



ВОСПИТАНИЕ АКТИВНОСТИ

Методические материалы программ
«Первый шаг в общество», «Мы и общество»



при поддержке
ФОНДА ГРАНТОВ
Главы Республики Карелия

Петрозаводская городская детская общественная организация
Юниорский союз «Дорога»

Воспитание активности. Методические материалы программ «Мы и общество», «Первый шаг в общество» / Петрозаводская городская детская общественная организация Юниорский союз «Дорога». – Петрозаводск. 2023 – 48 с. – 500 экз.

Авторы-составители: Блышко Александр Валерьевич, Варламова Инна Юрьевна, Белова Татьяна Геннадьевна.

В брошюре представлен опыт реализации программ развития общественной активности школьников «Первый шаг в общество», «Мы и общество». Представлена модель взаимодействия общественной организации, учреждения дополнительного образования и школ, позволяющая реализовать задачи социализации обучающихся, развития детского общественного движения, усиления воспитательной составляющей образовательной деятельности. Сборник адресован советникам директоров по воспитанию, специалистам, работающим с молодежью, педагогам, специалистам социально-ориентированных некоммерческих организаций.

Брошюра издана в рамках реализации проекта «Воспитание активности», поддержанного Фондом грантов Главы Республики Карелия.

Петрозаводская городская детская общественная организация Юниорский союз «Дорога».

Интернет-сайт: <http://doroga-karelia.ru>

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	3 стр.
ПРОГРАММА "МЫ И ОБЩЕСТВО"	4 стр.
Тематический блок "Мы- команда".....	7 стр.
Игра "Три шага".....	8 стр.
Игра "Лассо".....	10 стр.
Игра "Башня".....	11 стр.
Тренинговое занятие "Суэта".....	13 стр.
Тематический блок "Мы и социальная реклама".....	23 стр.
План-конспект урока "Вирусное занятие".....	24 стр.
Отзыв классного руководителя о программе "Мы и общество".....	29 стр.
ПРОГРАММА "ПЕРВЫЙ ШАГ В ОБЩЕСТВО"	30 стр.
Акция "Азбука полезных дел".....	32 стр.
Фестиваль игровых видеороликов "ТЭФИК".....	35 стр.
Экономическая игра "Золотая лихорадка".....	39 стр.
Акция "Корпорация мусорных монстров".....	44 стр.
Отзыв классного руководителя о программе "Первый шаг в общество".....	47 стр.

ПРЕДИСЛОВИЕ

В этой брошюре Петрозаводская городская детская общественная организация Юниорский Союз «Дорога» представляют опыт реализации программ «Мы и общество», «Первый шаг в общество».

Современная практика показывает важность обучения детей социальным навыкам (развитию лидерства, критического мышления, командной работы и др.). У Юниорского союза «Дорога» имеется многолетний позитивный опыт реализации воспитательных программ, задачей которых является развитие личностных качеств школьников и повышение их интереса к общественной жизни. Программы «Первый шаг в общество», «Мы и общество» реализуются более 15 лет и ежегодно охватывают более 40 классов школ города Петрозаводска. Популярность этих программ основана на желании учителей-энтузиастов сделать жизнь детей насыщенной, интересной, сформировать в своём классе дружный, сплоченный коллектив. Программы предоставляют для этого широкие возможности и ощутимую поддержку.

В рамках проекта «Воспитание активности», реализованного при поддержке Фонда грантов Главы Республики Карелия, методики развития общественной активности учеников 3-7 классов, применяемые нашей организацией, были доработаны в соответствии с новыми задачами воспитания. Представленный опыт программ «Первый шаг в общество», «Мы и общество» может стать хорошим подспорьем в работе советников директоров школ по воспитанию, классных руководителей, педагогов-организаторов образовательных учреждений Республики Карелия.

Брошюра состоит из двух частей. В них представлена система работы по каждой из программ Юниорского союза «Дорога» – «Мы и общество» (для 5-7 классов) и «Первый шаг в общество» (для 3-4 классов). Эти программы тесно связаны друг с другом. Наш опыт показал, что системная работа с учениками по обеим программам в течение четырех-пяти лет даёт хорошие воспитательные результаты.

Мы надеемся, что знакомство с программами «Мы и общество» и «Первый шаг в общество» будет способствовать их дальнейшему распространению в Республике Карелия.

Юниорский союз «Дорога» благодарен Фонду грантов Главы Республики Карелия за оказанную поддержку.

ПРОГРАММА «МЫ И ОБЩЕСТВО»

Программа «Мы и общество»: немного истории

Впервые Программа под названием «Мы и общество» появилась в 2000 году. Это была программа дополнительного образования, по которой работали объединения Юниорского союза «Дорога».

В 2005 году Юниорский союз «Дорога» разработал программу развития общественной активности для младших классов – «Первый шаг в общество». Постепенно ребята из этих классов вырастали и высказывали желание, чтобы Программа продолжалась и дальше. Предлагали нам поработать со своими учениками и сами классные руководители 5-7 классов. И мы решили попробовать. Сначала работали с отдельными классами, а затем сделали Программу открытой для всех заинтересованных классных руководителей.

В настоящее время по Программе «Мы и общество» ежегодно работает до 20 классов из разных школ города Петрозаводска.

Краткое описание программы

Программа «Мы и общество» – это городская система развития общественной активности учеников 5-7 классов. Программа совместно осуществляется Юниорским союзом «Дорога» и Детско-юношеским центром (ДЮЦ).

Участвуя в программе, подростки приобретают навыки командной работы и опыт участия в общественно-полезной деятельности. Программа является удобным инструментом, позволяющим классному руководителю выстроить эффективную систему воспитательной работы в классе.

Программа состоит из следующих основных элементов:

- тематические блоки. В течение каждого месяца классы Программы работают по определенной теме. В рамках тематических блоков Программа предлагает классам участвовать в Общих делах (акции, фестивали, соревнования, проекты и т.п.), а также по желанию делать что-то самостоятельно, выполняя «Дополнительные» и «Родительские» задания. Тематические блоки – это «кубики», из которых складывается содержание Программы. Каждый год их набор меняется, что позволяет классу работать по Программе 2-3 года, не теряя ощущения новизны. Темы бывают разные: «Мы и команда», «Мы и туризм», «Мы и здоровье», «Мы и город», «Мы и добровольчество», «Мы и экология», «Мы и хобби».



Наведите камеру телефона,
отсканируйте куар код
и присоединяйтесь к нашей группе
в ВКонтакте

- *тренинговый курс.* Курс направлен на обучение ребят основам командной работы, организаторской деятельности, а также практическим технологиям, которые необходимы классу для успешного участия в делах Программы. Тренинговый курс проходит в формате еженедельных занятий в классах, на которых ребята разбиваются на команды, выполняют задания, играют в ролевые игры и пытаются сделать выводы о своих результатах. Тренинговый курс является серьезной поддержкой активности в классе, однако некоторые классы участвуют в работе без еженедельных занятий под руководством городских координаторов Программы.

- *система самоуправления в классе.* В активных классах создается инициативная группа - «штаб Программы», которая помогает классу готовиться к участию в общих делах Программы, создает фото и видео отчеты о проделанной работе, следит за информацией и обновлениями в группе Программы.

- *балльная система.* Классы зарабатывают баллы по итогам участия в делах Программы, прохождения тренингового курса и выполнения дополнительных заданий тематических блоков. Заработанные баллы фиксируются на накопительном счете класса. Класс может расходовать баллы со своего счета в течение года для приобретения возможностей, которые предоставляет Программа: выезды на загородную базу, мероприятия и мастер-классы в различных организациях города и т.п. По итогам каждого полугодия проходит аукцион, на котором за заработанные баллы можно приобрести полезные для класса призы.



«Аукцион»

- *выездные сборы.* Классы регулярно выезжают на загородную базу «Маткачи». Во время выезда класс участвует в программе, которая состоит из игр-соревнований на командообразование, коллективных

творческих дел, мастер-классов и игр на местности. Программа длится 3-4 часа. Выездные сборы – это наиболее эмоционально насыщенный элемент программы, который имеет большое значение для развития и роста коллектива.

Некоторые классы в течение года выезжают на базу несколько раз, и ребята начинают брать на себя ответственность за проведение части программы: например, готовят интеллектуальные конкурсы или проводят спортивные разминки.

Успех воспитания в подростковом возрасте зависит, прежде всего, от того, какие ценности господствуют в ребячем коллективе. В этом возрасте по-настоящему воспитывают не взрослые, а значимые для подростка сверстники и старшие товарищи, которым он доверяет. Если учитель и может сделать для своего класса что-то разумное, доброе, вечное – так это помочь ребятам стать коллективом, который несёт в себе позитивный заряд. А это возможно только через интересное дело, через насыщенную жизнь, которая становится значимой для всех.

Программа помогает ученикам:

- ✓ получить позитивный опыт участия в жизни общества;
- ✓ приобрести навыки командной работы, организаторские умения;
- ✓ попробовать себя в разнообразных видах деятельности и открыть в себе новые способности.

Программа помогает классу:

- ✓ поддерживать атмосферу сотрудничества и взаимопомощи;
- ✓ сделать школьную жизнь незабываемой!

Программа помогает классному руководителю:

- ✓ увидеть, как Ваши ученики взрослеют и умнеют, как они раскрываются и становятся более ответственными;
- ✓ приобрести среди учеников много помощников, а подчас и фанатов;
- ✓ пережить множество счастливых мгновений вместе с Вашими детьми!

Работа по тематическим блокам

В этой брошюре мы собрали несколько игр, заданий и тренингов, которые относятся лишь к двум тематическим блокам программы «Мы и общество».

Тематический блок «Мы — команда» является стартовым блоком программы. Он нацелен на сплочение коллектива класса и начало

формирования ядра, которое будет владеть базовыми навыками работы в команде.



Соревнования "МЫ КОМАНДА"

Тематический блок «Мы и социальная реклама» проходит во втором полугодии и является наиболее зрелищным, так как предполагает создание собственных социальных видеороликов.



Съемки видеороликов "Мой первый фильм"

Перед началом каждого тематического блока классы получают подробные задания, в которых описано, что нужно сделать, какое количество баллов будет начислено классу за участие в общем деле тематического блока и выполнении дополнительных заданий.

Тематический блок «Мы — команда»

Работа с классами по программе «Мы и общество» начинается с тематического блока «Мы — команда». В этом блоке происходит знакомство с классом, разбираются базовые понятия, относящиеся к теме «команда», отрабатываются основные элементы командной работы (цель, план, роли, лидер, поддержка), проводятся игры и занятия на сплочение класса.

Невозможно сформировать дружный класс за один месяц, поэтому на

протяжении всего года при изучении других тематических блоков мы регулярно проводим занятия на командообразование и включаем задания, предполагающие командное и групповое взаимодействие.

Общим мероприятием программы в тематическом блоке «Мы — команда» являются соревнования на командное взаимодействие. Каждый класс должен подготовить 2 команды:

- первая команда должна проходить испытания на командное взаимодействие;
 - вторая команда готовит инвентарь для испытаний и проводит одну из станций во время соревнований для других классов;
- Таким образом нам удастся задействовать в соревнованиях большее количество ребят, реализовать принцип самообслуживания и обучать ребят организаторским навыкам.

Игры, которые можно использовать на занятиях тематического блока «Мы — команда»:

Игра «Три шага»

Перед началом игры класс должен подготовить себе рабочую площадку: раздвинуть парты и поставить все стулья в круг.

Правила:

- ✓ Задача каждого игрока сделать 3 шага.
- ✓ Класс становятся в круг таким образом, чтобы ноги каждого игрока касались ног соседей справа и слева.
- ✓ Во время движения ноги должны касаться друг друга до тех пор, пока все ученики полностью не выполнят задание.
- ✓ Если связь размыкается хотя бы в одном месте, то весь класс начинает выполнять задание с самого начала.
- ✓ После того, как вы озвучите правила, вы даете обратный отсчет от 10, и игра начинается.

В этой игре важно не давать время на обсуждение перед командой «Старт». Мы умышленно создаем ситуацию, провоцирующую группу на поспешные решения. При таком условии во время разбора с классом можно попытаться вывести группу на мысль о том, что команда «Старт» обозначает «Начало работы», а не «Начало движения». В условиях отсутствия ограничений времени группа должна выработать навык начинать работу с этапа обсуждения, на котором генерируются варианты решения задачи, проговариваются риски, ищутся ресурсы, объясняется последовательность работы и распределяются роли для каждого участника процесса.

Наиболее частые ошибки, которые возникают у классов в этой игре — это отсутствие обсуждения и начало попыток выполнить работу в парах или микро-группах. При этом обязательно выявляются аутсайдеры, которые не выполнили задание. Пары и микро-группы начинают друг другу мешать, или происходят случайные разрывы из-за невнимательности в условиях одновременной работы. «Лебедь рвется в облака, Рак пятится назад, а Щука тянет в воду»...

После 3-5 попыток следует прервать игру и провести промежуточную рефлексию. Задать вопросы: «Почему не получается выполнить задание?», «Как можно выполнять задание?», «Почему класс сразу начал выполнять задание, в котором все зависят друг от друга, предварительно не обсудив план?»...

После промежуточного обсуждения можно ограничить количество попыток и дать классу выполнить это задание снова.

Во время итогового обсуждения организуйте беседу, обсудите не только «слабые», но и «СИЛЬНЫЕ» моменты, спросите: «Какие выводы вы можете сделать?», «Какие советы вы можете дать другим группам, которым еще только предстоит выполнять это задание?».

Для старших классов или усложнения игры можно ограничить количество попыток уже на первом этапе игры, ввести условие «выполнения желания ведущего» классом при провале задания, ввести ограничение времени для создания более напряженной и интенсивной обстановки. Все эти дополнения следует вводить очень аккуратно, при полной уверенности, что группа сможет прийти к «ситуации успеха».



Игра «Три шага»

Игра «Лассо»

Перед началом игры класс должен подготовить себе рабочую площадку: раздвинуть парты и поставить все стулья в круг.

Правила:

- ✓ Задача класса — за минимальное время пролезть сквозь «лассо», не расцепляя руки.
- ✓ Играющие становятся в круг, берутся за руки.
- ✓ Руки одной из пар соединяются сквозь «лассо» — веревочную петлю. Эту пару можете выбрать вы, а может выбрать класс. Если вы хотите усложнить игру, работая с сильным и сплоченным коллективом или занятие проводится для старших классов, то место расположения «лассо» следует выбирать Вам. Если право выбрать место расположения «лассо» отдается группе, то вы можете увидеть лидеров или тех, кто претендует на лидерство.
- ✓ Руки разъединять запрещено. Если хотя бы одна пара расцепляет руки, то задание не засчитывается, и команда начинает выполнять упражнение с самого начала.
- ✓ Задание выполняется на время. Время запускается по команде «старт» и останавливается после того, как каждый участник команды пролезет сквозь «лассо».

Задание выполняется 3 раза. Каждая последующая попытка должна улучшать результат минимум на 10 секунд. Перед каждой попыткой выделяйте группе время на обсуждение. В зависимости от уровня группы на обсуждение дается от 1 до 3 минут. Для 5-6 классов следует давать 3 минуты. Для сплоченных групп или учеников старших классов можно сокращать время до 1 минуты, чтобы вырабатывать навык четкой организации дискуссии и работы в стрессовых ситуациях и ситуациях с сильно ограниченными ресурсами.

После каждой попытки проводите «разбор полетов». Смещая акцент внимания с ошибок и провалов на сильные и удачные моменты, вы можете формировать в группе терпимое отношение к ошибкам «своим» и «чужим», понимание важности тренировки и необходимости приобретения опыта в любом деле, а также прививать стратегию «не сдаваться» и желание улучшать свои результаты.

В слабых группах Вы можете изначально встать в круг, хотя лучше войти в работу, только убедившись в неспособности группы уложиться в заданные временные рамки или в высоком уровне негатива. В таком случае вставляйте в круг на 3-4 попытке, чтобы привести группу к «ситуации успеха». При этом роль лидера автоматически сместится на вас, но после выполнения задания можно попытаться закрепить результат при вашем выходе из круга.

Сложность задания можно регулировать толщиной веревки, из которой вы изготавливаете «лассо» и диаметром его отверстия. Чем тоньше

веревка и меньше диаметр «лассо», тем сложнее выполнять задание. При отсутствии веревки лассо можно изготовить из скотча.

В ходе обсуждения этой игры вы можете объяснить ученикам, для чего необходимо наблюдать за другими. В игре «лассо» часто возникают ситуации, при которых ребята начинают пролезать в «лассо» самым неудачным способом только потому, что стояли и болтали во время работы других или отвлекались во время подготовки.

Это упражнение наглядно демонстрирует важность поддержки внутри группы. Общий настрой может сильно сказаться на скорости прохождения испытания, когда группа ругает участников за проволочки и неудачные попытки выполнения задания. Когда же группа сосредоточена, внимательна и доброжелательна, работа идет быстрее. Высшим проявлением поддержки является помощь со стороны соседей и других участников игры — игроки начинают помогать пролезать друг другу. В ход идут ноги, головы, сцепленные руки и даже зубы. Это идеальный желаемый сценарий, на котором мы фокусируем внимание при подведении итогов занятия. При появлении такого поведения в группе результаты улучшаются не на 10-15 секунд, а на 20-30 по сравнению с предыдущими попытками.

В группе численностью 20-25 человек возможно добиться финального результата, не превышающего 50 секунд. Если группа самостоятельно не выходит на подобное поведение, то вы можете натолкнуть класс во время очередного «разбора полетов».



Игра «Лассо»

Игра «Башня»

Перед началом игры класс должен подготовить себе рабочую площадку: раздвинуть парты и поставить все стулья в круг.

Правила:

- ✓ Задача класса — построить одну общую башню из стульев за минимальное количество времени.
- ✓ В строительстве принимает участие весь класс. Каждый ученик должен задействовать только свой стул.
- ✓ Максимальная высота башни — 3 стула, минимальная высота башни — 3 стула.
- ✓ Все стулья должны касаться башни. Если стул стоит на расстоянии, достаточном для того, чтобы там мог пройти человек, он считается отдельной башней, а это ошибка.
- ✓ Каждый ученик может управлять только своим стулом. Придержи-

вать, поправлять и передвигать чужие стулья запрещено!

✓ Как только участник поставил свой стул и считает, что задание выполнено, он отходит к доске, ляпает ее и складывает руки на груди крестом.

✓ Задание выполняется на время. Время останавливается после того, как последний участник ляпнет доску и сложит руки крестом.



Игра «Башня»

Задание следует выполнять не менее трёх раз. Перед каждой попыткой классу дается время на подготовку — от 3 до 5 минут в зависимости от уровня команды и возраста ее участников.

После каждой попытки обязательно проводится совместный разбор ошибок и удачных моментов работы, а перед третьей попыткой можно настроить ребят на постановку рекорда и мотивировать их на улучшение результата.

Во время финальной рефлексии выведите класс на выводы о работе основных элементов группового взаимодействия:

✓ Наличие общей цели группы (в нашем случае — мотивированности участников).

✓ Улучшение результатов группы при появлении этапа планирования работы.

✓ Необходимость четкого распределения ролей с учетом физиологических особенностей каждого участников игры.

✓ Смена вектора отношений внутри группы на «Поддержку» и видение в каждом участнике «Ресурса» и «Потенциала».

✓ Важность наличия и приятие лидера в группе.

В среднем задание выполняется за 3-7 минут при первой попытке. Далее задача руководителя довести группу до «ситуации успеха» и улучшить время до 30-40 секунд. Существуют тактики, при которых задание можно выполнить за 6-7 секунд.

Эта игра может занять от 20 до 40 минут, поэтому ее можно проводить как отдельное занятие. Мы рекомендуем использовать игру



Игра «Башня»

«Башня» не раньше третьего-четвертого занятия с группой из-за сложности игры. Новая, малознакомая группа, не прошедшая подготовку в предварительных играх на командообразование, рискует продемонстрировать слабые темпы улучшения результатов, тогда как при должной подготовке вы можете показать классу космический прогресс (от 5-6 минут до 20 секунд) в рамках одного урока при условии, что группа начнет работать опираясь на СВОИ и ваши советы.

ТРЕНИНГОВОЕ ЗАНЯТИЕ «СУЕТА»

Занятие «Суэта» можно использовать как в качестве тренинга на командообразование, так и в качестве контрольной работы для проверки уровня сформированности навыков командного взаимодействия. Проводить данное занятие в начале учебного года нет никакого смысла, также как и устраивать его для группы, не прошедшей нескольких тренингов на сплочение коллектива.

Цель (вариант контрольной работы): Проверить и оценить уровень сформированности навыков командного и группового взаимодействия.

Цель (вариант тренинга на командообразование): Продемонстрировать работу базовых элементов командного и группового взаимодействия.

Оборудование: Бланк оценивания игры, секундомер, доска, мел/ фломастеры.

Эскиз доски:

Базовые элементы команды:	Команда - это	Результаты игры:
1. Цель	-	
2. Лидер	-	
3. План	-	
4. Роли	-	
5. Партнерские отношения (записываем после опроса детей)	(тезисно записываем высказывания детей)	

В этом занятии отрабатываются 5 основных базовых элементов командного взаимодействия:

1. «Цель». Работая с классом, можно приравнивать «Цель» к «Мотивированности группы», так как участие и достижение высокого результата для школьников, это не «группообразующая цель», а «искусственная» цель, которую перед классом ставим мы. Эта группа появилась только потому, что родители записали ребят в один класс, а классный руководитель более плотно стал заниматься сплочением коллектива...

Мы можем оценить, насколько группа в целом и ее участники по отдельности принимают условия игры и хотят вместе добиться высоких результатов? Делают «нашу» цель - «своей» целью?

Без цели команда существовать не может — она просто распадется, так как у группы нет конечного результата, ориентира, вектора развития, причины быть вместе.

2. «Лидер». «Нет человека — нет дела». Наблюдая за классом, мы оцениваем: есть ли лидер? слушает ли лидера группа? сколько лидеров? умеют ли лидеры договариваться? лидеры работают вместе или мешают друг другу?

3. «Навыки планирования». Во время тренинга важно обращать внимание на наличие стратегического и тактического планирования: как происходит обсуждение и подготовка до начала игры? как участники распоряжаются паузами во время выполнения заданий? обсуждают ли и вносят коррективы по ходу игры? как решают ситуативные проблемы, которые возникают по ходу тренинга?

4. «Распределение ролей/ обязанностей». «От работы дохнут кони, ну а я — бессмертный пони» - такое высказывание не про команду! Один человек не в силах сделать всю работу. Часто в классах мы перегружаем активных ребят поручениями, а некоторые участники класса в это время остаются вообще не вовлеченными. При этом перегруженные лидеры устают и теряют интерес, а незадействованные не чувствуют себя вовлеченными или просто отсиживаются. В сумме мы получаем общее отсутствие мотивации группы на работу.

Навык распределения нагрузки, вовлечения людей, отношение к ним как к ценному и перспективному ресурсу, удержание от соблазна «свалить все на умных не трать время и не рискуя с остальными» — это очень сложное умение, которому надо учиться не только детям, но и многим специалистам, работающим с детьми. В ходе игры «Суэта» часто возникают ситуации, наглядно демонстрирующие такой подход. Кроме

возникают ситуации, наглядно демонстрирующие такой подход. Кроме того, проводя «Суету», мы можем начать приучать школьников к мысли, что группа должна страховать друг друга, и некоторые наиболее сложные, ответственные роли можно поручать двоим людям одновременно.

Во время финального обсуждения результатов вы можете подсказать группе несколько советов:

- ✓ Ввести роль «таймменеджера» — человека, который засекает время.
- ✓ Лидер — это тоже роль, и успех группы будет во многом зависеть от того, примет ли группа этого лидера.
- ✓ Распределять роли нужно и с учетом возможностей человека, и его желаний. Учет обоих факторов многократно повышает шансы на успех.

5. «Партнерские взаимоотношения». Характер отношений в группе может стать «двигателем» или «якорем». Работая с классами, мы часто пытаемся вывести группы на следующие мысли:

- ✓ «От моих действий зависит общий успех».
- ✓ «Мои действия влияют на окружающих».
- ✓ «Если я закончил выполнять свою часть работы, это еще не значит, что я закончил работать! Если я заинтересован в достижении группой высоких результатов, я могу помочь тем, кто еще не выполнил своих задач».
- ✓ «Поддержка позволяет группе не разваливаться, даже если группа в целом или один человек проваливает свою работу».

Все это — ценностные установки, которые помогут сплотить класс.

Во время финального обсуждения результатов вы можете обратить внимание группы и разобрать наиболее часто возникающие ситуации:

«Я уже закончил работать и все равно думаю — каким образом я могу помочь партнеру? Хотя бы отойти и не мешать, не разговаривать и не отвлекать!»

«Я все понял и могу себе позволить болтать, но если это кого-то отвлекает, то человек может что-то не понять и «пролететь».

«Я выполнил свою работу. Могу ли я сейчас начать готовиться к следующему этапу?»

«Я отслеживаю: все ли справились? Есть люди, которые менее заинтересованы или более уставшие... Я что-то сделал, чтобы подстраховать группу в такой ситуации?»

Ход занятия:

Вступление, приветствие:

- Здравствуйте! «Пришел час, настала минута... К Вам приехал ревизор...

- Сегодня мы проводим контрольную, в рамках которой мы проверяем навыки командного и группового взаимодействия. Давайте вспомним: какие 5 основных базовых элементов команды вы знаете?

Тезисно записываем на доску во второй столбик ответы учеников. На работу отводится не более 3 минут. Затем подводим итог высказываний учеников и даем подсказку:

- Основные базовые элементы команды: цель, лидер, план, роли, партнерские отношения.

Записываем на доску в первый столбик.

- Всем чем я мог/ла помочь- помог/ла. Желаю удачи! Ни пуха, ни пера...

Дальше работаем с бланком правил:

1) Зачитываете правила первый раз.

2) Зачитываете первый раз задания.

3) Запускаете секундомер и даете группе 3 минуты на подготовку. В это время вы наблюдаете и делаете максимальное количество заметок. Все, что вы увидите, вы должны записывать: мелочи забываются, большой поток информации теряется, имена путаются... В бланке есть специальное место, куда вы можете записывать свои наблюдения во время подготовки и выполнения заданий. Здесь очень важна ваша роль как наблюдателя: чем больше Вы запишете, тем больше у Вас будет материала для разбора. Если Вы будете только смотреть, не фиксируя мелочи, то тренинг превратится в баловство или просто веселое/не веселое занятие. Важно отмечать время возникновения ситуаций, это может дать богатую почву при подведении итогов. Сколько времени группе понадобилось, чтобы сосредоточиться? Сколько времени группе понадобилось, чтобы собраться вместе? Через какое время люди начали уставать и баловаться? Мы записываем даже секунды!

Например: «Люди собрались на 1 минуте 23 секундах. Это значит, что группа практически половину времени потратила на обыкновенные сборы, когда крутые команды собираются за 20-30 секунд».

Записывайте имена, это также дает богатую почву при подведении итогов. Озвучивать или нет — решаете Вы, исходя из целей и особенностей ситуации. Имена важно озвучивать, когда Вы хотите похвалить людей, а если Вы хотите сделать замечания, то Вы можете индивидуально, во время перемены, разобрать с человеком конкретные ситуации.

Группе лучше озвучивать обобщенные результаты: 2 человека выпали из работы... 3 человека из 25 пытаются организовать...

4) По истечении времени на подготовку в последний раз уточните, есть ли у группы вопросы? Вы можете ограничить количество вопросов до 3-5 в зависимости от уровня команды и от того, сколько вопросов они задали во время подготовки.

5) Зачитываете задания второй раз и после обратного отсчета запускаете секундомер.

Очень жестко отслеживаем, что происходит! Порою мы сами приучаем выполнять задания абы как, прощая и жалея детей.

Если один человек ничего не делает — значит команда провалила контрольную работу и не заработала ни одного балла. В конце мы можем сказать, что команда МОГЛА заработать потенциально столько-то баллов, но.... Практически заработано 0 баллов.

Игра идет 21 минуту, а не 20 как записано. Почему? На последней минуте выполняется сразу 4 задания: 20 минута является одновременно и каждой четвертой, и каждой пятой минутой, там нужно успеть построить «круг» и выполнить задание «тишина», а еще исполнить 2 танца. Поэтому мы добавляем 1 бонусную минуту, так как существует правило: «на выполнение каждого задания дается 1 минута».

Часто возникает ситуация, когда дети подходят и спрашивают: «Игра идет 20 минут, время вышло, а вы сидите и молчите. Почему?». Если не отвечать и продолжать молчать, то до некоторых доходит, что есть ошибка и ее еще можно исправить. Эта минута часто приносит дополнительные баллы заинтересованным командам.

На вопросы отвечаем только когда дано время на подготовку. Не комментируем и не вмешиваемся во время выполнения заданий. Вмешательство целесообразно только в критических ситуациях, угрожающих жизни (класс начал драться, прыгать по партам т.п.). Если человек

плачет из-за обиды, оцените ситуацию и постарайтесь не вмешиваться! Ждем завершения игры и только потом проводим обсуждение всех возникших конфликтов.

Самое тяжелое для Вас — это сидеть и не вмешиваться! Это сложно, но нужно!

Часто на последней минуте возникает пугающая нас ситуация, когда ребята начинают выставлять круг из стульев, чтобы выполнить одновременно задания «тишина» и «круг». При этом школьники забираются на парты или стулья, чтобы не касаться пола. Обычно это выглядит нормально, но иногда мы видим, что конструкция построена не безопасно, или некоторые участники начинают излишне баловаться — тогда Вы должны вмешаться! Достаточно минимального комментария: «Не аккуратно», «Переделываем», «Добавляем стулья»...

6) по истечении времени проводим итоговое обсуждение. Сначала высказываются дети, затем высказываетесь вы.



«Рефлексия группы после прохождения занятия «Суета»

Инструкция для класса:

Педагог зачитывает правила:

- 1) Правила зачитываются только 1 раз.
- 2) Игра идет 20 минут.
- 3) За время игры группа должна выполнить 7 заданий.
- 4) За выполнения каждого задания группе начисляется 1 очко.
- 5) На выполнения каждого задания дается 1 минута.
- 6) Если группа не успевает выполнить задание за 1 минуту или выполняет задание в другое время — очко не засчитывается.
- 7) Группа может заработать максимально 26 очков.

8) В игре принимает участие вся группа. Если хотя бы один участник команды выбывает из игры, не справляется или не успевает выполнить задание или просто не участвует — очко не засчитывается.

9) 7 заданий зачитываются 2 раза. После первого прочтения группе дается 3 минуты на обсуждение стратегии прохождения игры. В это время группа может задавать вопросы ведущему.

10) После второго прочтения ведущий запускает секундомер на счет 3 и больше не отвечает ни на какие вопросы и ничего не комментирует до истечения времени игры.

11) Записывать задания на бумагу, диктофон, видео и т.д. запрещено. Если группа будет уличена в жульничестве — результаты просто не засчитываются.

Задания:

1) На первой минуте после того, как пройдет половина времени игры, вы должны спеть песню.

2) Каждые 4 минуты вы должны построиться в круг следующим образом: девушки берутся за руки, поднимают руки вверх и образуют внутреннее кольцо. Юноши берутся за руки, поднимают руки вверх и образуют внешнее кольцо.



Задание «Круг»



Задание «Встать по росту»

3) После каждого выполненного задания вы должны танцевать «танец победы». Это может быть любое движение — главное, чтобы у всех оно было абсолютно одинаковым.

4) На 14-й минуте вам надо пожать руку самому низкому человеку в классе.

5) На 1-й минуте вам надо построиться по росту. Самый высокий человек должен стоять у доски.

6) Каждые 5 минут вы должны не касаться пола в полной тишине ровно 35 сек.

7) За две минуты до конца игры вы должны поставить подписи на доске.

Бланк наблюдений и оценки игры

Наблюдения за этапом планирования и разработки стратегии:		
Минута	№ задания, отметка прохождения, наблюдения	Отметка выполнения задания №3 «Танец победы»
1.	№5 «Построится по росту» + Танец	
2.		
3.		
4.	№2 «Круг» + Танец	
5.	№6 «Тишина» + Танец	
6.		
7.		
8.	№6 «Крг» + Танец	
9.		
10.	№6 «Тишина» + Танец	
11.	№ 1 «Песня» + «Танец»	
12.	№2 «Круг» + «Танец»	
13.		
14.	№4 «Рукопожатие» + «Танец»	
15.	№6 «Тишина» + «Танец»	
16.	№2 «Круг» + «Танец»	
17.		
18.	№7 «Подписи» + «Танец»	
19.		
20.	№2 «Круг» + «Танец»	
21.	№6 «Тишина»+ «Танец»	

Итог:

На что следует обратить внимание?

Во время этапа обсуждения стратегии игры :

1. Структура группы, есть ли лидер, выслушивают ли его, есть ли «ядро группы», кто не участвует в обсуждении, кто балуется...?
2. Вырабатывается ли план?
3. Распределяются ли роли?

3. Распределяются ли роли?
4. Тратится ли время на наведение порядка?

Во время игры:

1. Есть ли лидер?
2. Слушают ли лидера?
3. Мешают ли разговоры и баловство работе?
4. Быстро ли организуется группа на выполнение задания?
5. Есть ли «якоря», участники группы, которых приходится лично просить/заставлять выполнить задание?
6. Качественно ли выполняются задания (особенно «танец победы») или только обозначается их выполнение?
7. Слышат ли тех, кто пытается высказывать свое мнение, мысли и сообщения?

Во время подведения итогов:

После окончания игры вы все вместе приводите класс в порядок и рассаживаетесь в круг для проведения рефлексии. При такой позиции все участники будут на виду, и такая рассадка подчеркивает равенство и общую включенность всех участников группы.

Рефлексию в спешке не проводим - на ее проведение нужно закладывать 10-15 минут. Чем серьезней группа, тем серьезней может быть разговор.

Существуют разные стратегии развития команды: «Найти ошибки и не допускать их в будущем». Это стандартный путь, но есть пути более крутые. Например: «Найти сильные стороны и опираться на них в будущем, развивать их». Не стоит заикливаться только на ошибках.

Позитивная мотивация часто приносит большие результаты, позволяет группе спокойнее относиться к своим ошибкам.

После высказываний ребят вы начинаете давать оценку и обратную связь четко по каждому из 5 пунктов:

1. Цель/Мотивация: Оцените ощущение от общей мотивированности группы. Дайте обратную связь по поведению участников...

- Если хотя бы 1 человек не мотивирован, тогда команда тратит время и силы не на решение задачи, на то, чтобы заставить человека работать... А это тоже силы и время.

- Если в группе есть человек с лицом «мокрой пятки», то придется

тратить время на то, чтобы «мокрая пятка не портила атмосферу вокруг».

- Чем больше в группе мотивированных людей, тем лучше, тем больше движуха, тем заразительней энергетика, которая просто заставляет людей вокруг вас двигаться и работать.

2. Лидеры: Оцените наличие лидеров в группе, их стиль работы, отношение группы к лидерам, взаимодействие между лидерами.

Для лидеров часто важно получить личную обратную связь. Вы можете лично их похвалить или подбодрить. Важно сказать: «Вы пытались, но вас не послушали...» или «Пока вы работали, что-то происходило, а когда сдались...» Можно объяснить им общую ситуацию про то, что они находятся в классе, «случайной группе», со всеми вытекающими последствиями... или «Никогда не сдавайтесь, 20 минут можно потерпеть, даже если тебя не слушают!»

Далее обсуждаем стратегии поведения лидеров: ругались или объясняли? кричали или говорили спокойно? Были настойчивы или бросили после первой минуты? Разберите взаимодействие лидеров друг с другом: договаривались или ссорились? выслушивали или перебивали? дополняли или мешали друг другу?

Очень важно, чтобы лидер не «перетягивал на себя одеяло», а прислушивался и давал возможность другим высказываться.

3. Планирование: Оцените навыки планирования и обсуждения. Был ли этап обсуждения? Сколько человек принимали участие в обсуждении? Сколько человек отвлекались? Если они обсуждали и план был, но при этом 3-4 человека его не слышали, то какими были последствия? Кроме стратегического, предварительного, должно быть тактическое планирование, которое позволяет решать возникающие проблемы. Чем занимались участники игры в появляющиеся паузы? болтали или обсуждали, готовясь к следующему заданию?

4. Распределение ролей: Каким бы отличным план ни был, если в нем не распределены роли, если каждый человек не знает своего места в этом плане, то ничего не получится! Каждый участник должен знать свою нагрузку, и важно, чтобы каждый знал свою зону ответственности. Оцените: Были ли распределены роли? Были ли дублирующие люди? Был ли таймменеджер?

5. Поддержка: Оцените поведение участников и их отношение с точки зрения взаимопомощи и включенности в работу.

После того, как вы дали оценку уровня сформированности навыков по каждому из базовых элементов, вы объявляете количество баллов. Сколько заработали и сколько можно было бы заработать, если бы не ошибки, допущенные во время работы?

Тематический блок «Мы и социальная реклама»

Тематический блок «Мы и социальная реклама» является наиболее ярким этапом программы из-за общего задания — снять социальный видеоролик в стиле «ералаша». Такая форма работы реализует целый комплекс воспитательных и образовательных задач. Во время подготовки к созданию видеороликов происходит знакомство классов с понятиями: сценарий, этапы развития сюжета, правила композиции кадра, базовые правила съемки людей, монтажность планов. Работа над созданием видеороликов предполагает как индивидуальные поручения, позволяющие раскрыть отдельных учеников класса, так и командную работу, развивающую навыки группового взаимодействия. Кроме этого, съемка видеороликов — это яркое впечатление, которое становится позитивным багажом школьных воспоминаний.

Используя такую форму работы, мы в первую очередь организуем беседу с классом, выводим учеников на диалог и анализ проблем, наиболее сильно их интересующих.

Первая часть работы предполагает обсуждение на уроке тем и проблем, связанных со школой, и выбор наиболее актуальных из них. Часто фестиваль игровых видеороликов становится «лакмусовой бумажкой» молодежных проблем, позволяющей заглянуть в ученический круг общения. На занятиях по разработке и написанию сценариев нередко происходят очень серьезные диалоги. Учителю важно быть готовым к тому, что школьники затронут очень непростые темы, требующие разъяснений и внимания со стороны взрослых: «Буллинг», «Игровая зависимость», «Школьная форма», «Обучение во вторую смену»...



Съемки сцены видеоролика, посвященного теме «Школьная форма»

Используя кинематограф как форму работы, мы можем изменять вектор разговора, фокусируя свое внимание на разных сферах: «Проблемы класса», «Проблемы школы», «Проблемы молодежи», «Проблемы экологии»...

Предлагаем Вам для использования план-конспект занятия, которое проводится в программе «Мы и общество» для генерации идей игровых видеороликов и написания сценариев.

План-конспект урока: «Вирусное занятие»

Цель: Генерация идей для игровых видеороликов социальной рекламы.

Оформление доски:

1) Проблема:	3) «Лечение» - терапия - реанимация - народная медицина	4) «Последствия» - если не лечить - если лечить, но не сразу - если сразу начать лечить
2) «Симптомы»		5) «Стереотипы»
«Схема развития сюжета»		

Каждому ученику выдаем лист бумаги. Педагог параллельно работает на доске.

- Сегодня наше занятие будет посвящено созданию сценария для видеороликов. Для этого мы проведем «Вирусное занятие». Что такое вирус? Вирус – это инфекция, болезнь. Мы с вами создадим сценарий развития «школьного заболевания».

- Разделите лист на три равные колонки как показано на доске.

--	--	--

- Ролик, который мы создаем, должен быть полезным, привлекать внимание к какой либо школьной проблеме, пропагандировать полезные вещи, рассказывать о том, как себя вести не стоит... Поставьте цифру 1 и запишите наиболее важную тему для Вас. Тему, которая на Ваш взгляд требует наибольшего внимания со стороны окружающих. Эта тема должна быть связана со школой. Например, «патологические опоздания».

1) Проблема:		
--------------	--	--

На работу отводится 2 минуты. Вы работаете на доске параллельно с детьми.

- Представьте, что тема/ проблема, которую вы записали в 1 пункте — это заболевание. Когда мы заболеваем, у нас появляются самые первые симптомы, со временем симптомы усиливаются и становятся тяжелее.

Какие симптомы есть у вашей проблемы? Какие самые первые признаки могут доказать, что проблема начинает появляться? Какие ситуации будут доказывать, что выбранная вами проблема усиливается? Какие происшествия могут быть самыми серьезными?

Записываем симптомы вашей проблемы в графу с цифрой 2.

На работу отводится 3 минуты. Вы работаете на доске параллельно с детьми.

1) Проблема: Опоздания		
2) «Симптомы»		
<ul style="list-style-type: none"> - ученик впервые опоздал - ученик стал опаздывать каждый день -ученик начал приходить ко второму уроку - ученик стал врать родителям и учителю... 		

- Проблема есть. С симптомами разобрались... Начинаем лечить! Ставим цифру 3 во втором столбце и подписываем: «ЛЕЧЕНИЕ».

Лечение бывает разным:
 «Терапия» — это самые стандартные, монотонные меры.
 «Реанимация» — это экстраординарные, срочные, порой крайние меры, к которым будут прибегать в самом последнем случае.
 «Народная медицина»—это «бабушкины» способы. Например — «ремень», отличное средство решающее многие проблемы.



Съемки ролика, посвященного тебе «Буллинг».

Пытаемся записать как можно больше способов лечения Вашей проблемы.

На работу отводится 3 минуты. Вы работаете на доске параллельно с детьми.

1) Проблема: Опоздания	3) «Лечение» <u>Терапия</u> - провести беседу, взять с ученика «честное пионерское», поставить в дневник замечание... <u>Реанимация</u> - облить водой утром если ученик вовремя не встает, во избежание опозданий просто запретить в классе... <u>Народная медицина</u> - ремень, поставить в угол на горох...	
2) «Симптомы»		
- ученик впервые опоздал - ученик стал опаздывать каждый день - ученик начал приходить ко второму уроку - ученик стал врать родителям и учителю...		

- У любой проблемы есть последствия, так же, как и у заболевания.

Если мы начали лечить заболевание сразу, не дожидаясь усиления проблемы, то последствий может вообще не быть! Некоторые заболевания вообще проходят сами собой, даже если мы ничего не делаем — например, простуда. А некоторые заболевания могут привести к очень тяжелым последствиям, если мы проигнорируем симптомы и задержимся с началом лечения...

Поставьте цифру 4 в третьем столбике и запишите как можно больше вариантов последствий выбранной вами проблемы. Рассмотрите варианты:

Что будет если лечить сразу? Сразу начать решать первые проявления проблемы!

Если лечить, но не сразу? Проблема успеет стать серьезней прежде, чем мы что-то предпримем!

Если вообще не лечить? Просто наблюдать и ждать — чем все закончится?

Задача — записать как можно больше вариантов, даже самых фантастических!

На работу отводится 3 минуты. Вы работаете на доске параллельно с детьми.

1) Проблема: Опоздания	3) «Лечение» <u>Терапия</u> - провести беседу, взять с ученика «честное пионерское», поставить в дневник замечание... <u>Реанимация</u> - облить водой утром если ученик вовремя не встает, во избежание опозданий просто запретить	4) «Последствия» <u>Если не лечить:</u> ученик будет опаздывать все чаще и наконец опоздает на вручение аттестата... <u>Если лечить, но не сразу:</u> ученика придется сонного выставлять за дверь и он будет приходить в школу
2) «Симптомы»		
- ученик впервые опоздал - ученик стал опаздывать каждый день		

-ученик начал приходить ко второму уроку - ученик стал врать родителям и учителю...	в классе... <u>Народная медицина</u> - ремень, поставить в угол на горох...	как пугало гороховое... <u>Если сразу начать лечить:</u> ученика за ручку будет приводить бабушка...
--	--	---

Кинематограф часто работает с яркими образами, стереотипами. Чем лучше сценаристы подбирают образы, тем более запоминающимся становится кино.

Ставим цифру 5 в третьем столбце и записываем все ваши ассоциации и стереотипы, связанные с выбранной вами проблемой. Время выполнения задания – 3 минуты.

На работу отводится 3 минуты. Вы работаете на доске параллельно с детьми.

1) Проблема: Опоздания	3) «Лечение» Терапия - провести беседу, взять с ученика «честное пионерское», поставить в дневник замечание... Реанимация - облить водой утром если ученик вовремя не встает, во избежание опозданий просто запереть в классе... <u>Народная медицина</u> - ремень, поставить в угол на горох...	4) «Последствия» <u>Если не лечить:</u> ученик будет опаздывать все чаще и наконец опоздает на вручение аттестата... <u>Если лечить, но не сразу:</u> ученика придется сонного выставлять за дверь и он будет приходить в школу как пугало гороховое... <u>Если сразу начать лечить:</u> ученика за ручку будет приводить бабушка... 5) «Стереотипы»: - будильник - бабушку через дорогу переводил... - простите, я больше так не буду. - оставили после уроков...
2) «Симптомы» - ученик впервые опоздал - ученик стал опаздывать каждый день - ученик начал приходить ко второму уроку - ученик стал врать родителям и учителю...		

- Мы с вами проработали выбранные проблемы, но как из этого сделать сценарий?

У каждого фильма свой сюжет, но он развивается по одним и тем же этапам:

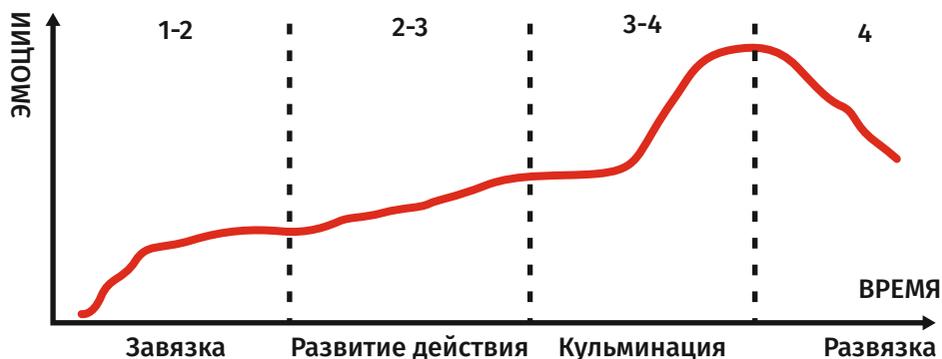
1) Завязка - сюжетная линия начинает завязываться. Здесь появляется герой и у него появляется проблема. Без проблемы сюжет станет скучным, обыденным...

2) «Развитие действия» - проблема усиливается, и герой начинает решать эту проблему, появляются новые проблемы... Это самый долгий этап, который занимает большую часть фильма.

3) «Кульминация» - самая яркая, динамичная, насыщенная сцена: главная схватка, погоня, «все или ничего»... Кульминацию надо сделать неожиданной, переворачивающей все «с ног на голову».

4) «Развязка» - заключительная часть сюжета, в которой показывается, чем все завершилось.

Параллельно с объяснением рисуем схему этапов развития сюжета на доске.



- Если мы посмотрим на наши таблицы, то многие из вас могут догадаться, что пункты 1-2 относятся к этапу «Завязка», пункты 2-3 могут быть «Развитием действия»...

Давайте прочитаем и попробуем представить: какие истории можно снять на основе ваших наработок?

По очереди желающие выходят к доске и зачитывают ПОЛНОСТЬЮ все, что они написали. Затем вместе со всем классом обсуждаем: что и как мы можем снять?

- Задание: к следующему занятию написать сценарий видеоролика на тему «школьные истории». Сценарии должны быть полезными. Юмор приветствуется.

- В конце занятия проведите опрос на тему итогов занятия:

✓Что было самым полезным для Вас на сегодняшнем занятии?

✓Чему вы научились?

✓Как вы можете использовать это в дальнейшем?

После высказываний ребят проговорите основные теоретические вопросы по теме «Классическая схема развития сюжета», которые вы разбирали на сегодняшнем занятии.

Отзыв классного руководителя о программе «Мы и общество»:

В программе «Мы и общество» я со своими классами участвовал дважды, в 2013-2016 и 2020-2023 гг. Что бы хотелось выделить? Прежде всего, это огромная работа по формированию коллектива, выявление лидеров и работа над самостоятельностью ребят. Безусловно, это процесс не быстрый и всегда требовал контроля со стороны классного руководителя. Например, написание отчетов о своих делах — без напо-минаний они были бы намного реже. Уровень сформированности коллектива мы смогли увидеть по участию в городских играх Программы, где у ребят был значительный рост в результатах. Для меня программа «Мы и общество» очень важна из-за разнообразия форм образования и воспитания: это и туризм, экология, наука, и работа с активом класса. Итоговый аукцион программы также заслуживает отдельного внимания, так как именно на нем ребята понимали, зачем они пишут отчеты, выполняют в течение года задания и участвуют в мероприятиях. Нужно понимать, что сама по себе программа — не панацея от пассивности класса. Только совместная работа класса и классного руководителя принесет желаемый результат.



*Боровский Никита Вячеславович,
классный руководитель, школа №5.*

ПРОГРАММА «ПЕРВЫЙ ШАГ В ОБЩЕСТВО»

Для начала давайте поразмышляем: от чего зависит хорошая учеба ребенка? Конечно, от хороших учебников, рабочих тетрадей, технического оснащения класса и интеллектуального потенциала самого ребенка. Но также поведение и оценки ребенка часто зависят от того, нравится ли ему ходить в школу, хорошие ли у него отношения с ребятами, учителями, может ли он утвердиться в детском коллективе. Учителя порою сталкиваются с тем, что отстающий ученик пытается заявить о себе плохим поведением. Причина ясна: у ребенка нет возможности самоутвердиться в какой-либо другой деятельности, и он выбирает ту роль, которая ему доступна в данный момент.

По мнению организаторов Программы «Первый шаг в общество», многие проблемы, с которыми сталкиваются учителя начальных классов, объясняются отсутствием системы обучения детей навыкам командной работы и грамотно организованных форм вовлечения детей в социально-значимую деятельность.



*Наведите камеру телефона,
отсканируйте куар код
и присоединяйтесь к нашей группе
в ВКонтакте*

Чем старше становятся дети, тем сложнее вовлекать их в общественно-полезную деятельность. Когда мы просим ребят помочь помыть парты или убрать школьную территорию, подклеить книги для библиотеки, организовать выступление к празднику, то очень часто слышим: «А почему я?!» И педагоги, столкнувшись с такой реакцией, начинают привлекать детей к общественной деятельности на добровольно-принудительной основе.

Мы порой говорим ребенку: «Тебе сегодня нужно остаться мыть парты. Нет такого слова – «хочу». Надо – значит надо!» Дети делают вывод: «Делать что-то полезное сверх учебных обязанностей – скучно и не солидно». В итоге даже те ребята, которые и хотели бы заниматься общественной деятельностью, оказываются в роли «белой вороны», поэтому они проявляют себя не так ярко.

Это ведёт к тому, что ребята не получают возможности реализовать себя в делах, полезных окружающим людям и получать от этого удовольствие. А ведь для некоторых детей участие в общественных делах – это единственный способ заработать авторитет чем-то хорошим.

Дети в возрасте 8-10 лет стремятся наладить взаимоотношения со свер-

стниками, добиться признания со стороны взрослых, начинают делать первые самостоятельные поступки. Придя в школу, дети направляют свою эмоциональную энергию на освоение новых социальных ролей, выполнение новых обязанностей в обществе. Это – период в жизни ребенка, в ходе которого он формирует своё представление о социальных ценностях, правилах жизни в коллективе. Именно поэтому формирование у учеников начальных классов положительного отношения к общественной деятельности является актуальной задачей воспитательного процесса.

Участвуя в общих акциях, разработанных Программой «Первый шаг в общество», ребята увидят, что делать полезные дела – это здорово и интересно. Ребята поймут, что, несмотря на свой юный возраст, они уже сейчас многое могут сделать собственными силами.

Программа «Первый шаг в общество» состоит из четырёх элементов:

1. Общие дела. Ежемесячно Программа «Первый шаг в общество» объявляет какое-либо общее дело для всех классов. Это может быть игра, соревнование, акция, общественно-полезный проект. В каждом общем деле есть система мотивации, подведения итогов и поощрения классов. Примеры: акция «Азбука полезных дел», фестиваль игровых видеороликов «Тэфик», экономическая игра «Золотая лихорадка».

2. Выездные сборы. Один раз в четверть классы выезжают на загородную базу «Маткачи». Класс участвует в программе, которая состоит из игр-соревнований, коллективных творческих дел, мастер-классов, песен у костра. Программа длится 3-4 часа. Выездные сборы – это наиболее эмоционально насыщенный элемент программы, который имеет большое значение для развития и роста коллектива.

3. Тренинговый курс. Тренинговый курс проводится в форме еженедельных занятий в классе. Классы включают тренинговый курс в постоянное расписание занятий (1 учебный час в неделю в течение всего учебного года). Занятия курса проводит один из городских координаторов Программы «Первый шаг в общество», закрепленный за классом. Занятия направлены на развитие у ребят умения сотрудничать, разрешать конфликтные ситуации, находить свою роль в коллективе.

4. Система самоуправления. Класс разбивается на микрогруппы – «пятёрки», которые работают по системе чередования традиционных поручений со сменяемыми дежурными командирами. Для индивидуального поощрения детей за достижения и успехи в работе по программе

учитель использует наклейки программы, которые вклеиваются на одну из последних страниц дневника.

Роль учителя: работа по программе «Первый шаг в общество» требует от учителя системной работы с коллективом класса. Это руководство деятельностью детей в рамках участия в городских акциях Программы, постоянное использование в работе системы самоуправления, привлечение родителей в качестве добровольцев на мероприятия и выезды, обеспечение участия класса в выездных сборах, а также встраивание тренингового курса программы в расписание класса.

Один раз в четверть классы, работающие по программе, получают «Пакет с заданием» для подготовки к общей акции. Задание выполняется в определенный промежуток времени. По окончании подготовки обязательно проводится общее мероприятие Программы, в котором участвует команда от каждого задействованного класса.

Приведем примеры мероприятий программы, которые уже стали традиционными:

1 четверть – Акция «Азбука полезных дел»

2 четверть – Фестиваль игровых видеороликов «Тэфик»

3 четверть – Игра «Золотая лихорадка»

4 четверть – Акция «Корпорация мусорных монстров».

АКЦИЯ «АЗБУКА ПОЛЕЗНЫХ ДЕЛ»

В начале года следует сразу подготовить ребят к тому, что они не только узнают массу интересного, но и попробуют свои силы, участвуя в городских акциях наравне с другими классами.

Для того, чтобы отличаться от других участников, команде (классу) необходимо придумать себе звучное и подходящее название. Название класса должно отражать интересы или отличительные черты учащихся, например, художники, спортивный класс и т. п.

Задание Акции «Азбука полезных дел»:

Дорогие ребята, уважаемые учителя и родители! Приглашаем вас поучаствовать в городской акции «Азбука полезных дел»!

«Как вы яхту назовете, так она и поплывет», - говорил знаменитый Капитан Врунгель. И это не простые слова! Ведь какое название вы придумаете короблю, т.е. классу, так он и поплывет навстречу приключениям этого учебного года, с легкостью преодолевая все задачи. Поэтому вам нужно очень серьезно отнестись к первому заданию!

В течение года мы с вами будем учиться делать полезные дела. А для начала давайте создадим «Азбуку полезных дел».

Для этого вам нужно:

1. Придумать своему классу интересное название, сообщить его классному руководителю.

2. Записать его на стене группы «Первый шаг в общество» в Контакте (<http://vk.com/doroga.shag>). Например: 3 а класс школы № 2 зарабатывает название «Победа».

3. На каждую букву вашего названия придумать полезное дело. Каждое дело должно начинаться с той буквы, которую вы зарабатываете. Например, вы придумали название «Победа». Какие полезные дела можно сделать на эти буквы?

П – Прибрать в классе

О – Оттереть подоконники

Б – Беречь природу

Е – Елозить тряпками по полу

Д – Дарить подарки малышам

А – Агитировать делать зарядку по утрам

4. Распределить придуманные полезные дела между пятерками и сделать фотографии каждого полезного дела.

5. Создать в группе «Первый шаг в общество» в Контакте

(<http://vk.com/doroga.shag>) альбом. В заглавии альбома укажите «НАЗВАНИЕ, класс, школу. Например: «ПОБЕДА 3 а 2 школа».

6. Разместить фотографии полезных дел в вашем альбоме. Обязательно в комментариях к каждой фотографии укажите, букву, которую вам нужно присвоить и полезное дело. Как только вы наберете все буквы, вам будет присвоено название, которое вы выбрали.

7. Все полезные дела нужно выполнить до ...октября.

Если вы вовремя справитесь с заданием, то вас ждет увлекательная игра, которая пройдет ... октября.

ЖЕЛАЕМ ВАМ УДАЧИ!

При самостоятельном проведении «Азбуки полезных дел» необходимо создать онлайн-ресурс для подведения итогов, например, отдельную группу в контакте, на которую можно выйти по ссылке из группы школы и т.п. Общая онлайн-платформа нужна для того, чтобы работа классов была всем видна, а также для того, чтобы размещать информацию об общих мероприятиях (фото, видео) и консультировать по заданию ребят и их родителей.

Важно четко обозначить временные рамки акции. Выполнение полезных дел – это подготовительный этап. По окончании акции проводится Фестиваль Азбуки полезных дел. Это праздник, который фактически готовится и проводится силами самих ребят. Роль взрослых – органи-

зывать подходящие помещения, подготовить небольшие призы, сертификаты классам по окончании акции с заработанным названием.

Задание на Фестиваль Азбуки полезных дел:

Уважаемые ребята и учителя!

Акция «Азбука полезных дел» подходит к концу. Вы уже заработали все (или почти все) буквы для названия своего класса.

Пора начинать готовиться к Фестивалю Азбуки полезных дел! Для этого:

1. Обсудите на итоговом сборе, какая пятерка выполнила самое полезное и самое необычное дело. Эта пятерка получит право участвовать от имени вашего класса в Фестивале Азбуки полезных дел. В помощь этой пятёрке направьте еще 2-3 ребят.

2. Выбранной пятерке и их помощникам необходимо подготовить станцию об этом полезном деле.

Например, вы выбрали дело «физкультминутка с первоклассниками». Ваша станция может быть такой: «за 2 минуты придумайте и проведите самую смешную физкультминутку для первоклассников». Роли первоклассников будете играть вы сами. А пятёрки из других классов, которые придут на Фестиваль, будут выполнять ваше задание. Понятно? Если не очень, то вот еще один пример. Полезное дело: «уборка мусора около школы». Станция: «Как можно быстрее соберите все разбросанные по полу фантики с завязанными глазами» (вы будете разбрасывать фантики перед каждой новой пятеркой, которая к вам придет).

На вашей станции пятерки не должны задерживаться дольше 3 минут! Любое полезное дело можно превратить в игровую станцию. Пофантазируйте! И тогда другие классы обязательно заинтересуются вашим полезным делом и оценят его.

3. Не забудьте подготовить необходимый для вашей станции инвентарь на ... команд. У вас будет партa (если она вам нужна) и немного места, а также табличка с указанием вашего названия, класса, школы. Остальное оформление своей станции вы должны придумать сами. Советуем написать название полезного дела и букву, которую вы им заработали.

Как будет проходить Фестиваль Азбуки полезных дел?

Фестиваль пройдет ___ октября. **План Фестиваля:**

14:00 – 14:15. Ребята и руководители готовят свои станции.

14:15 – 14:45. Ярмарка. Двое-трое ребят остаются на своей станции вместе с руководителем и проводят ее для прибегающих пятерок. В это время остальные ученики команды бегают по другим станциям. У каждого участника есть два (три) жетона. Если вам очень понравилась станция, то отдайте ее ведущим свой жетон. Внимание! Жетон – не билет на задание, его можно отдать сразу или вернуться после прохождения всех заданий и наградить ведущих.

У ведущих станций есть конверт, в который они должны сложить полученные жетоны. И на жетонах, и на конвертах подписаны класс и школа, свои жетоны ведущим засчитаны не будут! В конце фестиваля команды, у которых будет больше всего жетонов, получают небольшой приз!

14:45-15:00. Подведение итогов. Награждение.

Чем необычнее и интереснее станцию вы придумаете, тем больше шансов, что вы станете победителями игры «Азбука полезных дел»! Желаем удачи!



По окончании Фестиваля ребята обязательно собираются вместе для торжественного награждения классов Сертификатами за участие в акции «Азбука полезных дел».

По итогам акции «Азбука полезных дел» ребята не только получат опыт участия в общественных делах, но и попробуют себя в роли организаторов, познакомятся поближе с ребятами из других классов, начав формировать новое общество позитивно настроенных ребят, имеющих объединяющие их интересы и цели.

ФЕСТИВАЛЬ ИГРОВЫХ ВИДЕОРОЛИКОВ «ТЭФИК»

Младший школьный возраст чувствителен для формирования мотивации к обучению, развития устойчивых познавательных потребностей и

интересов. Данный возраст характеризуется становлением адекватной самооценки, развитием критичности по отношению к себе и окружающим, усвоением социальных норм и нравственным развитием. В этот период у детей складывается новая для них социальная позиция школьника. Идет освоение социального опыта в процессе учебной деятельности.

Съемка игрового видеоролика является одним из самых перспективных направлений использования новых информационно-коммуникационных технологий для организации обучения и воспитания.

Задание:

Дорогие ребята! Приглашаем вас принять участие в Фестивале игровых видеороликов «Тэффик-20...».

Всем нам нравится смотреть «Ералаш», в котором весело рассказывается о жизни школьников. А кто-нибудь из вас мечтал оказаться на месте актеров «Ералаша», режиссера или сценариста? Такая возможность есть! Предлагаем вашему классу принять участие «Тэффике» – Фестивале игровых видеороликов.

Главное условие нашего Фестиваля – ваш видеоролик должен быть полезным. Например, как отучить школьников от такой вредной привычки, как игра на телефоне? Можно показать в своем ролике, что у одного мальчика вдруг села батарея на телефоне, и когда он осмотрелся вокруг, то оказалось, что все одноклассники заняты интересными занятиями вместе, один он остался без друзей.

Первый этап: Выбор темы. Какие проблемы есть в вашем классе или школе. Выберите самую важную проблему. Продолжите фразу: «Наш видеоролик о том, что... (например) вредно долго играть в игры на телефоне».

Второй этап: Разработка сценария. Придумайте короткую, смешную историю о том, что будет с вашими героями, если они не будут соблюдать, то правило, которое вы выбрали. Напишите сценарий видеоролика, сделайте копию для вашего видеооператора.

Третий этап: Подбор актеров, репетиция. Выберите, кто будет играть главные роли. Проведите пробы, определите актеров для видеоролика. Актерам необходимо выучить слова, каждый должен хорошо понимать свою роль. Продумайте место действия для каждой сцены видеоролика. Проведите репетицию.

ВНИМАНИЕ!!! Актёры должны очень чётко говорить на камеру, а значит, должны очень хорошо знать свою роль!!!

Четвертый этап: Съёмки. С ... ноября по ... декабря будут проходить съёмки видеороликов. Будьте готовы к серьезной работе актёров! Если вашему классу удастся пройти все этапы задания, то вы будете пригла-

шены на премьерный показ «ТЭФИК – 20...», который состоится ... декабря.

ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!

На всех этапах подготовки ребятам понадобится поддержка классного руководителя. Выбор темы можно организовать по командам. Каждая пятерка в течение 5 минут обсуждает, какая проблема, с которой сталкиваются современные школьники в поведении окружающих, является самой важной. Ребятам необходимо объяснить, что нужно выбрать актуальную тему, например, если в классе и в школе серьезных драк не замечено, то не стоит снимать про это свой фильм. Вместо этого стоит обратить свое внимание на такие моменты в поведении учащихся, которые действительно заметны в повседневной школьной жизни и мешают окружающим: толкотня в столовой и гардеробе, беготня по лестницам, баловство со светом и водой в туалетах, списывание, опоздания, жадность и т. д. Ведь видеоролик ребята снимают не только для себя, но и для других учащихся. Показ видеоролика в младших классах поможет ребятам сформировать правильное поведение и взаимоотношения в обществе.

Когда каждая пятерка определится с темой, все темы выписываются на доску для голосования. У каждого участника должна быть возможность проголосовать за те темы, которые лично ему нравятся. После первого тура голосования можно ввести ограничение на выбор только одной темы каждым. Обязательно должна быть возможность у ребят голосовать за ту тему, которую предложили лично они сами, так как тема видеоролика должна нравиться если не всем в классе, то хотя бы большинству.

После выбора темы идет написание сценария. Для ускорения процесса фантазирования можно дать задание придумать короткую сценку на выбранную общую тему командам. Каждая команда придумывает, репетирует в течение 7-8 минут и показывает сценку. После каждого отыгрыша следует разбирать сценку с классом, чтобы ребята поняли, что можно добавить, есть ли окончание сценки, когда главные герои понимают, что были не правы.

Написание сценария тоже можно дать на подготовку командам. Для этого требуется 2-3 дня. После написания, команды зачитывают свои сценарии, и проводится голосование за окончательный вариант.

Выбор актеров и репетиция проводится в течение недели. Дополнительный инвентарь и костюмы ребята готовят сами. Следует объяснить участникам, что не все могут быть на главных ролях – это зависит от выбранного сценария, но все обязательно будут в кадре. Например, можно снять занятия ребят «на перемене», чтобы все смогли увидеть

себя на экране и почувствовать свою принадлежность к этой важной работе.

Этап съемки следует проводить за один раз. Обычно видеосъемка ролика занимает от 40 до 60 минут. Если разбить съемку по дням, то могут произойти киноляпы: не та одежда на участниках, несоответствие погоды и т.п.

Премьерный показ можно провести в преддверии Нового года, тогда видеоролик станет неким подарком классу. Награждение классов интересно будет провести в виде кинофестиваля с объявлением премий:

Гран при или Лучший фильм;

Лучшая мужская роль;

Лучшая женская роль;

Лучший актерский ансамбль;

Лучшая история на школьную тему;

Лучший сценарий;

Лучший трюк;

Лучший остросюжетный фильм;

Самая яркая кульминация;

Открытие года;

Самая актуальная тема;

Лучшее перевоплощение и т. п.



Съемка игрового ролика, видео фестиваль – это лишь часть работы с классом по теме социального воспитания. Важным этапом станет показ ролика в других классах и общее обсуждение зрителей о том, как поведение окружающих сказывается на общем благоприятном состоянии, каким образом можно решать подобные проблемы.



ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА «ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА»

Краткое описание: Выполнением полезной работы пятёрки зарабатывают игровые деньги – «золотые». В ходе игры ребята изучают смету, выполняют выбранные виды работ, заполняют счета-фактуры и получают игровые деньги. Чем больше полезной работы выполнила пятёрка, тем больше «золотых» она зарабатывает. Завершает игру Аукцион, на котором ребята могут потратить заработанные «золотые».

На современном этапе развития социума экономика является не только отраслью деятельности, но и полноценной сферой его жизни, что вызывает необходимость в грамотном экономическом просвещении детей и формировании полноценных экономических представлений у них. В начальной школе закладывается характер и черты личности: честность, бережливость, предприимчивость, уважение и принятие ценностей семьи и общества, способность к рациональной организации собственной деятельности. Формирование у младших школьников начальных экономических представлений способствует развитию социально-активной личности, соответствующей изменяющимся современным экономическим процессам, способной самостоятельно и творчески принимать экономические решения.

Предлагаем сыграть ребятам в увлекательную игру, которая направлена на формирование у ребят всех выше перечисленных умений и навыков.

Задание Экономической игры «Золотая лихорадка»:

Хотите заработать?

Тогда вам обязательно надо
«заболеть» Золотой лихорадкой!!!

Основные симптомы этого «заболевания»:

1. Непреодолимое желание что-то оттереть и сделать чище

2. Необходимость сделать что-то полезное
3. Повышенный интерес к творчеству

Как правильно болеть «Золотой лихорадкой»?

I. Этап. ... февраля — ... марта.

1. Познакомьтесь с преискурантом полезных дел.
2. Выберите, какие полезные дела вы будете выполнять. Распределите дела по командам.
3. Каждая пятерка выполняет полезные дела отдельно.

Каждое необходимо сфотографировать. Фотографии всех команд выкладывают в группу «Первый шаг в общество» где необходимо создать альбом «Золотая лихорадка 2023 от ...класса школы №...»

II. Этап. ... марта — ... марта.

Каждая пятерка должна заполнить **Счет-фактуру** – документ о выполнении полезных дел, который надо сдать координатору игры. **(Документ можно найти на стене группы «Первый шаг в общество»).**

После этого, как вы выложите фотографии в группу «Первый шаг в общество» и сдадите Счет-фактуру, вы получите золотые от своего координатора в классе.

Внимание - если у вас нет фотографии, подтверждающей выполнение полезного дела, но преподаватель поручился, что вы это дело выполняли, то вам выплачивается только половина стоимости этого дела.

На время «Золотой лихорадки» пятерки не должны меняться составами!!!

III. Этап. ... марта аукцион.

От каждой команды будет приглашен один ее представитель, чтобы потратить золотые на различные призы для своей команды!

ВНИМАНИЕ! Если вы хотите сделать полезное дело, которое не представлено в списке, то обратитесь к координатору игры и узнайте, сколько оно стоит.

Смета работ «Оставь свой след на земле»

Полезные дела	Стоимость
Мытье стен, парт, двери в своем классе	1
Мытье стен, парт, двери в чужом классе	4
Ремонт книг в библиотеке школы	4

Мытье скамеек и столов в столовой школы	5
Уборка снега или мусора на дорожках около школы	4
Посыпание дорожек песком	3
Уборка снега на крыльце школы	4
Строительство снежного городка у школы	10
Строительство снежного городка в детском саду	15
Сделать снежную горку для детей	15
Сделать красивую и необычную кормушку для птиц	2
Провести игру на перемене для младших классов	3
Оформить информативный плакат на полезную тему	4
Провести урок для другого класса	10
Прогулка с животными из приюта	5
Поздравительное выступление для учителей, детей	3
Проведение полезной акции в школе	7
Организовать отдельный сбор мусора в классе	5
Провести зарядку на перемене	4
Подготовить рассказ на полезную тему	6

Счет-фактура:

Класс, школа _____ **команда №** _____

№	Полезное дело	Стоимость	Кол-во раз	Сумма
1.				
2.				
3.				
4.				

5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
Общая сумма:		Подпись бухгалтера:		
Сумма заработанных золотых:		Подпись организации, предоставляющей работу:		

Организацией, предоставляющей работу, является школа в лице преподавателя, главный бухгалтер выбирается командой из ее членов самостоятельно. Он должен будет сохранить выданные деньги до аукциона.

Примеры полезных дел:



Примеры «золотых»:



В конце игры команды должны иметь возможность потратить свои деньги на призы для команды. В среднем закладывается возможность выиграть одной командой 2-3 приза.

Ход аукциона:

На аукцион приглашается по одному – двум представителям от каждой команды. Организаторы выдают участникам таблички с номерами. Во время аукциона команды вскидывают таблички лицевой стороной к ведущему и выкрикивают свою цену. Начальную стоимость приза озвучивает ведущий. Среди призов могут быть канцелярские принадлежности, настольные игры, небольшой спорт инвентарь (ракетки, скакалки, мячи), сладости. Призы рассчитаны на количество участников команды 5-6 (6 точилок, 6 блокнотов, 12 чупа-чупсов – по 2 каждому и т.п.), либо такие, которыми смогут пользоваться все. Все призы находятся на столе в поле зрения ребят, однако лучше, чтобы у участников не было возможности разглядеть весь ассортимент до начала аукциона. Таким образом волнительный момент сюрприза пропадет, кроме того участник может ожидать долгое время особый приз, и в результате остаться ни с чем.

Призами могут выступать не только материальные вещи, но и захватывающие события, например, сертификаты на интересные мастер-классы от преподавателей, квест-игры и тому подобное. Для подогрева интереса участников можно использовать «черный ящик» – коробку, чье содержимое будет известно лишь тем, кто ее выигрывает.



В конце игры, когда команды поделят между собой призы. Проведите рефлексию:

Какие дела были самые интересные?

Что было самым сложным?

Удалось ли посоревноваться на аукционе?

Была ли работа команды достаточной, или в следующий раз ребята хотят справиться лучше?

Акция «Корпорация мусорных монстров»

Экологическое воспитание – важное направление развития детей младшего школьного возраста. При правильной организации педагогической работы оно способствует развитию познавательных процессов, формирует у детей ценностную картину мира, воспитывает экологическое сознание – бережное отношение к окружающему миру природы.

При этом более актуальными для младших школьников являются эмоциональные переживания, связанные с процессом общения с объектом природы, а также разнообразная деятельность в ней. На основе представлений о взаимосвязях в природе, специфике живого у детей младшего школьного возраста могут быть заложены начальные формы правильного отношения к природе: действенная готовность прийти на помощь растениям и животным, если они в этом нуждаются, развиваться познавательный интерес.

Экологическая акция «Корпорация мусорных монстров» задевает сразу три стороны ее участников:

- Эмоциональную через восприимчивость младших школьников к миру природы, положительное отношение к ее объектам,
- Деловую – благодаря готовности и желанию участвовать альтруистической деятельности,
- Интеллектуальную посредством информирования населения участниками акции, которые начинают осознавать себя как носителей экологической культуры.

Задание:

В городе весна. Яркое солнце слепит глаза, и витают запахи приближающегося лета. Но, к сожалению, это не единственные запахи, которые витают в нашем любимом городе... Горы мусора, захватывают городские улицы, дворы, скверы. На месте, где вот-вот должна появиться зеленая трава – обертки, пластиковые стаканчики, рекламные листовки и т. п. Мусора так много, что для многих горожан эта картина стала неизбежным дополнением к городскому пейзажу. Предлагаем присоединиться к «Корпорации мусорных монстров» и напомнить всем об опасности равнодушного отношения к проблеме загрязнения нашего города. Мусор – это монстр, которому очень уютно на улицах нашего города. Создадим ему проблему!

I Этап.

Выберите место в своем микрорайоне, которое захвачено мусором. Организуйте всем классом уборку этого места. Соорудите из собранного вами мусора монстра и поставьте его вблизи мусорных баков. В руки дайте ему табличку, на которой было бы написано, почему о проблеме

загрязнения города нужно говорить. Например: «Мусор захватит мир», «Я уже пришла – твоя экологическая проблема», «Вы все еще мусорите? Тогда я иду к ВАМ!», «Завтра я буду у тебя дома!».

II Этап.

Сфотографируйте вашего мусорного монстра и выложите фотографию в альбом «Корпорация мусорных монстров» в группе «...» в контакте. Фотография должна появиться в группе не позже ... мая до 23:59 часов. Через 2-3 дня убедитесь, что мусорного монстра увезли на свалку (где ему самое место!). Если мусорный монстр все еще на месте, то помогите ему исчезнуть.

III Этап.

С ... мая будет проходить голосование за мусорных монстров (будет учитываться интересный дизайн монстра и количество собранного мусора). Классы, занявшие 3 первых места, получают специальный приз.

ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!

Голосование можно провести как в онлайн режиме (отметками + или подобными в комментариях под фотографией), так и в школе. Голосование путем анкетирования, проводимое учителями, снимает вопрос о наклейке голосов, с другой стороны — голосование в группе более наглядно.



Поощрение за активное участие в программе «Первый шаг в общество»

В начале года, когда ребята узнают, о том, что будут участвовать в необычной интересной программе, им представляется новая форма поощрения – наклейки. В течение года за участие в городских акциях, выполнение творческих заданий, дежурство в классе и школе ребята получают специальные наклейки и вклеивают их в конец дневника. В конце года пять самых активных учеников поощряются особыми памятными призами.

Условия работы по программе:

1. Желательно, чтобы оценки и поведение учеников на уроках не влияли на их участие в программе. Например, ребенок не может быть отстранен от деятельности, если он получил двойку. По программе нельзя награждать или наказывать за оценки, выполнение или невыполнение домашнего задания.

2. Программа направлена не на соперничество между группами (даже если будут существовать какие-то соревнования), а на взаимодействие этих групп. Важным моментом является то, чтобы ребята осознали, что они работают не ради победы, а для того, чтобы улучшить мир вокруг себя. И их участие в акциях является вкладом в общее дело.

3. В программе приветствуется добровольная деятельность. Например, если ребенок не хочет участвовать в каких-то делах, то не стоит заострять на этом внимание. Можно попытаться увлечь ребенка, предложив ему другую деятельность или предоставить возможность решить самому, чем он может помочь классу.

Отзыв классного руководителя о программе «Первый шаг в общество»:

На протяжении многих лет я как классный руководитель участвую с детьми в городской программе «Первый шаг в общество». Данная Программа развивает общественную активность младших школьников, выполняет важную задачу — социализацию. Дети учатся работать в коллективе, общаться с одноклассниками, решать конфликты, сотрудничать с другими детьми из младших классов и даже со старшеклассниками. В рамках Программы ученики получают первый опыт участия в общественных делах. Несколько раз в год проводятся выездные сборы на базе в местечке Маткачи. Здесь дети участвуют не только в играх-соревнованиях, коллективных творческих делах, мастер-классах, но и получают первичные знания о безопасном поведении в лесу, у костра, оказания первой помощи.



*Тимбаева Наталья Александровна,
классный руководитель,
Специализированная школа искусств*

Важно, что в программе мы участвуем не только с детьми, но и с родителями. Они помогают, сопровождают, да и сами многому учатся.

Конечно, участие в Программе занимает много времени у классного руководителя, поэтому важно, чтобы учитель был заинтересован, хотел направлять детей и помогать им. Результат участия – это удовлетворение от работы, это дети, которые получили колоссальный багаж социальных навыков, являющихся неотъемлемой частью успешной адаптации детей младшего школьного возраста.

