

**Министерство образования и науки Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Ульяновский государственный педагогический университет  
имени И. Н. Ульянова»**

**ШКОЛА И  
РОССИЙСКОЕ ДВИЖЕНИЕ  
ШКОЛЬНИКОВ**

**Часть II  
Новые социально-воспитательные  
технологии**

**Ульяновск  
2017**

УДК 370.1  
ББК 74.200.5  
Ш 67

Печатается по решению редакционно-  
издательского совета ФГБОУ ВО  
«УлГПУ им. И. Н. Ульянова»

Научный редактор – С. Д. Поляков

**Ш 67 Школа и Российское движение школьников: в 3-х частях. Часть II. Новые социально-воспитательные технологии:** методические рекомендации. / Под ред. С. Д. Полякова. – Ульяновск: ФГБОУ ВО «УлГПУ им. И. Н. Ульянова», 2017. – 41 с.

ISBN 978-5-86045-944-1  
ISBN 978-5-86045-946-5 (Часть 2)

6+

Во второй части методических рекомендаций "Школа и Российское движение школьников" представлены описания "инструментов" социального воспитания: новых социально-воспитательных технологий, отражающих социальные и социально-психологические особенности современных подростков и старшеклассников.

Приводятся социально-воспитательные технологии, ориентированные на создание у школьников опыта объединения ценностей, опыта ценностного самоопределения, опыта деятельного моделирования исследовательской и изобретательской деятельности, опыта конструктивных межпоколенческих отношений, опыта коллективного, социально-ориентированного творчества с использованием Интернет-сферы, разработанные в рамках государственного задания в сфере научной деятельности № 27.4350.2017/НМ «Исследование влияния детских и молодёжных общественных объединений на формирование личностных компетенций и социализацию школьников».

Вторая часть методических рекомендаций предназначена, прежде всего, для практиков школьного и внешкольного воспитания, для вожатых и руководителей детских общественных объединений и Российского движения школьников, работающих непосредственно с подростковым и юношеским возрастом.

ISBN 978-5-86045-944-1



ISBN 978-5-86045-946-5



УДК 370.1  
ББК 74.200.5

© С. Д. Полякова  
© ФГБОУ ВО «УлГПУ им. И. Н. Ульянова»

## Оглавление

|      |   |    |
|------|---|----|
| 1.   | Основания новых социально-воспитательных технологий.....                                    | 4  |
| 2.   | Технология «Наш символ».....  | 7  |
| 2.1. | Общая схема.....  | 7  |
| 2.2. | Базовый пример.....   | 7  |
| 2.3. | Особенности реализации технологии «Наш символ» для других направлений деятельности РДШ..... | 14 |
| 3.   | Технология «Спор-клуб».....   | 16 |
| 3.1. | Общая схема.....  | 16 |
| 3.2. | Базовый пример.....   | 17 |
| 3.3. | Особенности реализации технологии «Спор-клуб» для других направлений деятельности РДШ.....  | 20 |
| 4.   | Технология НТЛ ("Научно-технологическая лаборатория".....                                   | 22 |
| 4.1. | Общая схема.....  | 22 |
| 4.2. | Базовый пример.....   | 22 |
| 4.3. | Особенности реализации технологии «Лаборатория НТЛ».....                                    | 26 |
| 5.   | Технология «Коммуникативно-творческая игра".....  | 27 |
| 5.1. | Общая схема.....  | 27 |
| 5.2. | Базовый пример.....   | 27 |
| 5.3. | Особенности реализации технологии для различных направлений деятельности РДШ.....           | 33 |
| 6.   | Модификация технологии коллективных творческих дел («КТД с ИКТ».....                        | 35 |
| 6.1. | Общая схема.....  | 35 |
| 6.2. | Базовый пример.....   | 35 |
| 6.3. | Особенности проведения технологии КТД с ИКТ для различных направлений деятельности РДШ..... | 38 |
|      | Литература.....   | 40 |

**Владимир Беляков**

## **1. Основания новых социально-воспитательных технологий**

*(Адресат: заместители директоров по воспитательной работе, вожатые, методисты, федеральные и региональные организаторы РДШ, работники федеральных и региональных органов управления образованием).*

Предлагаемые социально-воспитательные технологии имеют достаточно общий характер и применимы в деятельности различных детских и молодёжных общественных объединений, но данные методические тексты акцентируют их реализацию в условиях Российского движения школьников.

Рекомендуемые социально-воспитательные технологии в значительной степени разрабатывались и опробовались как авторские (авторы – П. Г. Аверьянов – технология "КТД с КИТ", Н. В. Дикова – технология "Спорклуб", Н. А. Евлешина – технология "Наш символ", Е. Л. Петренко – технология "Коммуникативно-творческая игра", Г. А. Стрюкова – технология "НТЛ", С. Д. Поляков – участие в разработке описании всех технологий), но создавались и описывались в «диалоге» с близкими нам технологическими разработками С. А. Прутченкова, С. В. Тетерского, И. Ю. Шустовой, В. Р. Ясницкой.

В разработках А. С. Прутченкова, прежде всего в его социально-экономических играх, для нас является важным наполнение его педагогических технологий значимым, порою острым, социальным и социально-психологическим содержанием.

В упражнениях и технологиях С. В. Тетерского нам близка его сквозная идея о влиянии на развитие личности, группы, организации образов прошлого и будущего.

В социально-воспитательной практике И. Ю. Шустовой для разработки наших технологий актуален последовательный акцент на ценностное рефлексивное самоопределение старшеклассников в разнообразных формах организуемых дискуссий.

В практике и методических текстах В. Р. Ясницкой для нас значимы личностно-ориентированные модификации коллективных форм и способов воспитательной работы, а также поиск адекватного выражения игровой позиции и игрового поведения педагогов во взаимодействии с подростками и старшими школьниками.

Предлагаемые нами технологии представляют собой описание последовательных, целенаправленных действий вожатого, относительно гарантированно ведущих к социально-воспитательному результату.

Под воспитательным результатом нами понимается получение членами детских и молодёжных общественных объединений позитивного социального опыта, как *опыта социально-позитивного общения, взаимодействия, совместной деятельности.*

В презентуемых ниже современных социально-воспитательных технологиях, особенно в конкретных примерах их реализации, делается акцент на социально-гражданское развитие школьников, понимаемое как поэтапное присвоение опыта активного, осознанного, ответственного взаимодействия, ориентированного на ценности и идеалы гражданского общества.

Логика описания технологий такова: название – общая схема технологии – базовый пример с акцентом на одном из направлений деятельности РДШ – ограничения и условия эффективности технологий – особенности реализации данной технологии в других направлениях деятельности Российского движения школьников.

Разработка, модификация и опробование данных социально-воспитательных технологий проводились на межрегиональных детско-взрослых творческих сборах «Синтез-школа» – Ульяновск 2013, 2014, 2015, 2016, 2017 гг. (в том числе в 2017 году с участием Ульяновского и Чувашского

отделений Российского движения школьников), а также в ряде школ Ульяновской области, на занятиях Факультета дополнительного образования «УлГПУ им. И. Н. Ульянова» и при реализации в «УлГПУ им. И. Н. Ульянова» магистерской программы «Психология образования».

Некоторые из данных технологий опробовались в практики деятельности Методического центра ВДЦ «Орлёнок» (Ю. Д. Беляков).

## **2. Технология «Наш символ»**

### **2.1. Общая схема.**

**I. Цель:** Получение школьниками опыта объединения ценностей.

#### **II. Этапы.**

1) *Мотивационный этап:* настрой на совместное создание общего символа.

2) *Основной этап:* создание общего символа с использованием техники «развивающейся кооперации».

3) *Этап принятия и индивидуализации общего символа.*

4) *Рефлексивно-диагностический этап.*

#### **III. Условия успешной реализации технологии.**

### **2.2. Базовый пример.**

#### **«БРЕНД ВОЛОНТЕРСКОЙ ОРГАНИЗАЦИИ»**

**(направление РДШ «Гражданская активность»)**

**I. Цель:** Получение школьниками опыта объединения ценностей при создании *брендов волонтерской организации*, т.е. внешних узнаваемых символов и атрибутов деятельности, отражающих её стиль и характерные особенности.

#### **II. Содержание этапов**

##### **1. Мотивационный этап.**

Основной приём мотивационного этапа – вступительное слово педагога, выстроенное в логике от «Я-сообщения» к идентификации группы и каждого школьника с идеей «наш бренд».

Схема развёртывания этой логики с модельным примером её реализации следующая:

| <i>Логика</i>   | <i>Модельный пример</i>  |
|---|--|
| 1) «Я-сообщение» о личном восприятии».  | «Я вчера читал книгу о ребятах-тимуровцах, которые в годы Великой Отечественной войны помогали всем нуждающимся в заботе. У них были свои знаки на объектах деятельности. И если люди видели на доме красную звезду, то понимали, что это объект деятельности тимуровцев ...». |
| 2) Запуск групповой идентификации с идеей общего символа через «Я-мысль».   | ... и я подумал: «А что если бы и в нашем волонтерском объединении появился бы свой бренд-символ для узнавания объектов нашей работы?».  |
| 3) Усиление идентификации через обращение к ведущим модальностям и репрезентативным системам школьников. (1)      | Ведь у каждого из нас есть любимые мелодии, растения, животные, особые знаки, ощущения, настроения, а может быть и девизы - то, что обычно и становится символом.  |
| 4) Усиление личностной значимости идеи бренда-символа через миф-образ. (2)  | Где-то есть такая мысль, что если у человека есть свой символ (бренд как узнаваемый символ), он живёт умнее и с большим достоинством.  |
| 5) Усиление групповой идентификации с идеей создания общего бренда-символа, с опорой на предшествующий миф-образ. | Так давайте попробуем и мы придумать, сочинить наш символический бренд, являющийся частью имиджа нашей организации. Может быть, и жизнь в нашей волонтерской организации тогда станет какой-нибудь особенной.  |
| 6) Усиление индивидуализации символов общей работы, через побуждения к «Я-действию».                              | Но начнём, с «личных брендов-символов».  |



**2. Основной этап:** создание через развивающуюся кооперацию группового бренда.

(Под развивающейся кооперацией понимается технологическая идея многоэтапного получения общего результата, начинающегося с индивидуальной работы, затем с переходом в работу парную или маленьких микрогрупп, затем с переходом в работу больших микрогрупп (команд) и наконец-то получением общего результата).

Такая цепочка позволяет каждому участнику работы несколько раз отнестись к своему индивидуальному продукту, понять какие его результаты оказываются значимы для другого, других и этим самым открывает путь к личному присвоению общего (микрогруппового, командного) результата действия. Эти действия педагога, вожакого укрепляют у школьников чувство безопасности, ощущение безоценочности ситуации – важнейшее условие возможности позитивных личностно-индивидуальных проявлений).

1) *Индивидуальное рисование* черновиков личных брендов в режиме ограниченного времени (5-10 минут).

*Примечание. Педагог, вожакий подходит к ребятам, испытывающим затруднения в сочинении и рисовании личного бренда, оказывает им, прежде всего, эмоциональную поддержку, напоминает, что «это только черновик», в крайнем случае, поддерживает предложениями, подсказками, советами, оставляющими за школьником возможность выбора «хода».*

2) *Создание микрогрупп.* Нарисованные «личные бренды» располагаются так, чтобы можно было видеть их всеми участниками работы. Педагог просит кого-либо из ребят выбрать из всех брендов и взять в руки 2-4 бренда-символа интуитивно близких своему бренду, а также свой бренд. Процедура повторяется до тех пор, пока вся группа таким способом не разделится на микрогруппы. Если останутся не взятыми один или несколько брендов, его авторам предлагается самим решить, к какой группе они ближе, с кем будут объединять свои бренды. (Вариант – составить собственную группу).

Важно во время этой процедуры ввести запрет на аргументацию, высказывания, почему выбирается этот или другой бренд. (Напомним, что действительная работа с ценностями возможна, если подключаются бессознательные механизмы – что и делает интуитивное объединение в группы).

### *3) Работа в микрогруппах.*

- *Рисование бренда микрогрупп.* На рисование общего бренда микрогруппы отводится не больше 10 минут. Каждая микрогруппа получает инструкцию (это может быть текст на доске или специальных листочках), определяющую порядок действий микрогрупп:

*Первый шаг* – Решаем, что общего в наших брендах.

*Второй шаг* – В общий бренд-символ микрогруппы вносятся элементы из брендов каждого члена группы, причём решающее слово «в этом деле» за хозяином личного бренда-символа.

*Примечание.* Рисование должно происходить на листочках большего (!) размера, чем первоначальные листки.

После того как бренды микрогрупп готовы, технология может пойти двумя путями: если количество микрогрупп не больше пяти, можно переходить к шагу «Общий бренд»; если же количество микрогрупп больше, необходим промежуточный «командный» шаг, в котором микрогруппы соединяются в команды.

- *Рисование бренда командой.* Объединение микрогрупп в команды имеет смысл вести более «рациональным» способом. Каждая микрогруппа заявляет, какие идеи из их бренда самые важные и затем микрогруппы с похожими идеями соединяются. Время на командный черновик бренда необходимо уменьшить по сравнению с предыдущим этапом.

Если количество микрогрупп нечётное, одна из них делится пополам и каждая из половинок (вместе с проектом символа) соединяется в команду, с какой-либо другой микрогруппой.

- *Рисование общего бренда.* Команды (микрогруппы) выделяют лидеров-художников, которые «публично» (на классной доске цветными мелками или на интерактивной доске) рисуют черновик общего бренда, следуя правилу отразить в нем элементы каждого бренда-символа «предыдущего уровня».

Волонтёрам-наблюдателям разрешается подсказывать, давать советы, но право использования этих советов остаётся за художниками.

Возможен вариант «удаления» художников на определённое время в другое помещение (если учитель опасается, что волонтёры слишком эмоционально будут мешать-подсказывать создателям бренда или наоборот «отключиться» от происходящего процесса). В этом случае, пока художники делают своё дело, важно волонтёров занять какой-то деятельностью, пересекающейся с идущей работой. (Вариант: провести психологические упражнения на ассоциации – что поможет настроить ребят на следующий этап.)

### ***3. Этап принятия и индивидуализации общего бренда.***

1) *Ассоциации.* Каждый из волонтёров «выдаёт» слово или фразу-ассоциацию на нарисованный общий бренд. (Обращение ведущего: «Итак, вот какой наш будущий бренд-символ. У каждого из нас, наверное, возникают свои слова, свои мысли, свои ассоциации на этот рисунок. Давайте же поделимся нашими ассоциациями. Давайте будем говорить по кругу, по очереди. Но, если кто не успеет додумать свою мысль, когда до него дойдёт очередь, тот скажет «магическое» слово «пропускаю» и станет говорить позже по второму кругу».)

*Ассоциации* – высказывания, которые вожатому представляются важными, вожатый повторяет за волонтёром, но в сниженной негромкой интонации, как бы «эхом». Вожатый также говорит свою ассоциацию (либо последним, либо в конце первого круга).

#### ***2) Рисование личной эмблемы.***

Обращения вожатого: «Итак, у нас есть наш общий бренд – символ, образ наших ценностей (!!!). Но каждому хочется, чтобы что-то было в нем и от личного символа, попавшего в общий. Давайте же поработаем ещё 3-5 минут и нарисуем индивидуальные символы, в которых узнавался бы наш общий бренд,

но и чтобы в них было и что-то своё, личное. (Ребята рисуют личные эмблемы, при этом в процессе рисования разрешается помогать друг другу.)

3) *Свободное, неструктурированное обсуждение* – «Где и когда мы будем предъявлять свой бренд, свои символы».

#### **4. Рефлексивно-диагностический этап.**

*Рефлексивно-диагностический этап технологии* – это может быть две «работы» или одна «работа».

##### **4.1. Рефлексия.**

Базовый приём – просьба к ребятам высказаться о проведённой работе в форме «Я-высказываний». (Даются на выбор варианты «Я-высказываний»: «Я считаю...», «Я понял...», «Я почувствовал...»).

Волонтёры высказываются по очереди, с правом сказать «пропускаю». (Вариант — ребята заканчивают эти фразы письменно, на листочках, и вожатый зачитывает их, не называя авторов. Ещё один вариант – «Я-высказывания» происходят в микрогруппах, а затем микрогруппы «выдают» своё обобщённое мнение.) Какой вариант «запустить», зависит от особенностей волонёрской организации и характера его общения с вожатым, прежде всего, открытости - закрытости в этом общении.

Ключевая проблема – начало этого приёма. В диагностических целях исходная просьба – обращение вожатого должно быть максимально не влияющей, что-нибудь вроде: «Давайте каждый из нас выскажется по завершившемуся событию. Форма высказывания следующая...».

Но если рефлексивный этап рассматривать как этап собственно социально-воспитательной технологии – исходная фраза вожатого должна быть влияющей, направляющей. Например, так: «Давайте каждый из нас выскажется о том, как мы создавали наш общий бренд, что мы почувствовали, поняли. Форма высказывания – следующая...».

Вожатый также высказывает своё мнение (в форме «Я-высказываний»), акцентируя важные для него педагогические смыслы.

## ***4.2. Диагностика результата.***

### *1) Предмет:*

- факт участия волонтеров в создании общего бренда-символа;
- эмоциональное отношение к процессу совместного создания бренда-символа.

### *2) Методические приёмы:*

- факт участия фиксируется на основе наблюдений водителя;
- эмоциональное отношение. Базовый приём – оценка отношения к процессу совместного создания символа по 7-ми балльной (вариант 9-ти или 5-ти балльной) шкале.

Диагностический вопрос: «Твоё отношение к совместной разработке нашего бренда-символа».

Словесная расшифровка семибалльной шкалы:

- «7» – очень понравилось; «6» – понравилось; «5» – выше среднего;
- «4» – средне; «3» – ниже среднего; «2» – не понравилось; «1» – очень не понравилось.

Граница соответствия требованиям технологии – 5 баллов (в случае 9-ти балльной шкалы — 6 баллов; при 5-ти балльной — 4 балла).

3) *Предметом диагностики* могут быть и эффекты, как не целевые, но прогнозируемые, возможные, ожидаемые последствия применения технологии.

В качестве таковых эффектов могут рассматриваться личностные смыслы прошедшего события, изменение отношений ребят друг к другу и к организации, поддержка водителя проявлений, действий, высказываний отдельных волонтеров и т.д.

Например, способ диагностики личностных смыслов – добавочный вопрос в итоговую анкету: «Что тебе понравилось (не понравилось) в процессе создания «бренда волонтерской организации?» (Обратите внимание, в вопросе убрана тема «мы», «наш» — то есть вопрос «пытается не влиять».)

### ***III. Условия и ограничения применения технологии.***

#### ***1) Мотивационные требования к вожатому:***

- интерес к ценностному и эмоциональному сплочению групп, организации;
- минимально-положительные отношения к организации;
- минимальный интерес к работе с образами, рисунками;
- знание технологии.

#### ***2) Возраст.*** Оптимальный – 11-16 лет.

#### ***3) Особенности организации, группы.***

- Трудности возникают при работе с детьми с агрессивно отчуждёнными взаимоотношениями, а также с группами, где ценность «правильного», наученного рисования у лидеров организации велика. (Им не хватает времени для «полноценного» завершения рисунков, что приведёт к росту эмоционального напряжения и неудовлетворённости совместной работой.)

*Примечание: Более «чувствительны» к данной технологии ситуация начала работы волонёрской организации, появление нового вожатого (которого ребята приняли).*

Другие особенности организации создают не столько трудности, сколько возможности для усиления технологии.

Это, прежде всего, возможность подключения дополнительной мотивации (например, в интеллектуально-ориентированной организации вброс дополнительной познавательной информации о брендах, символах, подключает к работе познавательную мотивацию).

### **2.3. Особенности реализации технологии «Наш символ» для других направлений деятельности РДШ.**

#### **1) Для информационно-медийного направления**

#### **(«БРЕНД ИНФОРМАЦИОННО-МЕДИЙНОГО ЦЕНТРА»)**

#### ***Модельный пример начала технологии (мотивационный этап)***

Слово педагога, вожатого: «Каждый сайт обладает своими специфическими элементами оформления: цветовой гаммой, шрифтом, расположением

информации, эмблемами и др. Эти нюансы позволяют выделиться среди других сайтов, привлечь к себе внимание. Хотелось бы, чтобы и сайт нашего информационно-медийного центра имел интересный и узнаваемый вид. Начнём создание нашего сайта с разработки символ-бренда нашего центра являющегося частью имиджа нашей организации».

**2) Для военно-патриотического направления  
(«БРЕНД ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКОГО КЛУБА»)**

***Модельный пример начала технологии (мотивационный этап)***

Слово педагога, вожатого: «Все детские и молодёжные военно-патриотические клубы сотрудничают с общественными военно-патриотическими и ветеранскими организациями. Кроме того, клубы вроде нашего взаимодействуют с воинскими частями, с МВД, ФСБ, Росгвардии, МЧС.

Для того чтобы наш клуб был легко узнаваем для наших партнёров и друзей, чтобы мы выделялись среди других организаций давайте создадим свой бренд, отражающий нашу деятельность и стиль нашей жизни».

**3) Для направления «Личностное развитие»  
(«БРЕНД КЛУБА «ЗОЖ»)**

***Модельный пример начала технологии (мотивационный этап)***

Слово педагога, вожатого: «Ребята, здоровый образ жизни становится все более популярным среди жителей нашей страны. Мы тоже стремимся к здоровому образу жизни. В медицине направленность деятельности на здоровье отображена в символике – красный крест и красный полумесяц. Может быть и нам для того, чтобы окружающие понимали к чему мы стремимся хорошо было бы нам иметь свой символ-бренд, отражающий нашу активную жизненную позицию по отношению к здоровью».

### **3. Технология «Спор-клуб»**

#### **3.1. Общая схема.**

*I. Цель* – создание опыта многократного самоопределения в отношении конкурирующих идей и, может быть, позиций, предоставление возможности каждому участнику представить собственную точку зрения, а если есть в этом необходимость, то и скорректировать её.

Результатом такого многократного самоопределения, по М. В. Шакуровой, может стать (или укрепиться) социальная идентичность относительно той сферы, в которой предлагается самоопределяться.

#### *II. Этапы*

*1. Подготовительный этап*

*2. Мотивационный*

Настрой на групповую и индивидуальную работу, на ведение диалога.

Определение темы, относительно которой могут быть выдвинуты несколько примерно равных по привлекательности и социальной ценности позиций.

Презентация темы в эмоционально привлекательной форме.

Знакомство с правилами проведения спор-клуба.

*3. Основные этапы*

- *Самоопределение 1.* Предъявление позиций. Индивидуальный выбор позиций.

- *Самоопределение 2.* Личное публичное выступление лидера позиции.

Индивидуальный выбор позиций.

- *Самоопределение 3.* Конструктивный диалог

- *Самоопределение 4.* Аргументированная защита выбранной позиции.

- *Предъявление ценности диалога позиций.*

*4. Рефлексивный этап.*

#### **III. Условия и ограничения применения технологии.**



В рамках деятельности Российского движения школьников может быть использована в формировании представления каждого направления деятельности в решении проблем и актуальных вопросов самоопределения.

Примером реализации данной технологии на военно-патриотическом направлении РДШ может быть спор-клуб «С чего начинается Родина?»

### **3.2. Базовый пример.**

#### **СПОР-КЛУБ «С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ РОДИНА?»**

##### **(военно-патриотическое направление)**

**1. Цель** Спор-клуба «С чего начинается Родина?» – создать у участников опыт многократного выбора и защиты своего варианта позиции патриотизма.

##### **2. Содержание этапов**

**1) Подготовительный этап.** Прояснение *темы* спор-клуба. У современных школьников и педагогов совершенно недостаточен опыт аргументированной защиты своего личного отношения к важным социальным ценностям, в частности к ценности патриотизма. Это ведёт к тому, что патриотическая позиция часто формируется не как осознанный выбор, а как необдуманное, неосмысленное согласие с идеей патриотизма.

Организаторы спор-клуба – ведущий и лидеры мнений – обсуждают различные точки зрения на патриотизм, распределяют поручения по подготовке спор-клуба.

**2) Мотивирование.** Участники спор-клуба рассаживаются в помещении произвольно. Организаторы раздают каждому участнику по листу бумаги и проверяют наличие ручек или карандашей. Представляются эксперты спора. Включается медиапрезентация с названием спор-клуба и песней «С чего начинается Родина?». Звучит один или два куплета.

##### **3) Основные этапы.**

- *Самоопределение 1.* Ведущий: «С чего начинается Родина? У каждого из нас есть свой ответ на этот вопрос. Наверное, эти ответы не одинаковы. Мне

пришлось слышать от уважаемых мною людей пять точек зрения о том, что такое патриотизм. Вот они».

На экране появляются последовательно пять позиций относительно патриотизма: 1. Патриотизм – это защита страны и культуры. 2. Патриотизм – это гордость за достижения страны 3. Патриотизм – это принятие судьбы страны. 4. Патриотизм – это улучшение ближней жизни. 5. Патриотизм – это улучшение жизни страны.

Ведущий читает появляющиеся на экране формулировки. Очень кратко комментирует те, понимание которых может вызвать у зала затруднения (например, комментирует ПРИНЯТИЕ СУДЬБЫ страны – со всей ее сложностью и противоречивостью, как у Некрасова «Ты и убогая, ты и обильная, матушка Русь»; УЛУЧШЕНИЕ БЛИЖНЕЙ жизни – это улучшение жизни окружающих людей; УЛУЧШЕНИЕ жизни СТРАНЫ – это улучшение жизни «дальних»: села, города, области, страны).

Ведущий просит участников на розданных им листах выбрать, какое понимание патриотизма кому ближе, и отметить его буквой (Защита – З, гордость – Г, принятие – П. Ближние – Б., страна – С). Тому, кто, не может выбрать, предлагается поставить букву Н (неопределившийся). Листки остаются у участников спор-клуба.

- *Самоопределение 2.* Ведущий предоставляет слово для аргументации позиций лидерам позиций (это дети и взрослые, заранее подготовившие аргументы. Время для выступления каждого – по 2-3 минуты, 2-3 аргумента).

Залу предлагается, отталкиваясь от выступлений лидеров, подтвердить (обвести кружком) или изменить позицию (зачеркнуть соответствующую букву и написать новую).

- *Самоопределение 3.* Ведущий предлагает занять сторонникам соответствующих позиций вслед за лидерами позиций специально отведённые для позиционных групп места.

После размещения по позициям группам «защитников» даются два задания: найти новые аргументы, подтверждающие выбранную позицию; поставить вопросы ко всем другим позициям.

Неопределившиеся (буква Н) имеют право переходить с позиции на позицию, пока не найдут свою. Если кто-то в ходе работы изменил своё мнение, он зачёркивает соответствующую букву, пишет новую и переходит в другую группу. Ведущий и аналитики координируют работу (подходят к группе, задают стимулирующие вопросы, помогают переформулировать вопросы, но не заявляют свои позиции).

- *Самоопределение 4.* Ведущий предоставляет слово группам. Представители групп по очереди защищают заявленную позицию). Другие группы задают вопросы защищающимся. Ведущий следит за ходом спор-клуба и помогает, если требуется, переформулировать вопросы. Отвечать на вопрос могут как выступающие, так и представители групп «с места».

После всех «защитных» речей и ответов на вопросы ведущий просит участников Спор-клуба обратиться вновь к своим пометкам и решить, какая позиция каждому ближе (обвести свою позицию новым кружком или и написать новую букву).

- *Слово представляется экспертам.* Основная идея, которую должны высказать эксперты: все трактовки патриотизма имеют своих сторонников, и, может быть, важнее не выбор «правильной» для всех позиции, а уважительные диалоги между людьми различных позиций.

Звучит в записи полностью песня «С чего начинается Родина». Если кто-то из ребят в зале начинает подпевать, взрослые тоже начинают петь (Но пение не должно быть обязательным!)

#### **4) Рефлексивный этап**

Форма анализа – анкета. Возможные вопросы:

– Что тебе показалось важным в нашем Спор-клубе? Что он помог тебе понять, о чем задуматься?

– Какие вопросы возникли?

### ***III. Условия и ограничения применения технологии.***

#### ***1. Особенности детей***

Возраст участников – средний и старший школьный возраст. У участников должна быть сформированная речевая культура и, хотя бы на уровне первоначальной информированности, представления об обсуждаемой теме.

#### ***2. Особенности коллектива***

Доброжелательный стиль общения в коллективе, отсутствие напряжённости в отношениях.

#### ***3. Особенности ведущего спор-клуб***

Ведущий, включённый в позиционное общение. Может столкнуться с ситуацией, что его позиция будет доминирующей в системе детских позиций (например, из-за высокого авторитета). Чтобы избежать этого, педагогу нужно удерживать позицию ***организатора позиционного общения.***

Особая позиция руководителя спор-клуба заключается в стимулировании обсуждения, консолидации мнений, подведении результатов работы.

### **3.3. Особенности реализации технологии «Спор-клуб» для других направлений деятельности РДШ.**

#### **1. Для информационно-медийного направления**

#### **(СПОР-КЛУБ «В ЧЁМ СМЫСЛ МЕДИЙНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ?»)**

##### **Позиции:**

- В своевременном информировании о новостях.
- В создании новых креативных форм передачи информации.
- В успешном посредничестве между событиями и читателями (слушателями).
- В помощи людям в правильном понимании информации.
- В объединении людей вокруг проблем, тем.
- Во включении людей в совместные информационные действия.

## **2. Для направления «Личностное развитие»**

### **(СПОР-КЛУБ «С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ УМНАЯ ШКОЛА?»)**

#### **Позиции:**

- Умная школа начинается со школьников;
- Умная школа начинается с «отличного» человека - директора;
- Умная школа начинается со справедливых и умных учителей;
- Умная школа начинается с новаторства;
- Умная школа начинается с симпатичных стен и умных приборов.

## **3. Для направления «Гражданская активность»**

### **(СПОР-КЛУБ « С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ ВОЛОНТЁРСТВО?»)**

#### **Позиции:**

- Волонтёрство начинается с интереса к людям.
- Волонтёрство начинается с интереса к совместной позитивной деятельности.
- Волонтёрство начинается с социальных важных задач, поручений.
- Волонтёрство начинается с дружбы, товарищества.
- Волонтёрство начинается с интереса к социальным важным событиям
- Волонтёрство начинается с желания испытать себя в новой деятельности.

## **4. Технология НТЛ**

### **(«Научно-технологическая лаборатория»)**

#### **4.1. Общая схема.**

**I. Цель:** получение школьниками опыта деятельного моделирования исследовательской и изобретательской деятельности в привлекательных для них формах коллективной деятельности.

#### **II. Этапы.**

1. *Мотивационный* этап: настрой на объединительную интеллектуальную работу ради достижения конкретного интеллектуального практического продукта.

2. *Создание команд* «лаборантов»

3. *Работа команд* над изобретением, открытием.

4. Коллективная *презентация и экспертиза* изобретений, открытий.

5. *Символическое завершение* деятельности НТЛ.

6. *Рефлексивный этап.*

#### **III. Условия и ограничения применения технологии**

#### **4.2. Базовый пример.**

**«Лаборатория Med-In»**

**(Информационно-медийное направление)**

1) **Цель** – получение школьниками опыта моделирования коллективной изобретательской деятельности в медиа-информационной сфере.

2) **Содержание этапов.**

**1. Мотивационный этап.**

Основной приём мотивационного этапа – вступительное слово педагога, выстроенное в логике от «Я-сообщения» к идентификации группы и каждого школьника с идеей изобретения, открытия в командной общей работе (**см технологию «Наш символ»**).

## **2. Запуск «Лаборатории Med-In».**

Создание команд изобретателей. (После вступительного слова ведущего («Директора лаборатории»)) предлагается создать команды изобретателей, взявшись за руки (по 3-4-5 человек) и подняв вместе руки вверх.

Ведущий представляет научных консультантов команд (студенты, педагоги, старшеклассники), предлагает выбрать командам руководителей групп-команд и вручает команде «Журнал работы команды» и каждому «лаборанту» «Памятки изобретателей».

## **3. Работа команд лаборантов.**

Команды начинают изобретательскую деятельность, ориентируясь на инструкцию Памятки изобретателей.

### ***Памятка для изобретателей***

***(Инструкция для «лаборантов» о процессе работы над изобретением)***

#### ***1) Что такое изобретение в медийной сфере?***

*- Это создание чего-то нового практического в медийной сфере (в телефонии, Интернете, телевидении, радио, газетах) нужного для жизни, техники, производства, образования, досуга.*

#### ***2) Как изобретать***

*- Посоветуйтесь и решите, что и для чего вы будете изобретать, что в результате вашего изобретения улучшится, изменится, создастся, для этого пусть каждый лаборант выскажет своё мнение, которое надо записать в Журнале работы команды», затем обсудить эти мнения и выбрать цель изобретения.*

*- Предложите коллективным «штурмом» оригинальное название для вашего изобретения*

*- Обсудите и нарисуйте его схему или чертёж, или рисунок, а может даже формулу.*

*- Оформите совместно, коллективно своё изобретение на бумаге или в ИКТ-виде.*

### **3) Как презентовать изобретение.**

- Решите, как вы будете представлять своё изобретение экспертам (может быть в виде рисунка или чертежа, а может в виде макета или представите изобретение в игровом действии).

- Распределите роли при представлении вашего изобретения: кто и что из «лаборантов» будет делать при презентации. Порепетируйте презентацию.

### **Действия и функции «научных консультантов».**

Консультанты не закреплены за определёнными командами. За каждым из экспертов закреплено несколько команд-групп (от 2-х до 4-х).

По ходу изобретательской деятельности команд консультанты подходят к своим командам и выполняют **в зависимости от ситуации** три функции:

- эмоциональной поддержки и эмоционального подтверждения правильности действий команд;

- генератора конкретных идей, предложений чтобы «сдвигающих» изобретение в нужную сторону.

- временного лидера, берущего часть руководства группой на себя.

### **4. Публичная защита изобретений.**

Группы-команды по очереди представляют и защищают свои изобретения

Оценивают изобретение эксперты, представители реальных медиа-профессий.

#### *Процесс экспертизы.*

- Выступление команды

- Вопросы экспертов (от 1 до 3-х) и ответы команд.

- Краткие выступления экспертов «в ролях» (одно выступление в роли защитника изобретения и одно в роли сомневающегося аналитика).

- После окончания выступления команд лаборантов эксперты **совместно** оценивают изобретение по критериям: за новизну – до 5 баллов – за необычность, оригинальность – до 5 баллов, за доступность (сможет ли каждый



использовать изобретение) – до 5 баллов, за презентацию проекта – до 5 баллов, за применимость (практичность) – до 10 баллов.

Может быть организована и «народная экспертиза» – участники других команд оценивают выступление данной команды.

### **5. Символическое завершение деятельности «Лаборатории Med-In».**

- Вручение «патентов» за изобретение, открытие в медиа-сфере.
- Высказывание экспертами обобщённого своего мнения о проектах.
- Вручение символических наград по итогам «народной экспертизы»

(оценок исследований участниками).

- Символическое эмоциональное окончание деятельности «*Лаборатории Med-In*». (Может быть поётся общая «научно-техническая» песня или проводится общий научно-технический танцевальный флешмоб).

### **3) Рефлексивный этап.**

#### **(Рефлексия по командам-лабораториям)**

Формы анализа: анкета; высказывание всех по очереди («по кругу»); неструктурированное обсуждение.

Возможные вопросы для анкеты (обсуждения):

- Чему ты научился в «*Лаборатории Med-In*»?
- Что для тебя было важным?
- Хотел бы ты участвовать в другой Научно-технической лаборатории в следующий раз, и, если «да», то почему?
- Что бы ты изменил в «*Лаборатории Med-In*»

## **III. Условия и ограничения применения технологии**

### **1) Минимальные требования к педагогу (вожатому), руководителю**

**НТЛ:**

- минимальное положительное отношение школьников к педагогу, вожатому;

- знание и владение технологией НТЛ;
- желание педагога получить результат.

### **2) Возраст участников.**

Наиболее оптимальный возраст - 11-15 лет.

Аргументы:

- ведущая деятельность подростков – общение со сверстниками;
- желание подростков испытать границы возможного и невозможного;
- стремление подростков почувствовать собственную значимость.

### **4.3. Особенности реализации технологии «Лаборатория НТЛ».**

#### **1) Направление «Личностное развитие»**

- **Мотивационный этап.** Расширить область применения и создания изобретений с учётом специфики направления (изобретения для обучения, для образования, для развития, для самосовершенствования).

- Отобразить специфику таких изобретений **в памятке** для изобретателя (инструкции о процессе работы над изобретением).

- Создать возможности для более вариативного (**более личностного**) **представления** изобретений.

#### **2) Направление военно-патриотическое.**

- **На мотивационном этапе:** ориентировать деятельность лаборатории на специфику направления (юные спасатели, юнармейцы и т.д.) с акцентировкой на **ценности спасения, обеспечения безопасности и защиты людей.**

- **В Памятке** привести примеры (для лучшей ориентации изобретателей) соответствующих технических изобретений

#### **3) Направление «Гражданская активность»**

- Область применения: командообразование среди молодых волонтеров.

- **Мотивационный этап:** рассмотрение изобретательства как социального изобретательства, как изобретения, помогающие людям жить, а отряду волонтеров развиваться.

- **В Памятке** социального изобретателя пояснить смысл социальных изобретений и привести их примеры.

- **Рефлексивный этап:** добавить вопросы, связанные с оценкой эффективности работы команды как волонтерского объединения.

## **5. Технология «Коммуникативно-творческая игра»**

### **5.1. Общая схема.**

**I. Цель:** формирование положительного опыта коммуникации в творческих действиях как основы конструктивных межпоколенческих отношений.

#### **II. Этапы.**

##### **1. Подготовительный этап**

##### **2. Мотивационный этап**

- актуализация необходимого эмоционального настроя для всех участников встречи на доброжелательное, конструктивное общение;

- мотивация участников на содержание и способ работы на коммуникативно-творческой игре;

- принятие правил коммуникативно-творческой игры.

##### **3. Основной этап**

- оглашение и разъяснение целей коммуникативно-творческой игры;

- создание первоначальных команд

- участие команд в предлагаемых испытаниях с перегруппировкой команд;

- подведение итогов коммуникативно-творческой игры

##### **4. Рефлексивный этап.**

### **5.2. Базовый пример.**

#### **Коммуникативно-творческая игра «Портал доверия»**

#### **(Направление «Личностное развитие»)**

(Коммуникативно-творческая игра «Портал доверия» проводится для большого количества участников разных возрастов. Лучше всего её проводить в начале года или в начале лагерной смены, или в начале сборов РДШ).

**1) Цель:** формирование положительного опыта коммуникации в творческих действиях как социального доверия – основы конструктивных межпоколенческих отношений

## **2) Содержание этапов**

### **1. Подготовительный этап**

1.1. Группа организаторов (МИГ – Малая Инициативная Группа, актив РДШ, старшая вожатая, педагоги) готовит маршрутные листы участников. Маршрутный лист представляет собой бланк, на котором написаны цифры от 1 до 8. Это номера площадок, которые надо посетить в том порядке, в каком написаны они на бланке. **У каждого участника последовательность написанных цифр своя.** Менять её участникам нельзя. Рядом с цифрой обозначено время начала каждого испытания. Важно не опоздать на начало испытания. Например, у одного участника бланк может выглядеть так: 1 (14.00) – 3 (14.07) – 4 (14.14) – 2 (14.21) – (14.28) – 6 (14.35) – 5 (14.42) – 8 (14.49), у другого участника – 2 (14.00) – 1 (14.07) – 3 (14.14) – 4 (14.21) – 6 (14.28) – 5 (14.35) – 8 (14.42) – 7 (14.49) и т.п.

Организаторам надо рассчитать так, чтобы на каждом этапе одновременно было одинаковое количество участников, и участники в группе не должны повторяться, на каждом этапе они выполняют задания в новой группе.

1.2. Готовятся задания на этапы: **Д**оверие в квадрате, **дО**верие в кругу, **доВ**ерие в сплетении, **довЕ**рие и поддержка, **довеР**ие как доверие, **доверИ**е в счете, **довериЕ** в наших руках, доверие **!** как ценность.

При подготовке испытаний важно, чтобы задания были:

- несущими ценностную основу доверия;
- значимыми, интересными для большинства участников социально-творческой игры;
- развивающими творческие и коммуникативные способности участников;
- посильными для данного коллектива;

- создающими ситуацию успеха.

1.3. Готовится оформление каждого этапа: номер этапа, листочки для раздачи каждому участнику с названием этапа.

## **2. *Мотивационный этап***

2.1. Основная задача этапа: задать, актуализировать необходимый эмоциональный настрой для всех участников встречи. Прежде всего, это настрой на доброжелательное, конструктивное общение, в ходе которого возникает доверие друг к другу.

Приёмы: музыкально-театрализованное, стихотворное обращение-речь организаторов работы, притча, видео-зарисовка.

2.2. Ведущий объясняет смысл коммуникативно-творческой игры, рассказывает кратко об испытаниях и делает акцент на то, что важно последовательно проходить испытания, вовремя попасть на этап согласно обозначенному времени, не нарушая цепочку записей персонального «маршрутного листа».

2.3. Принятие правил коммуникативно-творческой игры возможно в разных формах:

- правила предъявляются организаторами в готовом виде как «Законы общения».

Возможные варианты:

- Не унижайте и не оскорбляйте друг друга;
- Не ворчать, не ныть, не бурчать;
- Будьте взаимно вежливыми, терпимыми и сдержанными. Слушайте друг друга
- Поддержи, помоги подняться и победить;
- Задувая чужую свечу, мы не делаем свою ярче;
- Не возноси себя над другими, вознеси ближнего.

## **3. *Основной этап***

3.1. Начало коммуникативно-творческой игры.

Оглашение и разъяснение целей и условий коммуникативно-творческой игры. Вручение *индивидуальных* «маршрутных листов».

### 3.2. Прохождение этапов.

Каждый участник согласно своему маршруту последовательно проходит испытания. На каждом этапе он попадает в вновь организуемую группу. После прохождения этапа ему выдаётся листочек с названием этапа.

*В испытаниях должны задаваться разные способы взаимодействия в группе: совместно-последовательный, совместно-взаимосвязанный, совместно-индивидуальный.*

#### **Примеры испытаний.**

##### "Доверие в квадрате"

Все встают в круг и берутся за руки. Затем все закрывают глаза. Ведущий просит: "Ребята! В полной тишине, без слов, не открывая глаз – постройте мне треугольник... квадрат... ромб и т.д.»

##### "до~~О~~верие в кругу"

Все играющие стоят в кругу (плечом к плечу). В центре круга – один игрок – он "Матрёшка". Игрок – "Матрёшка" стоит с закрытыми глазами. "Матрёшка" падает вперёд, назад, вправо, влево. Все ребята, стоящие в кругу поддерживают "Матрёшку" руками, не дают ей упасть.

Все участники этого этапа должны побывать в роли матрёшки, чтобы почувствовать доверие ко всем членам коллектива.

##### "до~~В~~ерие в сплетении"

Участники становятся в тесный круг. Правую руку выставляют вперёд, левой берутся за правую руку соседа напротив. Нельзя брать за одну руку вдвоём, втроём, нельзя брать за руку рядом стоящего соседа. Затем общими усилиями необходимо распутаться. В результате распутывания должен получиться круг.

##### "до~~в~~ерие и поддержка"

Предварительная работа: на полу обозначается или чертится круг диаметром 3 метра. У каждого участника ведущий данного этапа берёт какой-

либо предмет, который кладёт в корзину. Далее корзину ставят в центр обозначенного круга. Задача каждого участника достать любой предмет из корзины, не заступая в круг. Участник имеет право достать предмет только один раз, таким образом, каждый участник достаёт предмет. Если кто-либо из участников заступает в круг, то всё начинается заново. Игра не заканчивается пока не достанут последний предмет.

### "дове**Р**ие как доверие"

Группа стоит в две шеренги лицом друг к другу, вытянув руки вперёд. Один из участников проходит между шеренгами, и остальные участники, в последний момент перед ним, поднимают по очереди руки вверх. Получается своеобразная волна из рук. Перед началом движения добровольца необходимо предупредить группу о внимательности, затем следует спросить всех, готовы ли они, и дождаться чёткого ответа.

### "довер**И**е в счёте"

Группа должна по порядку посчитать до N (либо равное, либо большее числа участников), причём каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто что произносит нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счёт начинается сначала. Факультативное правило: Каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

### "довери**Е** в наших руках"

После произнесения ведущим фразы «Люди – к людям » играющие распределяются по парам. Затем играющие выполняют все команды ведущего (типа «ухо – к плечу», «Правая нога – к левой руке» и т.п.). После произнесения ведущим фразы «Люди – к людям » играющие должны перераспределиться по парам. Цель ведущего – найти себе пару. Тот, кто остался без пары становится ведущим.

### "доверие! как ценность!"

Собирается группа. Все поочерёдно называют свои имена и то, что им ценно (варианты: ценность жизни, черту характера как гордость, увлечение,

хобби и т.п.). На листе бумаги участники шифруют названные слова, используя ребусы, шарады и др. для другой группы.

Другая группа участников отгадывает зашифрованные слова. Итак, одна группа шифрует – другая отгадывает.

3.3. Заключительным этапом основной части испытаний является подведение итогов игры.

Каждый участник коммуникативно-творческой игры должен собрать 8 листочков, заглавные буквы в надписях которых составляют слово **ДОВЕРИЕ!** В последнем слове педагог-ведущий поздравляет всех участников с прохождением испытаний. Возможны символические объединяющие действия: рукопожатие играющих, обмен сюрпризами, общая песня и т.п.

#### **4. *Рефлексивный этап***

Педагог-ведущий предлагает участникам оценить итоги встречи.

Базовая рефлексивная форма – по тем или иным правилам совместный анализ (высказывание по кругу, «время на шум» в микрогруппах, ответ на вопрос: «как вам действо, которое проводилось», «как вы себя чувствовали, ваши ощущения» и пр.).

### ***III. Условия и ограничения применения технологии***

1. ***Особенности детей*** - возраст участников игры от 8 лет.
2. ***Взрослые участники игры.*** Минимальное требование – настрой на разновозрастное взаимодействие
3. ***Минимальные требования к педагогу (старшему вожатому):***
  - «интерес» к участникам, к ценностному и эмоциональному сплочению групп;
  - минимальное положительное отношение участников к педагогу (старшему вожатому);
  - знание и владение технологией.



#### **4. Условия:**

- число испытаний не должно быть больше 7-8, если каждое испытание продолжается 5 мин. (общая продолжительность основного этапа игры – не больше часа);

- ведущие этапов игры должны быть доброжелательными гибкими организаторами, умеющими по ходу изменять, дополнять, корректировать игры;

- технология может давать сбой, если задания испытаний могут оказаться слишком трудными большинству участников.

### **5.3. Особенности реализации технологии для различных направлений деятельности РДШ.**

#### **1) Для информационно-медийного направления**

#### **«КОММУНИКАТИВНО-ТВОРЧЕСКАЯ ИГРА «БЛОГОСФЕРА ПОНИМАНИЯ»**

*Примерное выступление-рассказ ведущего игры:* «По слухам, миллион с лишним лет назад, когда люди не знали, что такое Интернет, и информация передавалась людьми из уха в ухо, в одной секретной лаборатории было создано устройство, с помощью которого можно выстроить по определённым правилам непрерывную последовательную цепочку блоков, содержащих информацию. Но вот беда: мы не только не знаем, где находится это устройство, но даже карта, на которой отмечено расположение устройства, была утрачена в результате стихийного бедствия. Во время страшного урагана карту разорвало на кусочки и разметало по разным городам. Но если мы сможем найти фрагменты карты и сложить её, мы сможем получить доступ к устройству!»

Каждый участник коммуникативно-творческой игры должен собрать 8 фрагментов карт, заглавные буквы в надписях которых составляют слово БЛОГЧЕЙН.

### ***Примеры испытаний.***

1. Предлагаются анаграммы, которые необходимо расшифровать.

Например: маинкафорти, стетк, ниморто и пр.

*(каждому участнику дается фрагмент карты с буквой Б)*

2. Расшифровать ребус-пословицу и инсценировать её.

*(каждому участнику даётся фрагмент карты с буквой Л)*

3. ***И далее ("по буквам")...***

#### **2) Для направления «Гражданская активность»**

### **КОММУНИКАТИВНО-ТВОРЧЕСКАЯ ИГРА «МОЯ РОДИНА – РОССИЯ»**

Каждый участник игры должен собрать 6 фрагментов карты, составив которую, ребята отгадают страну, в которой живут – РОССИЯ

#### ***Примеры испытаний***

1. Из предложенных фрагментов (пазлов) составить герб России, объяснить значение каждого составляющего символа и назвать предметы, на которых изображён герб.

2. Задание – восстановите текст гимна России (участники получают карточку с текстом гимна с пропущенными словами)

3. ***И далее ("по буквам")...***

#### **3) Для военно-патриотического направления**

### **КОММУНИКАТИВНО-ТВОРЧЕСКАЯ ИГРА «СПАСАТЕЛИ»**

Каждый участник игры должен собрать 9 фрагментов карты, составив которую, ребята отгадают название профессии – СПАСАТЕЛЬ.

## **6. Модификация технологии коллективных творческих дел («КТД с ИКТ»)**

### **6.1. Общая схема.**

**I. Цель.** Получение школьниками опыта участия в социально значимой совместной деятельности с расширенным коммуникативным пространством (использованием Интернет-сферы)

#### **II. Этапы.**

1. Мотивационный этап (Коллективное целеполагание с использованием ИКТ).
2. Коллективное планирование с использованием ИКТ.
3. Коллективная подготовка с использованием ИКТ.
4. Проведение КТД с использованием ИКТ.
5. Рефлексивный этап – коллективный анализ дела с использованием ИКТ.

#### **III. Условия и ограничения применения технологии**

### **6.2. Базовый пример.**

**Технология КТД с ИКТ в проведении «Фестиваля профессий»  
(Направление «Личностное развитие»)**

**1) Цель.** Получение школьниками опыта участия в социально значимой совместной деятельности с расширенным коммуникативным пространством (использованием Интернет-сферы), направленной на лучшую ориентацию в мире профессий.

#### **2) Этапы**

##### **1. Мотивационный этап (Коллективное целеполагание)**

Цель этапа – *увлечь* школьников перспективой совместного открытия мира профессий и *использования в этих целях ресурсов Интернета*.

Подведение школьников к идее организации Фестиваля профессий может быть проведено с использованием разных приёмов (монолог учителя,

сократовская беседа, создание проблемной ситуации и совместный поиск выхода из неё). Важно, чтобы при любом из этих вариантов педагог (вожатый) **демонстративно использовал выход в Интернет** и подводил школьников к цели коллективного дела – совместного открытия мира современных профессий.

Важно чтобы при этом с одной стороны актуализировался образ «Мы», с другой стороны – чтобы каждый школьник сохранял чувство собственной индивидуальности.

## **2. Коллективное планирование**

Школьники делятся по микрогруппам. (Вариант деления: каждый придумывает или выбирает современную профессию, которую он хочет представлять на Фестивале и ищет «коллег» с похожей профессией).

В каждой микрогруппе:

- Решают вопрос: какие профессии могут быть представлены на Фестивале в этой подгруппе. **В Интернете осуществляется поиск сайтов**, в которых говорится о профессиях, связанных с выбранной сфере деятельности.

- Составляется список средств, с помощью которых может быть представлена выбранная сфера деятельности.

- Разрабатывается примерный сценарий проведения Фестиваля, *как его видит данная микрогруппа*.

- Из каждой микрогруппы выделяется «депутат» в «Совет Фестиваля».

**Собирается Совет Фестиваля**, который производит «шлифовку» плана. Составляется окончательный список профессий.

Распределяются поручения, связанные с «материализацией» фестиваля, для каждой микрогруппы и для членов Совета фестиваля (оформление, музыка, расстановка мебели, конференс, **поиски материалов в Интернете** и пр.).

Советом фестиваля утверждается сценарий.

### **3. Коллективная подготовка**

Каждая микрогруппа занимается деятельностью, которая была запланирована на предыдущем этапе. В этой деятельности выделяются два направления.

Содержательное направление: микрогруппы ищут материалы в Интернете для выступления про свою профессию и придумывают формы его подачи на Фестивале *с использованием Интернета*.

Организационное направление: участники микрогрупп выполняют свои поручения, связанные с организацией Фестиваля.

Работа микрогрупп координируется Советом Фестиваля. Координация осуществляется как непосредственно, так и через группу *в социальной сети (ВКонтакте и пр.)*.

Также Совет отвечает *за создание и поддержание сайта Фестиваля*, на котором размещаются материалы от всех микрогрупп (фото, видео, сценарии и пр.).

### **4. Проведение КТД**

Выступления микрогрупп с защитой профессий *с использованием материалов из Интернета (а если позволяет техника – с выходом в Интернет по ходу выступления)*.

Совет Фестиваля по-прежнему занимается координацией выступлений групп, обеспечением медиа-поддержки. возможно отвечает за «старт и финиш» Фестиваля.

Все гости и участники имеют *доступ к странице ВК*, где они могут оставить свои впечатления и задать вопросы.

### **5. Рефлексивный этап - коллективное подведение итогов**

Цель этого этапа – вывести на уровень сознания многие важные, но не замеченные в процессе, события, их значения и смыслы. Осознание прошедших событий переводит последние в статус опыта, которым школьники могут воспользоваться в будущей жизни.

Рефлексия может быть проведена в различных формах («Свечка», анкетирование, обсуждение по микрогруппам с последующим вынесением на общий круг, «Газета-лапша», цветовая маркировка своих чувств, связанных с Фестивалем профессий", с отдельными профессиями и пр.).

С помощью Интернета к рефлексии можно подключить всех участников и гостей Фестиваля, создав *соответствующую тему ВК и выложив туда заготовленные вопросы.*

### ***III. Условия и ограничения применения технологии***

#### ***1. Требования к педагогу:***

- интерес к групповой работе с подростками;
- желание работать в русле идей коллективного творческого воспитания,
- интерес к использованию ИКТ в организации деятельности.
- владение технологией организации КТД,
- владение приемами работы с Интернетом.

#### ***2. Особенности участников***

Оптимальный возраст – 13 – 17 лет. Школьники более младшего возраста ещё не способны на самоорганизацию в рамках такого масштабного дела, но менее сложные и ответственные поручения им, безусловно, давать можно. Кроме того, именно в этом возрасте выбор профессии становится одним из наиболее актуальных вопросов для подростка.

### **6.3. Особенности проведения технологии КТД с ИКТ для различных направлений деятельности РДШ.**

#### **1) Для информационно-медийного направления.**

##### ***На мотивационном этапе.***

Акцент на значимости открытого информационного поля.

***В коллективном анализе.***

Возможно применение тех же медийных средств, что были использованы в данном КТД (например, если снимали фильм, то рефлексию можно провести в виде теле-интервью).

**2) Для военно-патриотического направления.**

***На мотивационном этапе.***

В зависимости от направленности дела – акцент на чувстве благодарности за возможность жить и реализовывать свои мечты или на важности защищать то, что нам дорого.

***В коллективном анализе.***

Коллективный анализ может быть организовано с использованием военной атрибутики (например, декорировать класс под партизанскую землянку).

**3) Для направления «Гражданская активность»**

***На мотивационном этапе.***

Акцент на том, что за качество нашей жизни ответственны только мы сами.

***В коллективном анализе .***

Делать акцент на значимости вклада проведённого КТД в качество жизни микро- и макросоциума.

\*\*\*

В коллективном ***планировании*** и коллективной ***подготовке*** в большей степени проявляется особенности конкретного КТД, нежели особенности направления РДШ в целом. В процессе этих этапов следует периодически ***возвращать внимание школьников к идеям и ценностям, которые специфичны для того или иного направления.***

## Литература

1. Поляков С. Д. Коллективное творческое воспитание: перезагрузка. – М.: Сентябрь, 2015. - 170 с.
2. Поляков С. Д. От прошлого к будущему. Психолого-педагогические очерки о социокультурном контексте развития отечественной школы. - М.: Федеральный институт развития образования, 2016. – 195 с.
3. Прутченков А. С., Фатов И. С. Ученическое самоуправление: организационно-правовые основы, система деятельности: учебно-методическое пособие, М.: Изд-во Моск. гуманит. ун-та, 2013. – 112 с.
4. Тетерский С. В., Время создателя: 100+ упражнений воспитания кадров современной России, Москва; Екатеринбург: Банк культурной информации, 2017. – 178 с.
5. Шустова И. Ю. Технологии воспитания школьников с ориентацией на рефлексивный подход. М.: Сентябрь, 2016. — 192 с.
6. Ясницкая В. Р. Как сделать класс классным: воспитание подростков, М.: «Просвещение», 2008. - 223 с.



---

**Подписано в печать 22.12.2017**  
**Усл. печ. л. 2,38**

**Тираж 300**

**Формат 60x84/16**  
**Заказ № 460**

---

**Отпечатано на участке оперативной полиграфии  
при ФГБОУ ВО «УлГПУ им. И.Н. Ульянова»,  
432063, г. Ульяновск, б-р Пластова, д. 13, корп. 2**