

УЧЁБА ПИОНЕРСКОГО АКТИВА «КАК СОЗДАЁТСЯ ПРОЕКТ»

Д. Ч. Житкович,
педагог-организатор 2 категории
гимназии № 1 г. Островца

Форма мероприятия: деловая игра.

Реквизит (оборудование): компьютер, колонки для музыкального сопровождения, листы бумаги двух цветов для записей, карточки с ролями по количеству участников, корзина, цветные фломастеры, карандаши, ручки, ватман формата А 2 с изображением дома.

Участники: актив дружины имени Ф. И. Поташкевича (7–8 классы).

Цель: обучить основам составления проекта в игровой форме.

Задачи:

- ✓ формировать навыки коллективной деятельности;
- ✓ формировать навыки бесконфликтного межличностного;
- ✓ создать атмосферу творчества и взаимопонимания в процессе коллективной деятельности.

Ход игры

1. Приветствие.

Вожатый говорит своему соседу короткое приветствие, например: «Доброе утро!». Сосед должен быстро встать, повторить эту фразу и снова сесть. Следующий игрок повторяет и т. д. Получается волна вставаний и повторений. Но как только вожатый хлопает в ладоши и произносит: «Стоп-кадр», участник, «попавшийся» в этот момент, должен добавить по своему усмотрению ещё один элемент в приветствие (жест, фразу или что-то другое). Например, игрок встаёт и говорит: «Доброе утро!» и дважды хлопает в ладоши. Теперь все последующие игроки выполняют этот комплекс до очередного «Стоп-кадра».

2. Вступительное слово вожатого. Целеполагание

3. Основная часть.

1. Выявление проблемы.

Игра «Избавляемся от проблем»

Вожатый. Большинство людей постоянно сталкиваются с различными проблемами общественного или личного характера. Вам предлагается решить проблемы сегодня.

Каждый из вас сформулирует одну личную проблему и запишет ее на листке бумаги. Затем все комкают листки и бросают их в корзину.

Все бумажки собраны. Один человек вынимает записку из корзины. Так у группы появляется «вытянутая» проблема. Дается 3 минуты, чтобы обсудить возможные решения этой проблемы.

Пионеры находят решения проблемы.

При разработке проекта на первом этапе проблему можно выявить таким же способом.

2. Постановка цели и задач проекта.

Игра «Уточним цель»

Вызывается один доброволец. Он подходит к стене и высоко поднимает руки. Отмечаем место, до которого он дотянулся, а потом просим попробовать еще раз дотянуться как можно выше. Отмечаем еще раз (как правило, в этот раз всегда получается выше).

Теперь приглашаем сразу нескольких добровольцев и просим поставить свои отметки еще выше.

Основной вывод в этом упражнении может звучать так: «Когда есть очевидная планка – мы всегда способны на большее. Цели – это планки. Они позволяют вам добиться в жизни большего»

3. План реализации, роли, ответственность.

Игра «У каждого в жизни своя роль»

Каждый получает свою роль (вытягивают карточки с ролями): друг, начальник, подчиненный, ворчливый сосед, дальний знакомый, одноклассник, учитель, путешественник, фотограф, маленький ребёнок.

Не показывая ее никому, надо постараться в своем образе пообщаться с большим количеством играющих на отвлеченные темы: о природе, о погоде и т. д.

Итог: при составлении плана реализации проекта нужно определить ответственных за определённый участок работы; также подчеркивается важность составления плана работы.

4. Результат, анализ.

Игра по мотивам сказки «Колобок»

Вожатый. «Испекла бабка колобок и положила его на окошко студиться. Колобок спрыгнул и покатился...» А вот вопрос – куда он покатился и зачем?

Варианты ответов ребят.

Вожатый. А была ли у Колобка цель в его путешествии?

Возможные варианты ответов: погулять, найти друзей, посмотреть мир, спастись от бабки с дедом – они его съесть хотели: стать личностью и т.д.

Вожатый. То есть конкретной цели он перед собой не ставил. И ведь его все равно съела лиса. Давайте пофантазируем и попробуем исправить печальный конец сказки. Выберите для Колобка цель и придумайте новый финал сказки – позитивный.

Варианты детей.

Итог: если нет цели – непредсказуем финал. А если цель перед нами четкая есть, то и на финише будет достойный результат.

5. Презентация (реклама)

Пионерскому активу предлагается макет дома на ватмане.

Вожатый. Представьте, что вы – коллектив архитекторов, разрабатывающих проект дома. Но дом – это ваш проект. Дом имеет фундамент (проблему, название проекта, цель и задачи), стены (план реализации проекта, ответственные), крышу (результат, анализ). Проблему, которую следует решить, определите внутри нашей дружины.

Вам даётся время на строительство (создание проекта) – 10 минут. По окончании вы должны защитить свой проект и прорекламирровать его, чтобы привлечь как можно больше участников.

Оформление проекта, его защита.

4.Рефлексия.

Вожатый. Очень хотелось бы, чтобы каждый участник сегодняшней учёбы пионерского актива закончил фразу: «Когда я буду вспоминать о сегодняшнем мероприятии, то вспомню в первую очередь...».