

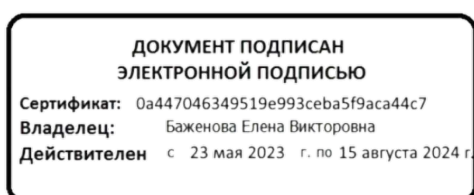
Управление образования Администрации города Усть-Илимска
Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр детского творчества»

РАССМОТРЕНА
на заседании методического совета
протокол от 09.01.2023 № 01

УТВЕРЖДЕНА
приказом МАОУ ДО ЦДТ
от 09.01.2023 № 002

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Лига активистов»**

Уровень усвоения – ознакомительный
Направленность – социально-гуманитарная
Возраст учащихся – 11-17 лет
Срок реализации – 1 год



Автор программы:
Трохимович В.А., педагог
дополнительного образования,
МАОУ ДО ЦДТ

Пояснительная записка

Актуальность дополнительной общеразвивающей программы «Лига активистов» (далее – программа «Лига активистов»). Для качественной жизни у человека должны быть сформированы соответствующие запросам времени компетентности. В нормативных правовых документах заявлен заказ общества на осуществление педагогического процесса по формированию ценностей личности учащегося посредством социализации.

Подростку, для которого школьные годы являются определяющими в его становлении и развитии, сложно самоопределиться. Важно, чтобы учащийся с позиции субъекта научился относиться к окружающему миру и взаимодействовал с ним. Нужно помочь детям подготовиться к самостоятельной деятельности, к непрерывному образованию, к сознательному выбору профессии, к разумной организации своего свободного времени, к сохранению здоровья, к общению, а также к активной общественно-полезной жизни. Учащемуся важно попробовать самые разные роли: организатор клуба и творческого объединения, руководитель и корреспондента СМИ, избиратель и избранный в руководящие органы. Для благополучия в обществе, как собственного, так и референтного окружения, необходимы компетентности, с помощью которых определяешь жизненную позицию и активно реализуешь ее в социально-одобряемых видах деятельности.

В воспитательной практике образовательных организаций выделяется тенденция использования в организации свободного времени различных детских сообществ. Это обусловлено высокой результативностью, которую они дают благодаря специфике внутренних взаимоотношений и деятельности, которые основаны на интересах каждого члена детского объединения. Наиболее распространенными являются органы детского самоуправления, детские клубы и детские общественные организации.

Детское самоуправление – форма организации жизнедеятельности коллектива учащихся, которая обеспечивающая развитие их самостоятельности в принятии и реализации решений для достижения общественно значимых целей. С целью развития и активизации детского самоуправления необходимо обучение актива, то есть повышение уровня подготовленности активистов к организации практической деятельности в сфере гражданского взаимодействия.

Программа «Лига активистов» знакомит учащихся с практикой по формированию активной, самостоятельной и инициативной личной позиции, по развитию лидерских, исследовательских, коммуникативных и рефлексивных навыков, навыков групповой работы.

Содержание программы направлено на приоритетные направления социально-экономического развития региона.

Педагогическая целесообразность программы «Лига активистов» состоит в практикоориентированности содержания. Учащиеся прорабатывают игровые и интерактивные технологии, технологии КТД и проектного обучения в делах, которые заканчиваются нужными «продуктами» для конкретного адресата. Учащиеся овладевают умениями общения и взаимодействия со сверстниками и взрослыми на основе общечеловеческих ценностей. В процессе организации и проведения детских мероприятий учащиеся приобретают значимые личностные и универсальные учебные результаты.

Новизна программы «Лига активистов» заключается в том, что данная программа решает задачи, которые связаны с деятельностью общероссийской общественно-государственной детско-юношеской организации «Российское движение школьников», например, личностное развитие и гражданская активность школьников.

Программа «Лига активистов» составлена на основе «Положения о дополнительной общеразвивающей программе МАОУ ДО ЦДТ» (2023), методических рекомендаций по направлению деятельности «Гражданская активность», «Личностное развитие», «Творческое развитие», подготовленных группой авторов Московского педагогического государственного университета в 2016 году; научно-методических журналов для заместителя директора по

воспитательной работе; учебных пособий по проектной деятельности, игровым и интерактивным технологиям.

Цель: подготовка учащихся-подростков для работы в детских органах самоуправления через организацию социально полезных видов деятельности.

Задачи:

1. Воспитывать у учащихся ценностное отношение к Человеку, Творчеству: ответственность, целеустремленность, инициативность, активность, культуру общения.

2. Ознакомить учащихся с российским движением школьников и городскими общественными объединениями.

Обучать технологиям: игровым, КДТ и проектирования.

3. Развивать практические умения и навыки: организаторские и коммуникативные, творческие, самообразования в различных видах деятельности.

Планируемый результат

Учащиеся будут иметь представление об игровых и интерактивных технологиях, КТД, проектной деятельности, о планировании деятельности объединения.

Учащиеся будут иметь навыки планирования собственной деятельности.

Учащиеся будут уметь взаимодействовать в паре, группе.

Учащиеся будут иметь практический опыт участия в организации и проведения детских мероприятий.

Учащиеся будут уметь работать с различными источниками информации (печатные, интернет ресурсы).

При освоении программы «Лига активистов» осуществляется промежуточная аттестация и аттестации учащихся по итогам освоения дополнительной общеразвивающей программы:

№ п/п	Критерии	Форма аттестации	Год обучения	Периодичность проведения	Механизм отслеживания	Содержание оценки
1	Предметные знания, умения, навыки	Промежуточная	1	8-е занятие	Тест (Приложение 1)	Высокий уровень (ВУ) Средний уровень (СУ) Низкий уровень (НУ) (Приложение 1)
		Итоговая	1	Третья декада декабря Третья декада мая	Тест (Приложение 1)	
2	Творческие способности	Итоговая	1	Третья декада декабря Третья декада мая	Документ об участии	Участие в мероприятиях различного уровня: ВУ - участие в мероприятиях международного, федерального, регионального, муниципального уровней. СУ - участие в мероприятиях регионального, муниципального уровней. НУ - участие в мероприятиях уровня объединения

Принципы образования: сознательность и доступность; связь теории с практикой; систематичность и последовательность; активность и прочность; учет возрастных и индивидуальных особенностей.

Направленность – социально-гуманитарная.

Образовательная область – интеграция: обществознание, литература, естествознание.

Образовательный уровень – подготовительный.

Уровень усвоения – ознакомительный.

Ориентация содержания – социально-практическая.

Характер освоения – развивающий.

Адресат – учащиеся 11-17 лет.

Срок освоения – краткосрочная, 1г.

Объем программы –34ч.

Форма обучения – очная, очно-заочная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Режим занятий – один раз в неделю, 100 мин (2*45мин, перерыв 10мин).

Количество учащихся в объединении – 15-20.

Принципы комплектования объединения – прием в объединение всех желающих детей без специального отбора с регистрацией в АИС «Навигатор дополнительного образования».

По окончании обучения учащиеся получают свидетельство о дополнительном образовании в МАОУ ДО ЦДТ.

Содержание программы

Тема 1. Вводное занятие

Знакомство с программой. Правила охраны труда. Организационные вопросы.
Практика: игры на знакомство и сплочение.

Раздел 1. Детское и молодежное движение в России

Тема 2. Российское движение школьников

Понятия «общественное объединение», «общественная организация». Знакомство с общероссийской общественно-государственной детско-юношеской организацией «Российское движение школьников» (далее - РДШ). Детские объединения города Усть-Илимска.

Практика: конспектирование, составление кластера «Содружество ДОО».

Тема 3. Направления РДШ

Направления РДШ: гражданская активность, личностное развитие, военно-патриотическое и информационно-медийное.

Практика: групповая работа «РДШ-старт в будущее».

Раздел 2. Общение

Тема 4. Культура общения

Понятия «общение», «собеседник». Виды и функции общения. Вербальное и невербальное общение. Владение способами эффективного общения.

Практика: коллективная работа «Составление макета карты страны «Общение», практическая работа «Секреты общения», конкурс знатоков этикета.

Тема 5. Конфликты

Понятие «конфликт», виды конфликтов. Различные стратегии поведения человека в конфликтных ситуациях.

Практика: тренинг «Разрешение конфликтов», тест «Коэффициент моей общительности».

Раздел 3. Организация и самоорганизация

Тема 6. Лидерство

Понятие «лидерство», типы лидеров, стратегии управления, жизненные ценности, ключевые компетенции, работа с другими.

Практика: практикум «Чемодан лидера», тест «Я – лидер».

Тема 7. Портфолио

Понятие «портфолио». Содержание, структура документа. Разновидности. Папка достижений.

Практика: составление памятки «Мое портфолио».

Тема 8. Коллектив

Понятие «коллектив». Стадии развития коллектива (по А. Н. Лутошкину и А.С. Макаренку). Позиция актива в коллективе ребят. Система поручений в детском коллективе.

Практика: написание эссе «Я и коллектив», промежуточная аттестация.

Тема 9. Детское самоуправление

Понятие «самоуправление». Структура. Модели самоуправления. Функции и полномочия участников. Обязанности членов органа самоуправления. Поручения.

Практика: групповая практическая работа «Модель самоуправления».

Тема 10. Тайм-менеджмент

Основные методы планирования времени: принцип Парето, метод Альпы, «Матрица Эйзенхауэра», анализ ABC.

Практика: тренинг «Чувство времени».

Тема 11. Планирование времени

Дела «жесткие и гибкие», поглотители времени.

Практика: составление to-do листов.

Тема 12. Игровые технологии

Понятие «игры», ее виды. Методика проведения игр. Оформление игрового пространства. Игры на взаимодействие. Ролевые игры. Интеллектуальные игры. Игры на знакомство. Игры-шутки.

Практика: работа в группах «Калейдоскоп игр».

Раздел 4. Проектная деятельность по проведению детских мероприятий**Тема 13. Социально-образовательное проектирование**

Основы проектной деятельности: технология, методы, результаты.

Практика: конспектирование, работа в группах «Шесть П»; работа в парах «Лайфхаки для проектной деятельности»; работа в группах «Разработка и презентация проекта».

Тема 14. КТД

Методика конструирования и организация КТД. Этапы КТД: идея, создание, организация, проведение и анализ.

Практика: практикум «Конструируем КТД».

Тема 15. Интерактивные технологии

Акция, «круглый стол», пресс-конференция, дебаты, дискуссия, ток-шоу.

Практика: групповая работа «Разработка акции».

Тема 16. Организация детских мероприятий

Разработка сценария, режиссура, оформление, алгоритм проведения детского мероприятия.

Практика: игра-тренинг «Мой первый сценарий».

Тема 17. Итоговое занятие

Практика: аттестация учащихся по итогам освоения ДОП. Презентация проекта «Сценарий мероприятия».

Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов и тем	Кол-во часов	В том числе		Аттестация
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	
Раздел 1. Детское и молодежное движение в России					
2	Российское движение школьников	2	1	1	
3	Направления РДШ	2	1	1	
Раздел 2. Общение					
4	Культура общения	2	1	1	
5	Конфликты	2	-	2	
Раздел 3. Организация и самоорганизация					
6	Лидерство	2	1	1	
7	Портфолио	2	1	1	
8	Коллектив	2	1	1	Промежу- точная
9	Детское самоуправление	2	1	1	
10	Тайм-менеджмент	2	1	1	
11	Планирование времени	2	1	1	
12	Игровые технологии	2	1	1	
Раздел 4. Проектная деятельность по проведению детских мероприятий					
13	Социально-образовательное проектирование	2	1	1	
14	КТД	2	1	1	
15	Интерактивные технологии	2	1	1	
16	Организация детских мероприятий	2	-	2	
17	Итоговое занятие	2	-	2	Итоговая
	Всего часов	34	14	20	

Календарный учебный график

1 набор объединений учащихся

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов по месяцам				Аттестация
		Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	
1	Вводное занятие	2				
2	Раздел 1	4				
3	Раздел 2	2	2			
4	Раздел 3		8	6		1
5	Раздел 4			2	8	
6	Итоговое занятие				2	1
Всего		8	10	8	8	

2 набор объединений учащихся

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов по месяцам					Аттестация
		Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	
1	Вводное занятие	2					
2	Раздел 1	4					
3	Раздел 2		4				
4	Раздел 3		4	8	2		1
5	Раздел 4				6	4	
6	Итоговое занятие					2	1
Всего		6	8	8	8	4	

Условия реализации дополнительной общеразвивающей программы

Материально-технические условия: учебный кабинет, комплект учебной мебели, бумага, ручки, карандаши, маркеры, медиа-аппаратура, компьютер, интернет;

Информационно-методические условия:

- электронные образовательные ресурсы:

<https://cyberleninka.ru/article/v/proektnaya-deyatelnost-v-shkole-neispolzuemye-vozmozhnosti>

<https://www.sites.google.com/a/labore.ru/kcp/teoria-proektov/klassifikacia-proektov>

<https://summercamp.ru/index.php?title>

<https://рдш.рф/>

<http://psychologiya.com.ua>

<http://festival.1september.ru/>

<Http://www.c-psycholog.ru/>

https://schci.ru/russkie_narodnie_igry.html

https://summercamp.ru/Игры_русские_народные

http://pedsovet.su/dosug/russkie_narodnye_igry;

- информационно-коммуникационные технологии: Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Microsoft Publisher, Google Forms, Zoom.

Сетевые ресурсы: программа «Лига активистов» реализуется с использованием сетевой формы в соответствии с договором о сетевой форме реализации программы в муниципальных общеобразовательных учреждениях или муниципальных дошкольных образовательных учреждениях.

Методические условия:

– рекомендуемые типы занятий: мини-лекция, деловые, оргдеятельностные и сюжетно-ролевые игры, тренинг, практикум, «круглый стол», дискуссия, КТД, PR-акция, проектная деятельность;

– рекомендуемые образовательные технологии: игровая, информационно-коммуникационные, интерактивные, рефлексия, КТД, диагностическая и проектного обучения;

– методические материалы: учебно-методическая литература, электронные образовательные ресурсы, методические разработки мероприятий, видеофильмы, раздаточный материал для выполнения упражнений. (Приложение 2).

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

Список рекомендуемой литературы

Для педагога

1. Круз К. 15 секретов управления временем: Как успешные люди успевают все. – М.: Альпина Паблишер, 2020. – 262 с.
2. Лукашенко М. Тайм-менеджмент для школьника. Как Федя Забывакин учился временем управлять. – М.: Альпина Паблишер, 2022. – 240 с.
3. Петров В.М. Думай иначе. Креативное мышление. – М.: Солон-Пресс, 2020. – 124 с.

Для учащихся

1. Сизова Р.Ф., Селимова Р.Ф. Учусь создавать проект. – М.: РОСТ, 2019. – 119 с.
2. Характерова А., Белановский Ю. Социальное волонтерство. Теория и практика. – М.: 1000 бестселлеров, 2020. – 504 с.
3. Оуэн Д. Справочник лидера. 90 навыков для роста и развития. – М.: Библос, 2020. – 382 с.

Для родителей (законных представителей)

1. Архангельский Г. Тайм-менеджмент. Полный курс. – М.: ЛитРес, 2020. – 370 с.
2. Бишоп Г.Д. Парься меньше, живи больше. – М.: Эксмо, 2020. – 240 с.
3. Максвелл Д. Хорошие лидеры задают правильные вопросы. – М.: Поппури, 2022. – 336 с.
4. Сизова Р.Ф., Селимова Р.Ф. Учусь создавать проект. – М.: РОСТ, 2019. – 119 с.
5. Фабер А., Мазлиш Э. Как говорить с детьми, чтобы они учились. – М.: Бомбора, 2022. – 288 с.

Для педагога

1. Боно Э. Шесть шляп мышления. – М.: Поппури, 2020. – 208 с.
2. Григоращенко Н.М., Бревнова С.В. Теория и практика коллективно-творческого дела. – М.: ФЛИНТА, 2021. – 40 с.
3. Катаева В. Социальное проектирование. Учебник. – М.: Синергия, 2022. – 302 с.
4. Райс О.И., Карпенко Е.А. Интерактивные технологии в обучении. Педагогика нового времени. – М.: ЛитРес, 2022. – 80 с.
5. Рудякова О Развитие культуры общения в подростковой среде. Программа, разработки занятий, рекомендации. - Волгоград: Учитель, 2021. – 151 с.

План воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Время и место проведения	Ответственный
«Ключевые дела учреждения»			
1	Участие в праздниках, выставках-конкурсах, соревнованиях, чемпионатах, квестах, мастер-классах, онлайн-мероприятиях	В течение года	Педагог
Модуль «Экскурсии. Выезды. Походы»			
1	Экскурсии в учреждения культуры и спорта. Выезды на мероприятия, соревнования, НПК различного уровня. Походы	В течение года	Педагог
Модуль «Профориентация»			

1	Участие в профориентационных мероприятиях: экскурсии на предприятия города, ярмарки профессий, конкурсы по профориентации, профориентационная диагностика, дни открытых дверей в профессиональных учебных заведениях	В течение года	Педагог
Модуль «Работа с родителями»			
1	Индивидуальные консультации родителей по работе в АИС «Навигатор Иркутской области». Участие в родительских собраниях. Вовлечение родителей в мероприятия МАОУ ДО ЦДТ	В течение года	Педагог
<i>Модули, заполняемые по выбору</i>			
Модуль «Организация предметно-развивающей среды»			
1	Оформление и наполнение кабинета учебно-материальными пособиями по ДОП	В течение года	Педагог
Модуль «Детский медиацентр»			
1	Освещение деятельности объединений в СМИ	В течение года	Педагог
Модуль «Детские общественные объединения»			
1	Участие в профилактических акциях, мероприятиях	В течение года	Педагог

Методические рекомендации по проведению аттестации учащихся

Методика самооценки проектной деятельности учащегося

Цель: формирование оценочных умений у учащихся.

Инструкция: пожалуйста, оцени в баллах от 1 до 3 написанные умения и навыки.

Лист самооценки

Фамилия, имя

Возраст

Название объединения

№ п/п	Умения	Самодиагностика	
		Промежуточная диагностика	Итоговая диагностика
		Дата проведения	Дата проведения
1	Умею определять и формулировать цель деятельности (понимаю свои интересы, выделяю проблему, задачу и могу выразить ее словами) в жизненных ситуациях и в ситуациях вне школы		
2	Умею составлять план действий по решению проблемы (задачи) в жизненных ситуациях и в ситуациях вне школы		
3	Умею соотносить результат своей деятельности с целью или образцом, предложенным педагогом		
4	Умею самостоятельно выполнять действия по реализации плана достижения цели, сверяясь с результатом		
5	Умею оценивать результаты своей работы		
6	Умею предвидеть нужную информацию для обучения, отбирать источники информации среди предложенных		
7	Умею добывать новые знания из различных источников разнообразными способами		
8	Умею перерабатывать информацию из одной формы в другую, выбирать наиболее удобную из них. Умею оформлять информацию в виде текста, схемы, таблицы, с помощью ИКТ		
9	Умею перерабатывать информацию для получения нового результата: анализировать, сравнивать, группировать различные объекты, явления, факты		
10	Умею передавать содержание в сжатом, выборочном или развернутом виде. Умею планировать свою работу по		

	изучению незнакомого материала		
11	Умею доносить личную позицию до других с помощью монологической, диалогической речи с учетом своих учебных и жизненных ситуаций		
12	Умею читать разнообразную литературу, понимать прочитанное, владеть навыками смыслового чтения		
13	Умею учитывать различные точки зрения на вопрос, учитывать их и уметь обосновывать собственное		
14	Умею договариваться с людьми, соглашаясь с ними свои интересы и взгляды, для того, чтобы сделать что-то сообща		

Интерпретация

Полученные баллы переводятся в оценку – уровень:

Высокий уровень	39-42 балла
Средний уровень	17-38 баллов
Низкий уровень	14-16 баллов

Методические материалы

Методические рекомендации для педагогов по созданию игровых программ «Успешный замысел»

Сложно организовать экспромт. Успешность игры напрямую зависит от уровня подготовки к ней, и делится своим опытом.

Название

Игровые программы – это некий замысел ведущего, воплощенный в определенной игровой форме и наполненный игровым содержанием.

Всему необходимо дать название, и эту задачу нельзя недооценивать.

Придумывая название игровой программе, имеет смысл избегать ряда типичных ошибок:

1) выбор в пользу банальных, неинтересных названий, которые являются или устаревшими, неактуальными для современных детей и вызывают у них отрицательные эмоции (например, «А ну-ка, девочки»), или очень традиционными, стереотипными (например, «Веселые старты», «Олимпийские игры»);

2) дублирование в названиях игровых программ названия телевизионных телепередач, что очень часто не только является необоснованным (форма проведения может не соответствовать содержанию), но и вызывает у детей и подростков неправильную реакцию: ожидали одного,

а получили совсем не то;

3) смешение понятий «название программы», «тема программы», «форма проведения программы».

Например, игровая программа с названием «Виды спорта» действительно посвящена различным спортивным состязаниям, но название не выполняет своих функций. По сути, в данном случае автор перепутал понятия «тема игровой программы» и «название», подменив одно другим;

4) создание слишком длинных, трудно запоминающихся названий. Такие названия часто связаны с цитированием неких поэтических строк, афоризмов, часто трудно запоминаются детьми,

не воспринимаются ими как название именно игровой программы.

Название игровой программы призвано выполнять следующие функции:

- привлекать внимание потенциальных участников, формировать интерес, даже интриговать;
- вызывать желание принять участие, посмотреть, понять, что же будет;
- давать достоверную информацию о предстоящем действии, будить воображение;
- указывать или намекать на форму проведения игровой программы, используя наименования некоего типа: соревнование, поединок, шоу, конкурс.

Приведем несколько удачных названий из методической литературы, вызывающих интерес у детей:

«Шар-ах-шоу» – название, основанное на лингвистической игре;

«Турнир рыцарей сугроба и снежка» – название, ориентированное на эмоциональную реакцию потенциальных участников;

«Академия несерьезных наук» – название, которое несет в себе противоречие и интригует.

Деление на группы

Психологический смысл игровой программы во многом состоит в том, что мероприятие проводится именно как соревнование команд и предусматривает:

- а) совместное принятие решений при ответах на вопросы;
- б) совместное придумывание и инсценирование;
- в) совместное фантазирование и обсуждение решений;
- г) выбор одного или нескольких участников для выполнения заданий.

В процессе игры у участников появляется не только опыт совместной групповой работы, но и наглядная иллюстрация **результатов работы группы**: выигрыш или проигрыш, и еще - отношения, сложившиеся во время игровой программы.

Часто сами условия проведения предусматривают, что в игровой программе участвуют уже статичные группы (классы, отряды). Это, с одной стороны, несколько облегчает задачу ведущего, но, с другой стороны, ограничивает возможности участников. Ведь в устойчивых группах, как правило, наблюдаются уже сложившиеся отношения, и детям будет сложно проявлять себя как-то по-другому. Если речь идет о школьном классе, то это слишком многочисленная группа для игровых программ, в которой сложно организовать равнозначное участие всех участников.

Эффективно делить участников на небольшие группы (по 5–7 человек).

Большое количество команд – это определенные сложности в работе ведущего, проведении и отслеживании результатов, необходимости большого количества игрового материала, а также дополнительно усиление шума, но это, безусловно, и большая результативность игровой программы.

К плюсам большого количества команд с малым количеством участников можно отнести:

- 1) максимальную включенность всех участников в игровую программу (сидеть в стороне и просто наблюдать за игрой в данной ситуации уже не получится);
- 2) возможность всем поучаствовать в том или ином конкурсе;
- 3) более тесный контакт между детьми, установление дружеских связей.

Деление группы на команды должно органично вплестаться в игровую программу. Есть огромное количество способов и вариантов такого деления. Например:

Свободный выбор

Выбираются капитаны команд (по количеству групп, которые планируется создать для участия в игровой программе), которые, в свою очередь, выбирают по одному игроку в свою команду.

Вторые игроки выбирают третьих, третьи – четвертых и так далее. Ведущий может обозначать роли выбираемых. Например, «директор школы» выбирает «завуча», «завуч» выбирает «учителя математики», «учитель математики» – «учителя литературы».

Хорошо, когда роли, обозначенные ведущим, соответствуют теме игровой программы. Дети очень любят именно этот способ деления на команды, потому что возможность оказаться в группе с человеком, близким тебе, очень велика. Многих несколько смущает тот факт, что в конце деления остаются два-три человека, не выбранных никем, тут возможен вариант наоборот: оставшиеся выбирают команду, в которой хотели бы играть.

Жеребьевка

Этот вариант деления на 2 команды идеален. Ведущий проводит жеребьевку, во время которой все участники получают жетон или с крестиком, или с ноликом, чем и определяется принадлежность к команде.

Жеребьевка возможна при любых обстоятельствах. В качестве жетонов могут выступать карточки разного цвета (в результате получатся команды красных, синих, зеленых), разной геометрической формы (в результате получатся команды круглых, квадратных, треугольных), с разными изображениями.

Достаточно серьезный недостаток жеребьевок состоит в абсолютной непредсказуемости состава участников команд.

Усложненная жеребьевка

Этот способ деления, по сути, самостоятельная игра. Вариантов таких жеребьевок множество. Например, игровая программа, посвященная празднованию Нового года, предпо-

лагала участие семи команд. К началу игровой программы общее количество участников составляло 35 человек. Соответственно, каждая из семи открыток была разрезана на пять частей. Детали всех открыток смешаны в мешке Деда Мороза. Задача игроков состояла в том, чтобы собрать открытку и собраться всем вместе. Открытка может быть заменена репродукцией, портретом, связанными с темой игровой программы. Такую же роль могут выполнять известные стихотворения, разрезанные построчно.

Такой способ деления на команды предполагает высокую активность по поиску членов именно своей команды, активное взаимодействие между участниками. Конечно, организовать такой способ жеребьевки проще в группе до 50 человек. И если количество участников игровой программы непредсказуемо, то сам процесс вырезания должен происходить непосредственно перед жеребьевкой, чтобы не ошибиться в подсчетах.

Организация и замысел игровой программы определяет и наименование групп-участниц. Если проводится игра на морскую или космическую тематику, то группы лучше называть экипажами, если речь идет о профессиональном соревновании, то трудовыми коллективами. Подобных названий много: команды, звенья, театральные труппы, трудовые бригады, компании.

Победа проигравших

Одним из мотивов включения в игру человека является естественное желание попробовать свои силы, быть успешным, выиграть.

Проигравшие дети часто бурно выражают свои эмоции, расстраиваются, даже плачут.

Задача педагога: учить участников проигрывать достойно.

И это повод для игрового последствия, то есть обсуждения причин проигрыша, возможных вариантов поведения в игре для того, чтобы добиться успеха в следующий раз.

По сути, реакция детей на проигрыш – это своего рода отправная точка для дальнейшей работы с ними.

Проигрывать для детей полезнее, чем выигрывать. Ведь ни для кого не секрет, что с успехами, победами в жизни мы, как правило, справляемся легко, победителю легче быть великодушным, добрым, щедрым. Иначе дело обстоит с жизненными сложностями, проблемами, неудачами. Справиться с ситуацией, в которой ты чувствуешь себя проигравшим, не потеряв оптимизм, непросто, сохранять при этом чувство собственного достоинства, не повторять свои собственные ошибки, а извлекать из них уроки получается у совсем немногих. Эти жизненные навыки может помочь приобрести ребенку игра, а точнее, взрослый, оказавшийся рядом во время проигрыша в игровом процессе.

Вот примерный алгоритм поведения, необходимой реакции взрослого на детский проигрыш.

1. Проговаривание чувств и желаний ребенка в связи с игрой и проигрышем: «Я знаю, как ты ждал эту игру (задание, конкурс), и понимаю, что тебе очень хотелось выиграть. Сейчас тебе обидно, что ты проиграл».
2. Проговаривание своих чувств по поводу проигрыша: «Мне тоже хотелось, чтобы ты (наша команда) выиграли. Мне тоже обидно».
3. Проговаривание уверенности в том, что возможен успех, и готовности помочь в его достижении: «Я уверен, что мы обязательно сможем выиграть. Когда ты успокоишься, мне очень хотелось бы поговорить о том, как сделать так, чтобы в следующий раз мы смогли добиться большего успеха».
4. Указания на реальные предпосылки к выигрышу, успехи в прошедшем игровом процессе: «Я знаю, что у нас все получится, тем более что сегодня у нас получилось (нам удалось)..., значит, у нас есть возможность выиграть в следующий раз».
5. Определение сроков следующей игры и тренировок, подготовки к ней и демонстрация готовности оказать помощь и поддержку: «Я знаю, что следующая игра запланирована на..., у

нас есть... времени, когда мы сможем потренироваться, мне очень хочется, чтобы мы подготовились вместе».

Схема поведения взрослого может варьироваться и изменяться в зависимости от ситуации и детей. Но важно сохранять идею о том, что любой проигрыш неприятен, но исправим, если приложить усилия и проанализировать полученный опыт.

В ситуации же, когда из игры в игру побеждает дружба, что, по сути, является результатом боязни взрослых увидеть негативные реакции детей на неудачи, мы оказываем детям медвежью услугу, лишая их опыта проигрыша и выигрыша и переживания эмоций, связанных с

этими фактами. К тому же рано или поздно дети раскусят эту взрослую хитрость, и игровая деятельность, привносимая взрослыми, будет обесценена. Любое соревнование будет восприниматься как формальность и фикция. Справляться с таким отношением к игре достаточно сложно, тем более, что дети начинают устойчиво негативно реагировать на игровую деятельность вообще.

Фразы типа «зачем так расстраиваться, вы же не корову проиграли» демонстрируют нечувствительность взрослого к эмоциям, желаниям, потребностям детей. Ведь детям действительно очень хотелось выиграть, раз они плачут. И в этот момент им нужна поддержка, которая заключается в понимании и признании их желаний и разочарований.

Ну и, конечно, всем известная фраза «главное не победа, а участие» тоже не может считаться безупречной реакцией взрослого. В самой фразе заключена очень мудрая мысль о том, что главное не всегда результат, порой важнее процесс. И удовольствие можно получить от самой игры, а не только от победы. Но до такого понимания игры детям, как правило, надо дорасти.

Командная работа

Это одна из самых сложных задач – организовать игру изнутри, в командах.

В данном случае понятие «организовать» синонимично словам «показать, как», «объяснить», «продемонстрировать». Чаще всего у детей не получается принять совместное решение потому, что они не знают, как это делается, просто не имеют такого жизненного опыта.

Можно использовать следующий алгоритм и условия организации командной работы:

1. Рассадить игроков так, чтобы все могли в равной степени проявлять активность, – лучше в круг.
2. Выяснить, как игроки поняли смысл задания и игровую инструкцию.
3. Структурировать игровую задачу, то есть поэтапно описать то, что предстоит сделать.
4. Распределить, кто что делает, по желанию, с помощью опроса мнений либо путем голосования.
5. Обеспечить команды достаточным количеством инвентаря.

С каждым последующим заданием алгоритм организации повторяется, полномочия взрослого делегируются наиболее активным и способным к организационной работе игрокам – так и снижается роль взрослого.

Вводить игровые титулы, например: «Барон фантастики», «Рыцарь книги», «Директор самовара».

Безусловно, организация подобного рода деятельности в каждой команде возможна только при совместных усилиях нескольких человек.

Изначальное наличие единомышленников, готовых помочь, но и понимающих, как это делать, значительно облегчает проведение игровых программ. Это могут быть коллеги, родители, а также сами дети. Например, капитаны команд, которых можно собрать перед игровой программой и рассказать им, что предстоит делать. Речь в данном случае идет о том, чтобы направить подростков-лидеров на организацию совместной деятельности. Нет необходимости знако-

мить детей с содержанием заданий, имеет смысл объяснить форму проведения и особенности организации группы.

Такого рода работа не просто полезна, но и интересна подросткам, так как отвечает их возрастным особенностям: потребности в признании их взрослости и самостоятельности, самоутверждении, наличии конкретного дела, в котором они могут попробовать свои силы.

В данном случае также важно предусмотреть сменность лидерского состава, то есть перед каждой игровой программой определять новых капитанов команд, организующих группу.

В любом случае при большом количестве команд важно привлечь к проведению игровой программы одного помощника, который будет страховать часть команд, в то время как вторую часть ведущих возьмет на себя.

Информационная карусель

Когда в одном пространстве собрались очень разные люди, а предстоит им вместе выполнить какую-то реальную задачу (благоустроить пришкольную территорию, к примеру), стоит начать с небольшой игры, минут на 15. Называется она «информационная карусель».

Ведущий задает аудитории вопрос по теме встречи и предлагает 2–3 варианта ответа. Ответившие одинаково собираются в одну группу. Затем ведущий задает второй вопрос – образуются новые группы. Очень быстро единомышленники знакомятся друг с другом. Появляется возможность сразу создать рабочие группы для выполнения той или иной конкретной работы.

Многообразие мнений

Педагоги и родители, родители и взрослеющие дети – группы с разными привычками, вкусами. Но и между ними есть много общего. Эту общность важно определить и подчеркнуть в некоторых ситуациях.

Простой прием поможет всем собравшимся понять, что вокруг единомышленников больше, чем оппонентов. Для этого нужно встать в круг, точнее, в два круга – один внутренний, другой внешний, лицом друг к другу. Получаются пары. Каждая быстро находит общую черту (точку зрения на проект, причину присутствия) и в символической форме старается выразить обретенное единство (девиз, жест).

Затем круги сдвигаются на один шаг: один – вправо, другой – влево. Новая пара теперь ищет почву для диалога, общий знак. Не обязательно встретиться всем со всеми. Достаточно нескольких перемещений, чтобы возникла дружеская, доверительная атмосфера.

Точка зрения

Продемонстрировать право каждого на свою точку зрения, необходимость доверять чужому взгляду и учитывать его позволяет нехитрая игра.

Каждый участник получает лист бумаги и ручку. Листочки нужно подписать и проделать в них дырку в центре так, чтобы через нее можно было смотреть на окружающий мир. Смотровые окошки (круглые, прямоугольные, причудливые, большие и маленькие) отражают личность авторов. Теперь свой листочек надо закрепить (мемоклипы, стержни с зажимами для бумаги, расставленные на партах, очень пригодятся) и внимательно рассмотреть мир в рамке. Затем посмотреть через чужую рамку и описать увиденное несколькими предложениями.

Эффект потрясающий. Во-первых, формулируешь новый взгляд на знакомое пространство. Во-вторых, предыдущий зритель с удивлением замечает, что даже в общей рамке жизнь видится по-разному. Так вот что значит – собственная точка зрения!

Сценарный план семинара «Шесть П»

Адресат семинара - учащиеся 7 классов.

Цель: подготовка учащихся к проектной деятельности.

Задачи:

- 1) создать группы учащихся для последующей работы над проектом;
- 2) дать определение понятию «проект», познакомить с основными этапами работы над проектом; развивать умения составлять проект, планировать конечный результат работы и презентовать его.
- 3) формировать навыки групповой, коллективной и творческой работы через включение учащихся в разнообразные виды деятельности.

Образовательная технология – технология проектного обучения.

Оборудование: компьютер, мультимедийный проектор, гимнастические маты

Содержание семинара

№ п/п	Этап семинара	Время, мин	Содержание деятельности	Методический комментарий
1	Организационный	5	Просмотр видео выпускников «Как помогли мне знания о проектной деятельности в вузе»	Мотивационные видео
2	Игры на сплочение и командообразование	10	Проведение игротехниками- учащимися объединения игр на знакомство и сплочение участников семинара. (Приложение 1) Формирование команд по цвету	Ленточки разных цветов
3	Презентация команд	15	Работа в командах – подготовка названия и девиза. Координаторы групп-учащимися объединения Презентация команд	Раздаточный материал: ватманы, карандаши, фломастеры
4	Тренинг «Колесо команды»	60	Выполнение упражнений на сплочение команды. (Приложение 2)	Спортивный мат, скамейка, гимнастическая палка, стулья, туристическая веревка, маркер, скотч, веревочки
5	Игра «Башня»	60	Работа в командах - строительство башни из бумаги. (Приложение 3)	Бумага А4
6	Этап изучения новых знаний	30	Информ-дайжест «Шесть П». (Приложение 4)	Презентация к лекции
7	Обед	30	-	
8	Закрепление новых знаний	60	Работа в командах - практикум «Шесть П»	Раздаточный материал: ватманы, карандаши, фломастеры
9	Подведение итогов	30	Представление моделей проектов Рефлексия «Мой рюкзак»	Модели проектов Мини-рюкзак

Игры на сплочение и командообразование

Поздороваться разными частями тела

Пояснение. Давайте скажем друг другу доброе утро! Но особым способом. Перемещайтесь по комнате и здоровайтесь с другими участниками теми частями тела, которые я буду называть. Например, правыми локтями, левым ухом, спиной, животом, затылком, левой пяткой, правым коленом.

«Гол-мимо-штанга»

Пояснение. Интересно кто громче мальчишки или девчонки?

Зал делится на две команды: мальчишки (1) и девчонки (2). При поднятии правой руки мальчишки кричат: «Гол», при поднятии левой – девчонки кричат: «Мимо». При одновременно поднятии руках команды кричат: «Штанга» Игра проводится с ускорением темпа.

«Атомы и молекулы»

Пояснение. В начале игры все игроки – атомы. Дети беспорядочно перемещаются по залу. По команде ведущего дети должны объединиться в молекулы. По команде: «Молекулы по два!» объединиться в пары; «молекулы по три!» – в тройки и т.д. В молекулу могут объединяться и пять-шесть атомов.

Тренинг «Колесо команды»

Автомойка

Оборудование: спортивный мат

Игра проводится на мягком покрытии. Строится в две шеренги лицом друг к другу, затем дети опускаются на колени, образуя своеобразный коридор «мойщиков». Далее участникам говорят, чтобы они представили свои руки щетками, которыми нужно помыть «автомобиль». Крайний справа ребенок первым «заезжает» в коридор на четвереньках, и проходит его до конца, за ним справа по одному заезжают все участники, соблюдая безопасную дистанцию. Задача «мойщиков» - усиленно тереть «автомобиль» «щетками». После прохождения всего коридора первые «автомобили» становятся «мойщиками». И так пока не пройдут все участники. Одна из самых действенных игр для поднятия эмоционального настроения.

Групповое гудение

Вся группа стоит в общем кругу. Ведущий просит группу начать тихое гудение. После того как все загудели, тренер спрашивает группу, может ли она гудеть громче. Ведущий просит группу гудеть громче, либо тише и еще тише. Можно попросить группу варьировать громкость в зависимости от положения руки ведущего – гудеть громче, если рука поднимается вверх, и тише, если она опускается вниз.

В конце ведущий либо опускает руки до пола, и гудение становится почти неслышным (в этом варианте упражнение работает на то, чтобы утихомирить участников), либо, если нужно их взбодрить, поднимает руки вверх настолько, насколько позволяет рост, и гудение становится максимально громким.

Мост

Оборудование: скамейка.

Команда делится пополам и встает на разные концы моста. Два участника с разных сторон начинают движение по мосту с обеих сторон. При встрече они должны поменяться местами и остаться в центре моста. Далее начинает идти другая пара. Задача каждого поменяться местами с каждым, кто уже стоит на мосту, и встать в противоположный конец шеренги. С каждым разом участникам придется преодолевать все больше и больше людей, чтобы добраться до конца шеренги. При этом, если кто-то падает с моста, выполнение задания начинается заново.

То, насколько быстро выполнено задание, говорит о групповой сплоченности и том, насколько скоординировано работает группа. Можно обсудить, что помогало, а что мешало групповой работе, кто брал на себя роль лидера, почему происходили ошибки и люди оступались.

Падающая палка

Встав в круг, несколько играющих рассчитываются по порядку номеров. Участник игры под номером 1 берет гимнастическую палку и выходит на середину круга. Поставив палку вертикально и накрыв ее ладонью сверху, он громко называет какой - либо номер, например 3, а сам отбегает на свое место. Тот, кто назван, выбегает вперед, стараясь подхватить падающую палку. Игра длится 5-7 мин. Побеждает тот, кто меньше проштрафился.

Мы похожи

Выйти в круг и пригласить одного из участников словами: «Мы с тобой похожи цветом волос (или по другому принципу). Второй участник приглашает ещё одного по другому принципу и так далее, пока все участники не окажутся в кругу.

Ведущий заканчивает словами о том, что мы все разные и в тоже время у нас много общего, если узнавать друг друга ближе, можно увидеть сходство в увлечениях, характере и др.

Стулья

По кругу стоят стулья, по числу членов команды. Участники садятся на них, а затем ложатся на колени соседу. Образуется круг. Ведущий вытаскивает осторожно стулья из-под участников. Круг нужно удержать 10 секунд.

Лабиринт

Один из игроков должен с завязанными глазами пройти по лабиринту, не задавая организующей веревки. Все остальные игроки могут ему подсказывать куда идти. Да вот проблема – каждый может сказать ровно одно слово, и говорить должны все по очереди.

Смайлик

Команда рисует смайл (по образцу) к большому маркеру прикреплены веревочки (скотч). Лист А 3 закреплен на столе скотчем.

Игра «Вавилонская башня»

Это упражнение может иметь несколько целей и, соответственно, применяться в разных тренингах. С одной стороны, оно будет очень полезно и информативно на тренинге по проект-менеджменту. С его помощью участники смогут рассмотреть различные уровни планирования, выработать умения эффективно планировать работу группы, разрабатывать стратегию, тактику и оперативное управление. С другой стороны, упражнение позволяет легко выявить лидера группы, отследить его эффективность и стиль решения поставленных задач. С третьей стороны, и это для нас является наиболее интересным, данное упражнение идеально вписывается в тренинг по командообразованию. Упражнение способствует выработке навыков работы в команде, делегирования и распределения обязанностей, также оно отражает стиль поведения каждого члена команды.

Для проведения упражнения потребуется около одного часа и три пачки бумаги по сто листов формата А4 в каждой. Перед началом упражнения вся группа делится на три под группы. Подгруппы формируются по принципу «С кем я меньше всего общался и взаимодействовал». Каждой подгруппе выдается пачка бумаги и озвучивается следующая инструкция: «Представьте, что вы оказались в древнем городе Вавилоне. Вы приехали из разных краев земли, чтобы решить одну очень важную, но вместе с тем и очень сложную задачу. Вам нужно построить Вавилонскую башню – башню, которая будет выше всех других сооружений в мире. Ну и, конечно же, как вы помните, в процессе строительства вы не можете

разговаривать друг с другом. Победит та команда, которая построит из имеющихся материалов (бумаги) самую высокую башню, причем эта башня в завершённом виде должна простоять не менее одной минуты».

Сначала участникам дается 20 минут на то, чтобы они обсудили план своих действий, попробовали найти варианты наиболее устойчивых бумажных конструкций. Что-то делать из бумаги при этом можно, но перед началом строительства никаких заготовок быть не должно, то есть все листы приводятся в первоначальный вид. Далее в течение 20 минут команды, молча, строят свои башни. По сигналу ведущего работа прекращается, и башни проходят испытание временем. Из тех сооружений, которые смогли простоять одну минуту, выбирается самое высокое. Команде-победителю присваивается звание лучших градостроителей в мире.

«Продвинутым» командам можно предложить более сложный вариант игры - участникам запрещается разговаривать не только в процессе строительства, но и на подготовительном этапе во время планирования и выработки стратегии.

После бурных аплодисментов в честь победившей команды ведущему нужно провести обсуждение командной работы. Важно затронуть следующие вопросы:

Насколько комфортно и уверенно чувствовали себя участники во время строительства, какие чувства у них возникали?

Удалось ли на подготовительном этапе прийти к общей стратегии решения задачи, распределить обязанности, спланировать работу?

Получилось ли реализовать выбранную стратегию?

Как были распределены роли в команде?

Какие выводы можно сделать из проделанной работы, можно ли что-то перенести в свою практическую деятельность, в реальное взаимодействие внутри команды?

Этапы создания проекта

1. ПРОБЛЕМА

Идея. Выбор темы

2. ПОСТАНОВКА ЦЕЛИ

Чего мы хотим?

3. ПОСТАНОВКА ЗАДАЧ

Что мы будем делать? Шаги до цели

4. ПЛАНИРОВАНИЕ

Кто и что будет делать? В какие сроки?

5. ПРОДУКТ

Реализация проекта. Поиск информации. Оформление результатов.

6. ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Публичное выступление. Представление продукта проекта.

Сценарный план занятия по теме «Личность оратора»

Продолжительность занятия: 2*45мин, перерыв 10мин.

Объединение первого года обучения, возраст учащихся - 12-16 лет.

Цель: овладение начальными навыками публичных выступлений, ораторского искусства.

Задачи:

1. Расширять представление учащихся о понятии «оратор», выявить качества личности оратора. Формировать представления об имидже оратора.
2. Отрабатывать навыки эффективной самопрезентации, мыслительные операции (классификация, обобщение).
3. Отрабатывать навыки работы в группе (парах) и коллективе, воспитывать терпение, уважение к другому мнению.

Тип занятия: изучение нового материала.

Оборудование, материалы: мультимедийная техника, электронные презентации

Этапы занятия	Дозировка (мин)	Деятельность педагога	Деятельность учащихся	Методические указания
1. Организационный момент	7	1. Приветствует. 2. Показывает видеозаписи ораторских выступлений (повторение пройденного материала по теме «Ораторское искусство»). Вопрос учащимся: определите вид и стиль ораторской речи?	1. Приветствуют. Просматривают видеозаписи. Участвуют в диалоге: аргументы, вопросы, обобщения	Мультимедийная техника
2. Актуализация знаний	9	1. Проводит тест «Есть ли у вас задатки оратора?» 2. Формулирует вопросы: Какое понятие мы сегодня раскроем с разных сторон? Какие классификации мы сделаем по описанию содержания данного понятия? Подводит к формулированию темы и цели занятия	1. Отвечают на вопросы. Подсчитывают баллы. 2. Формулируют общую цель и индивидуальную цель	Каждый утвердительный ответ - 1 балл. Работа с понятием «оратор», Описание качеств и способностей оратора. Типология ораторов
3. Изучение нового материала	42	1. Читает лекцию с элементами презентации «Кто такой оратор?» Вопросы учащимся: - Каких известных ораторов знаете вы? - Каковы основные качества мастера слова? - Можно ли превра-	1. Составляют тезисы. Участвуют в диалоге: аргументы, вопросы, обобщения	Трибуна и микрофон (муляж)

		<p>тить себя в хорошего оратора без природного таланта?</p> <p>- Как стать успешным оратором?</p> <p>Обобщение ответов учащихся с применением схемы</p> <p>2. Задание 1. «Кластер «Качества личности оратора».</p> <p>3. Задание 2. Упражнение «Реклама».</p> <p>Цель: отработка навыков публичного выступления.</p> <p>Обсуждение вопросов:</p> <p>- Удалось ли заинтересовать аудиторию?</p> <p>- Какие приемы использовали?</p> <p>- Что было сложным?</p> <p>Обобщение ответов учащихся личной рефлексией.</p> <p>4. Физминутка «Упражнение «Ливень» (снятие эмоционального напряжения и усталости)</p>	<p>2. Работают в парах. Составляют и презентуют кластер.</p> <p>3. Продумывают речь, рекламирующую предмет (самостоятельно выбирают предмет). Выступают с подготовленной речью.</p> <p>4. Играют</p>	
4. Закрепление изученного материала	20	<p>1. Задание 1. «Коллаж «Лучший оратор»</p> <p>Цель: закрепление материала, создание позитивного настроения, интеграция опыта</p>	<p>Работают в группе. Составляют и презентуют коллаж</p>	<p>Бумага, карандаши, фломастеры, маркеры</p>
5. Подведение итогов	7	<p>1. Объясняет домашнее задание «Подготовить публичное выступление «Лучшее о себе».</p> <p>2. Организует рефлексию: игра «Пожелания» (ритуал завершения).</p> <p>3. Благодарит учащихся</p>	<p>Индивидуально работают</p>	