

Творческо-игровой проект «Я – личность»

О. А. Юшкевич,

заместитель директора по воспитательной работе

Новоельнянской СШ Дятловского района

Актуальность проекта

Каждый человек должен стремиться к успеху. Для того чтобы ученик стал успешным, необходимо помочь ему самореализоваться. В нашей школе созданы все условия для самореализации учащихся.

Мы считаем, что роль педагога заключается в помощи, коррекции и опосредованном управлении развитием личности учащегося. Задача педагогов сделать так, чтобы каждый учащийся осознал, что ему необходимо саморазвитие и самосовершенствование.

По результатам анкетирования учащихся 5–8 классов выявлено, что только 37% ребят считают себя лидерами. Возникает вопрос: «А как же быть с остальными?».

Актив ученического самоуправления предложил в 6-й школьный день запустить творческо-игровой проект, направленный на развитие лидерских качеств учащихся, саморазвитие и самовоспитание. В игре дети развиваются, у них формируются те черты характера, от которых впоследствии будет зависеть успешность их социальной практики, отношения с окружающими людьми и самими собой.

Конечно, мы не можем оградить всех детей от неудач, сделать их успешным во всем и сразу. Этот внешний щит неуверенности в себе не всегда можно преодолеть полностью, но сориентировать, направить мысли на путь личного успеха, на путь самосовершенствования, подсказать, как это можно сделать, помочь поверить в свои силы – это тоже немалое дело.

Именно для этого и был разработан проект «Я – личность».

Содержание проекта

Творческо-игровой проект «Я – личность» представляет собой специально смоделированную игру, направленную на создание педагогически целесообразного, эмоционально привлекательного досуга учащихся в 6-й школьный день, сплочение детского коллектива, формирование навыков здорового образа жизни, удовлетворение потребностей подростков в творческой самореализации, общении и самодетельности в разнообразных формах, дающих возможность гармоничного развития растущего человека. Проект рассчитан на планомерную реализацию в течение года.

Развивающая индивидуально-личностная, коллективная творческая деятельность, включающая спектр воспитательных дел, позволяющих актуализировать творческие способности детей, направлена на формирование социальной активности, на поддержку творчески одаренных детей. Проектом

предусматривается непрерывная деятельность, которая реализуется в каждом классном коллективе, для каждой возрастной категории.

Однако для того чтобы учащиеся на деле стали лидерами, организаторами определенных мероприятий, недостаточно просто предоставить им известные права и предъявить обязанности, необходимо научить их выполнять свои обязанности и пользоваться правами. В связи с этим предлагаем организовывать деятельность следующим образом.

1. Во время организационного периода провести обучающие игры, занятия с целью эффективной организации работы в органах ученического самоуправления.

2. Распределить ответственных (классы) за организацию и проведение общешкольных дел. Предоставить возможность проявления инициативы и творчества каждому детскому коллективу. Обеспечить активную позицию коллектива.

3. Еженедельно проводить анонсирование предстоящих дел на всех уровнях.

4. В начале игровых периодов из предложенного детьми перечня воспитательных дел выбрать наиболее значимые для них. Те из дел, за которые проголосует большинство ребят, и будут проводиться в этот период.

5. На протяжении проекта в детских коллективах целесообразно использовать методику «Герой недели» (Приложение 1).

6. В течение проекта участники собирают (накапливают) материалы для портфолио как символа личного развития и активности, социально значимого творчества детей и подростков (Приложение 2).

7. Организовать итог совместной деятельности детей и взрослых, предусмотреть средства поощрения победителей и наиболее активных участников проекта. Данное поощрение поможет определить номинанта на звание «Лидер проекта» с вручением ему почетного приза.

Непосредственная реализация творческо-игрового проекта протекает по последовательным игровым модулям.

Цель: создание единого воспитательного пространства для полноценного развития каждого учащегося, способного к постоянному самосовершенствованию, обеспечение личностного роста путем активизации его творческого потенциала, самоопределения и самореализации в различных видах деятельности в 6-й школьный день.

Задачи:

- ▣ предоставить возможность для творческого личностного развития каждого учащегося, самостоятельного выбора видов деятельности, соответствующих индивидуальным особенностям, конкретного воплощения творческих идей;
- ▣ апробировать технологию самовоспитания и самостоятельной конструктивной организации собственного досуга;

- пропагандировать среди учащихся различные виды организационно-творческой деятельности, которые расширяют культурное пространство личности, развивают творческий потенциал;
- поощрять работу, предложенную самими учащимися.

Участники проекта: учащиеся 5–8 классов, классные руководители 5–8 классов, педагог-организатор, СППС.

Уровни реализации проекта:

- ✓ индивидуально-личностный (система личностного роста «Идеальный Я»);
- ✓ внутриклассный (методика «Проектный калейдоскоп»);
- ✓ общешкольный (игра «Суперкласс»);
- ✓ внешкольный (творческая летопись «Дневник больших дел»).

Этапы реализации проекта

Этапы реализации проекта	Задачи	Содержание деятельности	Средства и формы деятельности
Подготовительный	Программно-методическое, информационное обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> - Разработка плана проекта; - подготовка необходимых методических материалов; - разработка и подбор диагностических методик; - обучение педагогического состава 	<ul style="list-style-type: none"> - Работа творческих групп педагогов; - инструктивно-методические совещания педагогов
Организационный	<ul style="list-style-type: none"> - Уточнение информации о контингенте детей, их лидерском и общем творческом потенциале; - создание единого информационного пространства школы 	<ul style="list-style-type: none"> - Знакомство с проектом; - диагностика лидерского и общего творческого потенциала участников проекта, их ожиданий и запросов. 	<ul style="list-style-type: none"> - Знакомство с проектом; - игры и тренинги; - торжественное открытие игры «Суперкласс»; - оформление классного уголка; - выборы актива классов в форме игры «Я имею право выбора»

Основной	<ul style="list-style-type: none"> - Организация свободного времени, разностороннее развитие детей; - сплочение детских коллективов; - создание атмосферы совместного сотрудничества детей и педагогов 	Выполнение целей и задач, определенных в проекте	<ul style="list-style-type: none"> - Реализация проекта; - внутриклассная, общешкольная и внешкольная деятельность
Итогово-рефлексивный	<ul style="list-style-type: none"> - Подведение итогов проекта; - анализ деятельности; - определение перспективы 	<ul style="list-style-type: none"> - Демонстрация достижений участников проекта; - диагностика эффективности проекта; - рефлексия деятельности 	<ul style="list-style-type: none"> - Выставки творческих работ; - отчеты о проделанной работе; - торжественное закрытие игры; - итоговые сборы классных коллективов; - итоговое анкетирование; - создание рефлексивной папки по итогам проекта; - размещение информации на сайте школы

Задачи и средства реализации игровых модулей

№	Модуль	Педагогические задачи	Игровые задачи	Мероприятия
1.	«Много Я»	<ul style="list-style-type: none"> - Знакомить детей с творческо-игровым проектом; - активизировать детей на участие в делах и методиках проекта; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ввести элементы-символы проекта. 2. Познакомить детей с проектом и предстоящими делами. 	<ul style="list-style-type: none"> - Открытие проекта; - обучающая игра «Супер Что?»; - анкета «А зачем я иду?»; - деловая игра «С

		<ul style="list-style-type: none"> - сформировать у детей положительный эмоциональный настрой на предстоящий проект; - выявить и акцентировать положительный потенциал каждого ребенка. - ориентировать детей на совместную деятельность 	<p>3. Осуществить перспективное планирование.</p> <p>4. Осуществить прогностическое исследование ценностных ориентиров детей.</p> <p>5. Ввести систему индивидуального роста «Идеальный Я» (Приложение 3)</p>	<p>кем мы?»;</p> <ul style="list-style-type: none"> - личностные методики «Я рисую счастье», «Семья», «Чемодан», «Планета Я», «Мой герб»; - методика «Герой недели»; - творческая летопись «Дневник больших дел». <p>(Приложение 4)</p>
2.	«Много МЫ»	<ul style="list-style-type: none"> - Активизировать организационную и игровую деятельность детей; - развивать творческие и организационные способности детей, навыки коллективного мышления 	<p>1. Подготовить необходимый игровой инвентарь на период.</p> <p>2. Начать реализацию общешкольной игры «Суперкласс» (Приложение 5).</p> <p>3. Сбор материалов для портфолио</p>	<ul style="list-style-type: none"> - «Самоцветы успеха»; - «Конкурс шифровальщиков» - методика «Герой недели»
3.	«Супер МЫ»	<ul style="list-style-type: none"> - Укреплять навыки ЗОЖ; - развивать физические навыки детей; - прививать детям любовь и бережное отношение к природе; - развивать творческие способности детей; - развивать у детей 	<p>1. Настроить детей на активное участие в конкурсах и мероприятиях периода.</p> <p>2. Определить порядок подготовки детей к участию в них.</p> <p>3. Помочь детям распределить силы для подготовки и</p>	<ul style="list-style-type: none"> - КТД «Покорители ветра»; - классные часы «Шаровая радуга», «Два корабля»; - шоу программа «Феерия стихий»; - методика «Проектный калейдоскоп» (Приложение 6); - методика «Герой

		смекалку и находчивость; - воспитывать чувство товарищества и взаимовыручку	участия в конкурсах. 4. Помочь детям придерживаться временного режима периода. 5. Сбор материалов для портфолио	недели»
4.	«Мой личный секрет»	- Обучать детей умению самостоятельно определять ощущение своего счастья; - развивать способности чувственного познания своего Я	1. Открытие «секретов» счастья, гармонии, добра. 2. Проведение лично ориентированных методик. 3. Подведение промежуточных итогов системы индивидуального роста. 4. Сбор материалов для портфолио	- Игры «Секреты счастья», «Напиши письмо другу», «Гимн прожитому дню»; - методика «Герой недели»
5.	«Наш супер-секрет»	- Способствовать сглаживанию межличностных конфликтов и противоречий, обусловленных окончанием проекта; - подвести итоги проекта	1. Награждение победителей. 2. Подведение итогов системы индивидуального роста и общешкольной игры «Суперкласс». 3. Презентация портфолио	- Итоговая игра «По следам»; - «Письмо самому себе»; - огонек откровений «Момент истины»; - торжественное закрытие проекта

Предложенные мероприятия (Приложение 7) корректируются и дополняются педагогами – участниками проекта в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями учащихся.

План творческо-игрового проекта «Я – личность» создан на гибкой основе, что допускает коррекцию и конкретизацию его содержания в течение реализации на базе взаимодействия детей и взрослых.

Условия реализации проекта:

- полная информированность всех участников педагогического процесса о совокупности задач и содержания деятельности педколлектива;
- организация разноуровневого взаимодействия участников, развитие системы самоуправления; включение детей в решение различных проблем в реальных и имитируемых ситуациях;
- наличие системы стимулирования, поддерживающей инициативу и самостоятельность детей;
- учет интересов учащихся, предпочтений, индивидуальных возрастных и физиологических особенностей;
- доверие ребенку в выборе средств достижения поставленной цели;
- вариативность и свобода детей в выборе видов деятельности;
- сочетание разнообразных форм работы, учитывающих возрастные особенности детей;
- компетентность, профессионализм, демократический стиль общения педагогов;
- использование окружающей природы и социума в качестве источника оздоровления и развития, физкультурно-массовая, оздоровительная работа, соблюдение комплекса санитарно-гигиенических мер, режимных моментов;
- психолого-педагогическое сопровождение воспитательного процесса.

Прогнозируемый результат:

- формирование социально мобильной, инициативной и гибкой личности, способной к организации и самоорганизации, воспринимающей ценности гражданского общества и поступающей в соответствии с этими ценностями;
- повышение имиджа и стимулирование деятельности детских и молодежных общественных организаций;
- отработка инновационных социально-педагогических механизмов перспективной деятельности в области развития и поддержки детских инициатив.

МЕТОДИКА «ГЕРОЙ НЕДЕЛИ»

Цель: формирование убеждения в ценности каждой личности и установки на позитивное восприятие каждого члена класса.

Задачи:

- удовлетворять потребности детей и подростков в самоутверждении среди сверстников;
- развивать коммуникативные умения.

Механизм реализации: во время проведения субботнего огонька ребята определяют «Героя недели» – человека, который на протяжении данного периода был активен, проявлял инициативу, был хорошим организатором, а может быть, оказал помощь кому-то из ребят или педагогов школы, поддержал в трудную минуту. Затем этому человеку дают краткую характеристику, например: «Ты – супер! Мы тебя любим! Нам без тебя не обойтись!», «Ты молодец, потому что...». Учитывая возрастные особенности ребят, вручают корону, мягкую игрушку, сердечко или другой предмет, символизирующий позитивное восприятие коллективом класса выбранного героя. А на информационном стенде класса вывешивается плакат «Ты – супер...» и красочный рисунок имени героя с символом (корона, солнышко, сердечко и т.д.), приготовленный им самим.

ТЕХНОЛОГИЯ «ПОРТФОЛИО»

Портфолио – это индивидуальная коллекция работ ребенка, содержащая многообразную информацию, которая демонстрирует его усилия, успехи, прогресс или достижения в одной или более областях, на протяжении игрового периода.

В основе технологии лежит идея сбора (накопления) информации о себе, т.е. значимых для ребенка материалов, отражающих его способности, потребности, усилия, успехи, прогресс, достижения в разных областях деятельности на протяжении игрового периода.

Данная технология привлекательна и тем, что работает на повышение активности и инициативы участников проекта.

Цель: фиксирование через систему оценки, самооценки изменения и личностный рост в течение реализации проекта.







Задачи:

- развивать мотивацию к познанию и творчеству, самоопределение, самореализация в общественно-полезной деятельности;
- оценивать собственную деятельность, отслеживать диапазон приобретенных навыков и умений;
- отражать существенные моменты прожитого дня, приобретенный опыт как результативность дня;
- отслеживать собственную позицию в классе, школе.

Портфолио

- **назначение:** место, куда ребенок собирает и где хранит значимые для себя материалы, результаты тестирования, диагностик, символы и атрибуты деятельности;
- **форма:** представляет собой вырезанный из картона или плотной бумаги кейс, портфель, дипломат, ранец и т.д., состоящий из четырех отделений, где будут храниться документы портфолио, которые в итоге наглядно отразят деятельность ребят в процессе проекта, успешность в достижении поставленной цели;
- отделения (разделы) портфолио:

Отделе-ние	Название	Содержание	Результат
I.	Самопознание (состоит из трех модулей)	« <i>Познай себя</i> » – объединяет в себе такие области, как твои сильные и слабые стороны, твои эмоции, твой потенциал, твои конфликты	Результаты тестирования, диагностик
		« <i>Я и другие</i> » – твои лидерские качества, твой выбор, твое доверие, твоя уверенность, твоя позиция	
		« <i>Я и коллектив</i> » – твое призвание, твои деловые качества, твоя убедительность, твоя стратегия успеха, твоя дорога	

<p>II.</p>	<p>Деятельность</p>	<p>Творчество – развитие, совершенствование, демонстрация творческих способностей. Интеллект – использование и демонстрация собственных знаний, приобретение новых. Спорт, здоровье – развитие физических навыков, участие в спортивных мероприятиях, подвижных играх, соблюдение и выполнение санитарно-гигиенических норм, ЗОЖ. Труд – дежурство, трудовая деятельность, художественно-прикладная деятельность. Победа – победа в классных, общешкольных, внешкольных делах. Милосердие – чем я помог сегодня другим людям, чем порадовал окружающих меня людей на протяжении дня, доброжелательность. Организатор – участие в организации и проведении КТД, организация общественно-значимой деятельности ребят, жизнедеятельности класса</p>	<p>Вручение символов:       </p>
<p>III.</p>	<p>Степень активности</p>	<p>Ребенок для себя определяет, кем он был на протяжении дня, в какой роли выступил. Зритель – ☹ Участник – ○ Помощник – ☺ Организатор – ☺ Творец – ✎</p>	<p>Ребенку, собравшему 3 тех или иных символа, вручается сертификат достижений в номинациях: ○ «Деловой лидер»; ☺ «Лидер-инициатор»; ☺ «Лидер-организатор»; ✎ «Лидер-умелец»</p>
<p>IV.</p>	<p>Материалы</p>	<p>Информационные материалы</p>	<p>Копилка интересного опыта, дел</p>

Ежедневно (можно и реже), в конце дня каждый ребенок, определяя степень своего участия в прожитом дне, т.е. свои достижения, успехи, победы, прежде всего должен ответить на вопросы: чему я научился? что я узнал? что у меня получилось? что не получилось, почему? чему я научил других? Кроме этого, оценивая свою активность на протяжении дня, ребята должны определить для себя, кем были: организаторами, участниками, помощниками или зрителями. Данные самоанализа фиксируются в том или ином отделении портфолио. По итогам игровых периодов и проекта в целом осуществляется комплексное оценивание портфолио: самооценка, оценка ровесников и воспитателей. Эта оценка должна указать развитие, достижения ребенка по отношению к началу проекта. Причем портфолио не используется для сравнения детей между собой. Он является документацией, говорящей о конкретном индивидуальном развитии ребенка за определенный период времени.

ТЕХНОЛОГИЯ ЛИЧНОСТНОГО РОСТА «ИДЕАЛЬНЫЙ Я»

Личный успех ребенка зависит от того, как хорошо он знает себя и свои возможности, от личной заинтересованности и от того, насколько сильно он стремится к своей цели.

В проекте рассматривается эффективность личностного роста через саморазвитие ребенка, в процессе которого он приобретает способность управлять текущими событиями, формировать открытые отношения с окружающими, последовательно отстаивать свои взгляды, воспринимать жизнь во всем многообразии.

Технология является диагностической мотивационной программой по определению личностного социального и индивидуального потенциала и построения ближайшей модели «Я»-развития для каждого участника в отдельности.

Точкой отсчета личностного роста, самовоспитания ребенка является выбор идеала-образца, на который хотелось бы равняться. Это может быть конкретный человек или собирательный образ. Наличие идеала-образца служит первопричиной, толчком самовоспитания. Введение в проект понятия «идеал» послужит повышению мотивации ребенка, активизации его стремлений к совершенствованию и личностному росту. Поэтому именно это понятие служит отправной точкой для предлагаемой системы индивидуального роста:

Я	ИДЕАЛ
Физически развит	Сильный
Симпатичный	Красивый
Хорошо учусь	Умный
Добрый	Добрый
Остроумный	Весёлый
Творческий	Творческий
Инициативный	Лидер

Лист бумаги ребенок разделяет на две части. С правой стороны дети рисуют портрет своего идеала или клеят фотографию, описывают качества своего идеала, почему именно такого человека они считают идеалом и хотят быть похожими на него. Слева дети отмечают свои качества, приближающие их к своему идеалу. Еженедельно ребята отмечают, как они смогли приблизиться к своему идеалу. К примеру, ребенок неплохо учится в школе и желает быть таким же умным, как его идеал. Если в течение недели ребенок отличился в интеллектуальной сфере, то на промежутке между словами «Хорошо учусь» и «Умный» он приклеивает или рисует цветной шарик

Успехи в том или ином виде деятельности дети отмечают, приклеивая на левую сторону шарик определенного цвета.

Цвет шарика	Его обозначение
Красный	Группа качеств, формирующих имидж личности, образующих природные данные (лицо, рост), которыми важно уметь пользоваться
Оранжевый	Коммуникабельность, рефлексивность, красноречие

Желтый	Нравственные ценности
Зеленый	Владение технологиями принятия решений, разрешения конфликтов
Голубой	«Рабочие» качества, связанные с ориентацией на достижения, с ответственностью, обязательностью. Организационные умения и навыки
Синий	Забота о своем здоровье и здоровье окружающих
Фиолетовый	Проявление творческих способностей

В течение проекта каждый ребенок попытается приблизиться к своему идеалу. Анализируя то, какими качествами обладает тот или иной образ идеала, каким был его путь достижения успеха, ребята захотят попробовать повторить путь своего идеала. И здесь важно, чтобы педагог помог ребенку, поддержал его в начинаниях, создал детям ситуацию успеха. Не стоит забывать и про возможные подводные камни: негативные примеры успешных людей. О таких случаях не стоит умалчивать, следует анализировать эти ситуации вместе с ребятами, чтобы у них не оставалось сомнений по тому или иному поводу. Путь успеха не заканчивается после того, как вы достигли цели. Одна цель ведет за собой другую. И человек считается успешным, если в большинстве случаев он достигает своей цели. Из маленьких успехов складывается образ состоявшегося человека. Поддавшись таким человеческим слабостям, как алкоголизм, наркомания и т.д., человек в одно мгновение может перечеркнуть свои достижения и утратить успешность. Ведь успеха нужно не только добиться, но и удержать его.

Технология личностного роста «Идеальный Я» поможет ребятам лучше разобраться в себе и своих желаниях, видеть близкие цели и перспективы развития, анализировать свою деятельность и т.д. А педагоги смогут анализировать и корректировать деятельность ребенка и его эмоциональную и мотивационную сферы.

ТВОРЧЕСКАЯ ЛЕТОПИСЬ «ДНЕВНИК БОЛЬШИХ ДЕЛ»

Пресс-центром школы в начале проекта создается (креативно оформляется) своеобразная летопись, куда последовательно заносятся, подтверждаясь фотографиями и отчетами, все внешкольные дела (участие в районных, городских и республиканских акциях, играх, конкурсах и т.п.), а также значимые общешкольные события. Таким образом все успехи школьного коллектива сохраняются, а летопись является своеобразным рефлексивным общешкольным дневником.

**МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ ОБЩЕШКОЛЬНОЙ ИГРЫ
«СУПЕРКЛАСС»**

Игровая интрига заключается в том, что положительные стороны деятельности классов в целом и каждого ребенка в отдельности оцениваются определенным образом и ведут к накоплению этих оценок. Тот класс, который за всю игру наберет наибольшее количество баллов, объявляется победителем. Человек, который принес классу-победителю больше всего бонусов, объявляется **героем проекта**. В каждом классе по тому же принципу выбирается **герой класса**. С целью поддержания интереса детей к игре вводится тарифная бонусная таблица (единая для всех классов).

Бонусная таблица

Чистота и порядок в кабинетах	По десятибалльной системе 10–9 баллов – 5 бонусов 8–5 баллов – 3 бонуса 4 и ниже баллов – 0 бонусов
Выполнение режимных моментов (посещение уроков и самоподготовки без пропусков, своевременный приход на мероприятия и приемы пищи, порядок и тишина в школе)	Оценивается в целом, за весь день Отлично – 5 бонусов Хорошо – 4 бонуса Удовлетворительно – 1 бонус Неудовлетворительно – 0 бонусов
Творчество, проведение внутриклассных дел	В зависимости от той позиции, которую занимали дети Организатор – 5 бонусов Помощник – 4 бонуса Зритель / посетитель – 1 бонус
Победы в коллективных делах	Победы в общешкольных играх и конкурсах 1 место – 5 бонусов 2 место – 4 бонуса 3 место – 3 бонуса
Участие в выступлениях школьных команд на районных и городских мероприятиях	За одного участника 1 место – 5 бонусов 2 место – 4 бонуса 3 место – 3 бонуса Участие – 2 бонуса
Выполнение обязанностей и поручений (дежурство и т. п.)	За выполнение – 20 бонусов, при творческом подходе + еще 20 бонусов

Тарифная таблица предполагает собой существование неких условных единиц – бонусов, которые каждый класс получает (допустима как наличная, так и безналичная форма расчета) за выполнение организационных моментов, а также за победы и другие успехи класса.

Все то, чем отличился класс в течение дня, ребята записывают в «Суперклассный журнал» (тетрадь, которую ведет и оформляет, соответственно ее содержанию, командир класса). Ее проверяет педагог-организатор, он и начисляет классу бонусы. Эти бонусы накапливаются у классов (отражаются на школьном стенде в виде экрана игры) и определяют по завершению проекта класс-победитель.

**МЕХАНИЗМ РЕАЛИЗАЦИИ МЕТОДИКИ
«ПРОЕКТНЫЙ КАЛЕЙДОСКОП»**

Задачи: стимулировать развитие лидерских качеств, активизировать творческий потенциал детей, формировать коллективные отношения.

Задачи участников: в процессе совместной деятельности разработать мини-проект, реализовать который можно не только в школе, но и вне ее.

Условия участия

1. В игре принимают участие 5–8 классы школы.
2. Классу предлагается разработать собственный проект.
3. Тема проекта определяется на сборе класса.
4. Проект предоставляется в экспертные комиссии за два дня до защиты.
5. Лучшие проекты дорабатываются с учетом полученных рекомендаций.
6. Проекты реализуются классами в течение игрового времени. Авторы лучшего проекта (как в содержательном плане, так и лучший в реализации) награждаются на закрытии проекта «Суперкласс».

Сценарные разработки некоторых воспитательных дел
Обучающая игра «Супер Что?»

Цель: знакомство детей со спецификой проекта, его понятийным аппаратом и содержанием.

Уровень реализации: общешкольный

Основные принципы игры

Игра организуется как обучающая, где классы на общем сборе получают маршрутный лист и далее передвигаются всем классом по станциям. В ходе игры педагог, организующий станцию, раскрывая суть и содержание своей информации, должен дать ответы на ряд предложенных вопросов. Сама форма подачи материала остается на творческое усмотрение педагога.

Станции

1. О самом проекте. (Для чего? Что предстоит?)
2. Самоуправление. (Для чего? Кто? Как именно?)
3. Система стимулирования индивидуальной активности. (Для чего? Как? А что мне за это будет?)
4. Игровой проект. (Для чего? Как? А что нам с того?)
5. Мероприятия проекта. (Какие? Что конкретно?)
6. Обязанности. (Какие? Как именно? Что за это полагается? Чего нельзя? А что можно?) *Организует и проводит педагог-организатор.*
7. Итоговая. (Что запомнили? Что понравилось?) *Организуется в виде рефлексивной методики.*

Деловая игра «С кем мы?»

Цель: выбор актива класса, осуществление перспективного планирования внутриклассных дел.

Участники: дети старшей возрастной группы.

Структура игры

Игра проходит в несколько этапов.

I. В ходе **первого информационного этапа** педагог должен подвести детей к ответу на следующие вопросы.

- 1) Для чего здесь все собрались?
- 2) Зачем нужен лидер класса?
- 3) Каким должен быть лидер (командир) класса?

II. **Второй этап – практический.** Он, в свою очередь, состоит из следующих подэтапов:

- 1) поиск и выдвижение лидеров в классе;
- 2) набор игровых ситуаций для заявленных лидеров;
- 3) выборы и голосование.

III. **Третий этап – работа в группах**, в ходе которой могут решаться вопросы названия класса, разработка плана на игровой модуль проекта (какие мероприятия включить в план работы класса).

Тест-анкета «А зачем я иду?»

Цель: осуществление исследования ценностных ориентиров детей.

Участники: дети всех возрастных групп.

Ход проведения

Выполняется в виде анкеты (набора вопросов, предлагаемых детям).

Примечание:

Набор вопросов разрабатывается психоло-педагогической службой школы.