длится не более 2 - 3 минут.

Правила игры. Осаливание не засчитывается, если защитник отнял руку от головы сидящего. Ногой разрешается осаливать только ниже колена. Мешать защитнику (толкать, дергать) запрещается. В случае некорректного поведения игрок выводится из игры.

АЗЕРБАЙДЖАНСКИЕ НАРОДНЫЕ ИГРЫ

Белый мяч и черный мяч (Аг тон вэ гара тон)

Для игры нужны два мяча из войлока или шерсти белого и черного цвета. Играющие делятся на две равные команды. В каждой команде выбирается ведущий. Одному ведущему дают мяч белого цвета, другому - черного цвета.

По сигналу ведущие бросают свои мячи как можно дальше. По второму сигналу по одному игроку из каждой команды бегут за своим мячом. Победитель, т. е. тот, кто быстрее принес мяч своему ведущему, получает очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

Правила игры. Бросать мяч и бежать за ним можно только по команде. Мяч бросать надо как можно дальше.

Отдай платочек (Дэсмалы вер)

Играющие делятся на две группы и выстраиваются в шеренгу друг против друга, держа руки за спиной. В центре между шеренгами стоит один игрок. В каждой команде выбирают ведущего, которому дают платочек. Ведущий проходит позади своей команды и незаметно вкладывает платочек в руку одному из детей. После этого игрок, стоящий в центре, дает команду: «Отдай платочек!» Дети с платочками должны выбежать и отдать платочек ведущему. Побеждает тот, кто быстрее отдаст платочек. Команда, набравшая больше очков, побеждает.

Правила игры. Бежать и отдавать платочек можно только по сигналу. Платочек надо каждый раз давать разным детям.

Черный паша (Гара паша)

Из числа играющих выбираются пастух, собака и врун. Остальные изображают овец. Пастух играет на свирели, собаки сидят в засаде, овцы гуляют и как будто едят траву. Вдруг врун зовет пастуха: «Эй, эй, эй, пастух, пастух». Пастух отвечает: «Что тебе?» Врун: «Братец пастух, мой дядя, Черный паша, говорит, что наша черная овца (называет приметы овцы) в вашу отару попала, и просит ее обратно». Пастух подводит вруна к отаре. Тот неожиданно хватается одну из овец (берет игрока за руку) и убегает. Увидев это, собака бежит за ним. Если врун с овцой добежит до своего дома, то собака возвращается, а если собака догонит, то овца возвращается в стадо.

Правила игры. Собака начинает ловить только тогда, когда врун схватил овцу. Ловить в доме вруна нельзя.

День и ночь (Геджа ее гюндюз)

На некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой - девочки. Ведущий между ними. Команда мальчиков - «Ночь», а команда девочек - «День». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков.

Правила игры. Осаленные переходят в команду соперника.

Дети и петух (Ушаглап ее хоруз)

Один из игроков изображает петуха. Петух выходит из своего дома, ходит по площадке и три раза кукарекает. Игроки в ответ:

Петушок, петушок,
Золотой гребешок,
Масляна головушка,
Шелкова бородушка!
Что так рано встаешь -
Детям спать не даешь?

После этого петух опять кукарекает, хлопает крыльями и начинает ловить детей, которые, выйдя из своего домика, бегают по площадке. Если петух не сможет поймать ребят, то он опять изображает петуха.

Правила игры. Петух начинает ловить, а дети убегать только после повторного кукареканья. Ловить детей в их домике нельзя.



Приложение 2

Результаты диагностики «Стартовые возможности ребёнка, речевая деятельность»

№	Ф.И.	Н П	Осв	Сходст	Аналог	Словар	IQ	Рис чел	Мотив
1									
2									
3	Абжапорова Аяна	1	9	2,5	2	6	29,2	3	12
4	Авхадиев Адам	4	8	4,5	5	6	46,6	1	12
5	Ахмедова Ева	2	9	4	4	6	39,4	4	12
6	Барханов Орхан	0	7	4	2	6	27,8	2	10
7	Башикова Алтын	1	9	6	4	6	41,0	4	12
9	Белевич Нигина	1	7	3,5	3	6	31,6	2	12
11	Гаипов Расул	1	7	3	3	5	29,3	3	11
12	Закриев Масхад	2	7	4,5	3	4	33,3	4	12
13	Ильясов Эмиль	1	4	1	3	5	22,3	2	6
14	Искендерова Гюлай	1	5	3,5	2	5	25,9	3	12
15	Казаков Байказы	1	9	4,5	3	6	35,6	2	9
16	Косимова Мукаддасхон	1	4	1	2	6	21,2	1	10
17	Мавлетдинова София	3	10	5,5	4	9	49,8	5	12
18	Мансурова Паризода	1	4	2	3	6	25,6	3	12
19	Мелконян Лилия	1	6	3	3	6	29,6	3	11
20	Мунирянов Рустам	4	8	5	4	8	47,8	4	12
21	Расаев Джамиль	4	9	4	5	6	46,6	2	11
22	Рашева Илона	2	7	3,5	4	6	36,4	3	6

Воспроизведение сказки

Определить уровень сформированности смысловой памяти ребенка, освоение языка.

Сейчас я прочту тебе сказку, слушай ее внимательно. Воспроизведение сказки ребенком происходит приблизительно через 15 минут.

«Олень»

Олень подошел к реке напиться, увидел себя в воде и стал радоваться на свои рога, что они велики и развилисты, а на ноги посмотрел и говорит: «Только ноги мои плохи и жидки».

Вдруг выскочил лев и бросился на оленя. Олень пустился скакать по чистому полю. Он уходил, а как пришел в лес, запутался рогами за сучья, и лев схватил его.

Как пришло погибать оленю, он и говорит: «То-то глупый я! Про кого думал, что плохи и жидки, те спасали, а на кого радовался, от тех и пропал».

Оценка

2 балла – за каждую смысловую единицу при воспроизведении «близко к тексту» - с незначительными грамматическими отклонениями и сохранениями смысла.

1 – олень подошел...

2 - рога...-, ноги...-

3 – выскочил лев...

4 – олень уходил ...

5 – пришел в лес, запутался рогами ...

6 – пришло погибать ...

7 – мысли...

1 балл – при наличии грамматических отклонений, но сохранении смысла

0 баллов – при отсутствии смысловой единицы либо искажении смысла.

Максимальный балл – 14.

Беседа «Отношения».

1. Хочешь ли ты идти в школу?

2 балла – да (выраженное желание);

1 балл – не знаю, не очень (сомнение, неуверенность);

0 баллов – нет.

2. Представь себе, что вечером мама скажет тебе: «Ты у меня еще маленький, может быть тебе трудно будет в школе. Давай я пойду и попрошу, чтобы тебя приняли на будущий год. Хочешь?»

Что бы ты ответил?

2 балла – не хочу, не согласен;

1 балл – колебание;

0 баллов – хочу, согласен.

3. Представь себе, что ты вышел погулять и встретил знакомых детей, которые ходят в детский сад. Они тебя спрашивают, что нужно сделать, чтобы хорошо подготовиться к школе? Что посоветуешь?

2 балла – содержательная сторона подготовки к школе – учиться читать, писать, считать, рассказывать и т.п.;

1 балл – формальные стороны подготовки к школе – приобретение формы, портфеля...;

0 баллов – не знаю.

4. Как-то раз в классе произошел такой случай: один мальчик на уроке рисования забыл дома краски. И когда все дети достали краски, он встал и сказал учителю: «Дай мне краски». Правильно ли поступил мальчик?

2 балла – нужно сказать «дайте», т.е. обращение на «Вы», дополнения типа «пожалуйста», «нужно поднять руку», не оцениваются;

0 баллов – не осознается необходимость обращения на «Вы».

5. У тебя есть друзья?

Если ребенок отвечает: «да», спросить кто они.

Если называет сверстников – 2 балла;

Если ребенок отвечает: «нет», либо в числе друзей называет взрослых, животных или игрушки – 0 баллов.

6. Дети в школе получают оценки: пятерки и четверки те ребята, которые в заданиях не совершают ошибок или совершают очень малое количество ошибок. Тройки и двойки те ребята, которые совершили в задании много ошибок или вообще не справились с заданием. Как думаешь, какие оценки чаще всего будешь получать ты?

2 балла – пятерки, четверки;

0 баллов – тройки и двойки.

Осведомленность.

1. Назови четыре времени года.

1 балл – названо четыре;

0 баллов – менее четырех или другое (месяцы).

2. Сколько дней в неделе?

1 балл – семь;

0 баллов – любые другие ответы.

3. Для чего нужен светофор?

2 балла – говорит об управлении движением транспорта и пешехода;

1 балл – говорит об управлении движением только транспорта или только пешехода;

0 баллов – нет ответа.

4. Назови все виды пассажирского транспорта, которые ты знаешь.

3 балла – четыре вида, либо конкретные транспортные средства из четырех видов транспорта (наземный, подземный, водный, воздушный, либо метро, автобус, теплоход, самолет);

2 балла – три вида, конкретные транспортные средства из трех видов транспорта (наземный, подземный, водный, воздушный, либо метро, автобус, теплоход, самолет);

1 балл – два вида, конкретные транспортные средства из двух видов транспорта (наземный, подземный, водный, воздушный, либо метро, автобус, теплоход, самолет);

0 баллов – один вид, либо нет ответа.

5. Как люди обычно узнают о событиях, которые происходят в городе, стране или другой стране? Назови как можно больше способов узнать новости.

3 балла – не менее трех средств информации или конкретные передачи по радио, телевидению, газеты;

2 балла – два средства информации или конкретные передачи;

1 балл – одно средство информации или передачи;

0 баллов – кто-то сообщает, любые люди, съездить самим посмотреть, нет ответа.

6. Когда начинается новый год?

2 балла – первого января;

1 балл – зимой, в январе, в декабре.

0 баллов – когда бывает елка, нет ответа.

Максимальная оценка – 12 баллов.

Сходство.

Сейчас я буду называть тебе два предмета, а ты говори, чем они похожи, что у них есть общего, например: береза-клен, чем они похожи?.. Это деревья, и у березы, и у клена есть корень, ствол, ветви, листья.

1. Самолет – теплоход;

2. Павлин – утка;

3. Шуба – брюки.

0 баллов – нет ответа;

1 балл – признак (они деревья/птицы и т.д.);

1,5 балла – обобщение (у них есть листья, корень, ствол и т.д.);

2 балла – обобщение и признак.

Аналогии.

Сейчас я буду называть тебе два слова, которые связаны между собой определенным образом, потом я назову тебе третье слово, а тебе нужно будет сказать четвертое, чтобы оно относилось к третьему слову так, как второе к первому, например: воробей – птица, окунь - ... рыба.

1. Яблоко – фрукт, морковь - ...
2. Горький – сладкий, толстый - ...
3. Крыло – птица, плавник - ...
4. Рыба – аквариум, птица - ...
5. Понедельник – вторник, январь - ...

1 балл за каждый правильный ответ.

Словарный.

Представь себе, что ты встретился с инопланетянином, который не знает, что обозначают разные слова, и он спрашивает у тебя: «Велосипед – что это?» - объясни ему.

Слова для определения:

1. Лодка;
2. Ботинок;
3. Карандаш.

0 баллов – отсутствие понимания слова: ребенок заявляет, что не знает значение слова или неправильно объясняет его содержание, например: «Мех – его кладут в подушку и спят на ней»;

1 балл – понимает значение слова, но свое понимание может выразить лишь с помощью рисования или жестов;

2 балла – ребенок словестно описывает предмет либо указывает его назначение;

3 балла – ребенок дает определение, которое приближается к научному (то есть, такое, в котором содержится указание на род и отдельные видовые признаки).

ЗАЯВКА

В Оргкомитет областного конкурса программ внеурочной деятельности

От МАОУ гимназии №16 г.Тюмени

Ф.И.О. участника (полностью) Петрова Ольга Александровна,

Головчанская Татьяна Валерьевна

Полное наименование ОУ : Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение гимназия №16 города Тюмени

Название программы внеурочной деятельности: «Россия мой второй дом»

(для детей мигрантов и их семей)

Направление внеурочной деятельности: социальное

Возрастная категория:6-10 лет

Контактный телефон : с.89097345275, 89028187279

e-mail :tgolovchanskaya @mail.ru