


***Актуальные формы
внеклассной
воспитательной работы
в классе:***

- методическое
сопровождение,***
- содержание,***
- этапы подготовки***



**«Пренебрежение
воспитанием есть
гибель людей, семей,
государств и всего
мира».**

Ян Амос Коменский

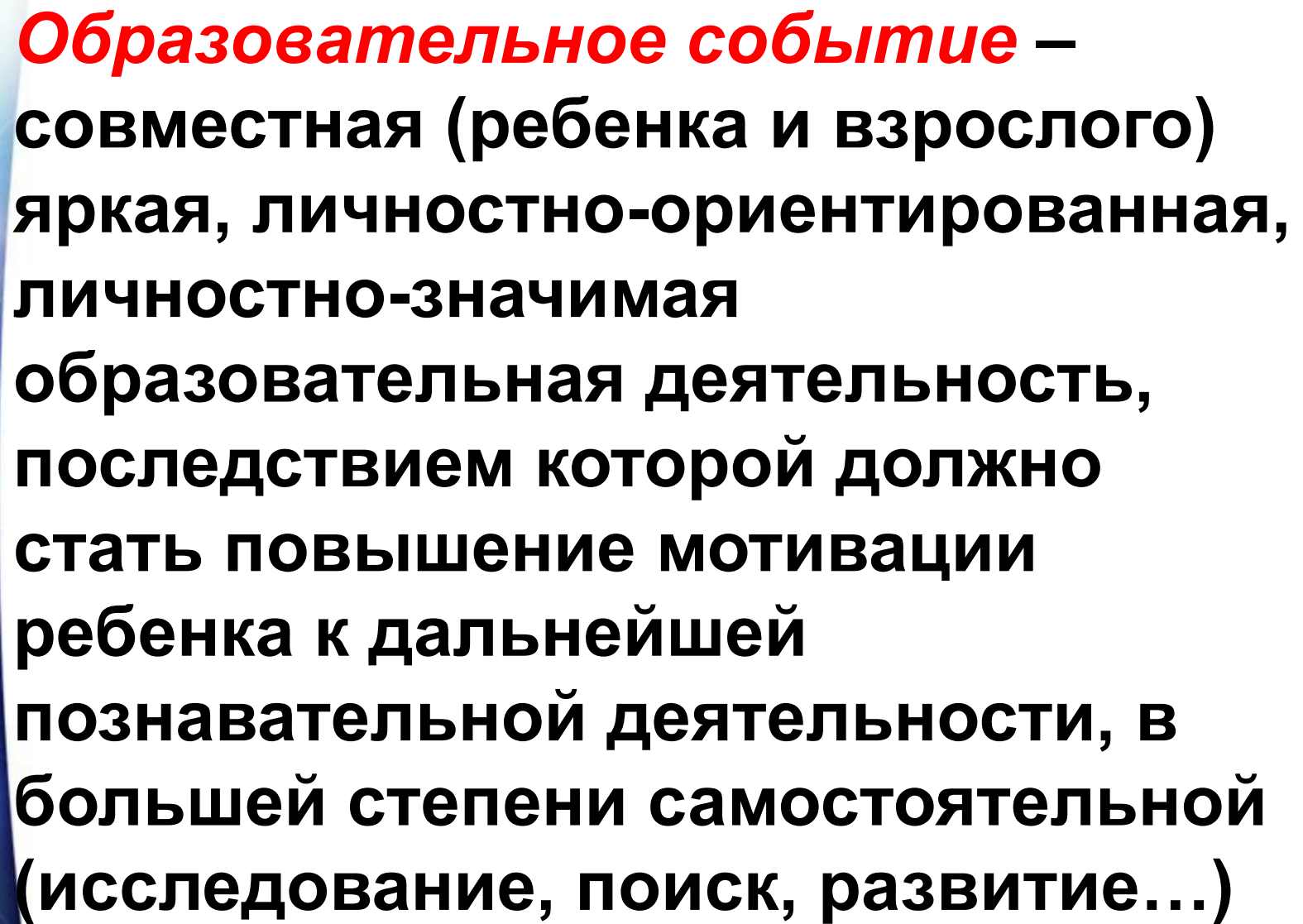
Работаем в рамках ФГОС

Эффективные
подходы в
учебно-
воспитательном
процессе



Новые технологии
(образовательные
и
воспитательные)

Создание и
организация
условий,
инициирующих
детское
действие



Образовательное событие –
совместная (ребенка и взрослого)
яркая, лично-ориентированная,
лично-значимая
образовательная деятельность,
последствием которой должно
стать повышение мотивации
ребенка к дальнейшей
познавательной деятельности, в
большей степени самостоятельной
(исследование, поиск, развитие...)

Образовательное событие

)

Воспита
тельное
меропри
ятие

Сделать
лично
стно
значи
мым
собы
тием
хотя
бы
для
больш
инства
школь
ников

Создать
ситуа
цию
со-бы
тия
участ
ников
собы
тия

Образова
тельное
событие

Воспитательная и внеклассная работа

- Социальные практики – решение общественно-значимых задач
Опыт общественного поведения

- Культурные практики – участие в культурном событии
Опыт творческого поведения

Актуальность

Соответствие проблемам

- Снижение интеллекта
- Инфантилизация
- Дегуманизация
- Порнографизация
- Танатизация

Соответствие запросам детей

- Демонстрировать себя
- Испытать себя
- Общаться
- Попробовать новое

Социальный проект

Направлен на достижение социальных целей, то есть на достижение состояния большего благополучия отдельного человека, группы людей, общества.



Работа над проектом.

- Выявление **проблемы** для решения или формулировка **идеи**, которую планируется реализовать.
- Проверка актуальности проблемы или идеи (Её, действительно, важно решить? Кто ещё в этом убежден?)
- Определение целевой группы благополучателей (Кто именно заинтересован в решении проблемы?)

Зеркало прогрессивных преобразований

Проблема

Первая причина

Вторая причина

Третья причина

Цель

Первая задача

Вторая задача

Третья задача

Зеркало прогрессивных преобразований. Пример.

Малышам
негде гулять

Жители дома
возражают
против прогулок
школьников двор

—
место отдыха
для всех

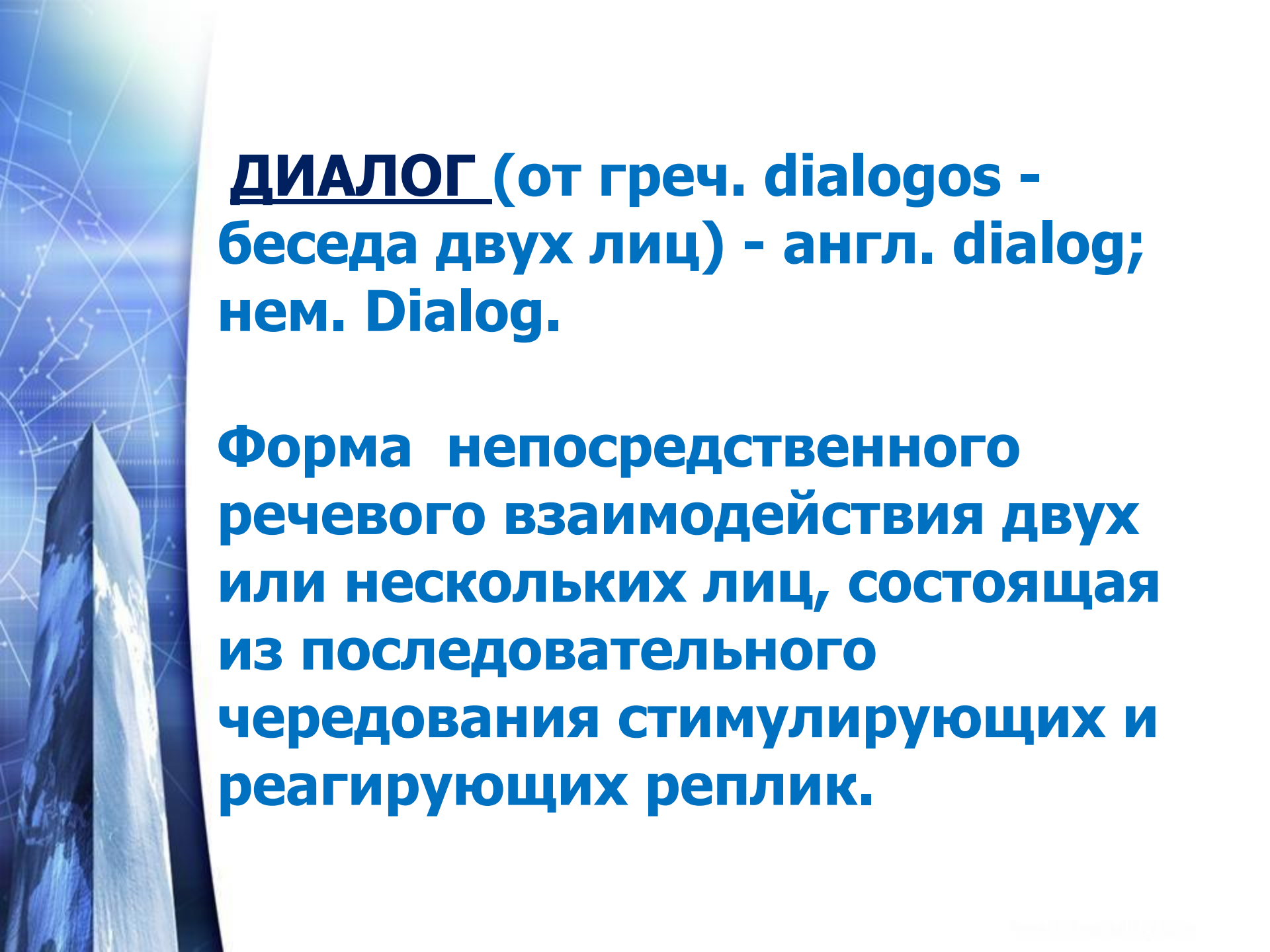
Переубедить
жителей
дома

Двор грязный

Двор убрать

Во дворе нечего
делать

Периодически
устраивать игры



ДИАЛОГ (от греч. dialogos - беседа двух лиц) - англ. dialog; нем. Dialog.

Форма непосредственного речевого взаимодействия двух или нескольких лиц, состоящая из последовательного чередования стимулирующих и реагирующих реплик.



Виды споров

**МОНОЛОГ, ДИАЛОГ,
ПОЛИЛОГ**

**ДИСКУССИЯ, ДИСПУТ
ПОЛЕМИКА, ДЕБАТЫ
ПРЕНИЯ, ДИСКУРСИЯ**

Условия диалога

ПРОБЛЕМНОСТЬ

ОТКРЫТОСТЬ

РАВЕНСТВО

БЕЗОЦЕНОЧНОСТЬ

ВЛАДЕНИЕ ЛОГИКОЙ

КОМПЕТЕНТНОСТЬ В

ПРОБЛЕМЕ


ВЛАДЕНИЕ КУЛЬТУРОЙ

ДИСКУССИИ



ТЕМЫ ДЛЯ ОБСУЖДЕНИЯ:

- «Цель жизни, смысл жизни и судьба человека»
- «Как научиться понимать людей»
- «Юноши и девушки: два мира?»
- «Политика и демократия»
- «Духовный мир наших современников»
- «Добро и зло вчера, сегодня, завтра»
- «Национальные характеры и современные школьники»
- «Немодный патриотизм»
- «Как стать счастливым»
- «Ум – хорошо, а два?»
- «Готовность к созданию семьи»
- «Есть ли сегодня место подвигу?»



***Природа игры –
это тайна из всех тайн и еще
никто не отыскал золотой
ключик к открытию истоков
игры.***

Д.Б. Эльконин

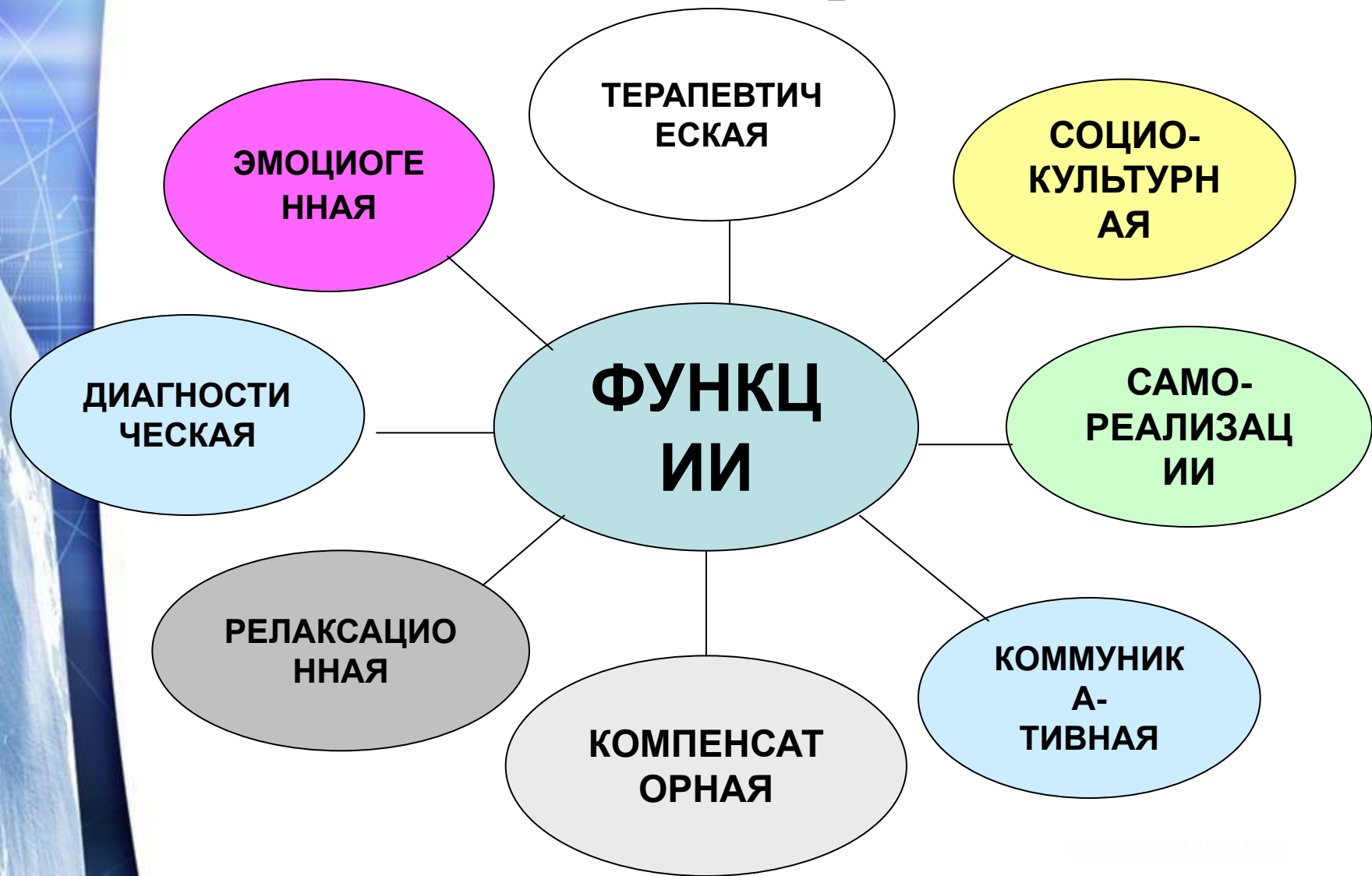
Игра для учителя

Развитие • *навыков общения*
интеллектуальных
способностей

Изучение • *культуры*
• *истории*

Приобретение • *жизненно-важных навыков*
• *навыков действий в*
экстремальных
ситуациях

Полифункциональность игры



Компоненты игры

Игра

- *ограничена в пространстве*
- *ограничена во времени*

Игра

- *имеет правила*
- *создает напряжение*

Игра

- *имеет непредсказуемое развитие*
- *имеет цель деятельности*

Игра

- *деятельность в вымышленном мире*
- *доставляет радость*

Основные законы игры

Закон игровой территории

Закон игровых средств

Закон игрового образа

Закон времени

Закон истины

Виды игр



Виды игровой деятельности



Интеллектуальные или игры ума

- **игры-манипуляции;**
- **игры-путешествия;**
- **психотехнические;**
- **предметные или
дидактические;**
- **конструкторские;**
- **компьютерные.**



Виды игр и их классификация

СОЦИАЛЬНЫЕ игры
или игры души.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ
ДЕЛОВЫЕ:

- организационно-деятельностные;
- имитационные;
- организационно-коммуникативные

КОМПЛЕКСНЫЕ
ИГРЫ:

- коллективные творческие игры
- игровые досуговые программы



Тимбилдинг – отлично сближает коллектив, где участники в игровой форме проявляют сплоченность и взаимовыручку.



РОЛЕВАЯ ИГРА – это игра, где участники погружаются в атмосферу приключения. В ролевой игре у каждого игрока есть своя роль и цели. Каждый играет сам за себя. А развязка игры зависит только от их действий.



КВЕСТЫ



Что такое «образовательные веб-квесты»?

Квест (транслит. англ. quest — *поиски*), — один из основных жанров компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

<http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82>



YOU ARE IN THE FRONT
ABANDONED VICTORIAN
LEAD UP TO A WIDE PO
----- ENTE



Что такое веб-квест?

- **Quest (англ.)** - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.
- специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации в сети по указанным адресам (иногда это называют «веб-серфинг»).

«ЖИВОЙ КВЕСТ»

Проблемное задание, реализующее образовательные цели, с элементами сюжета, ролевой игры, связанное с поиском мест, объектов, людей, информации, для выполнения которого используются ресурсы какой-либо территории, в границах которой происходят перемещения или иные действия участников.

Структура квеста

1. Введение (*сюжет, роли*)
2. Задания (этапы, вопросы, ролевые задания)
3. Порядок выполнения (*бонусы, штрафы*)
4. Оценка (*итоги, призы, эмоции*)

Жанры «живых» квестов

- квесты в замкнутом помещении, например, в кафе, классе (эскейп-рум)
- квесты в музеях, внутри зданий, в парках;
- квесты на местности (городское ориентирование – «бегущий город»);
- квесты на местности с поиском тайников (геокэшинг) и элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения
- смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и информационные технологии, и сюжет, и опережающее задание – легенда.

«Квесты в реальности» - ВЫЙТИ ИЗ КОМНАТЫ



Эскейп-рум компании «Клаустрофобия»



Основные виды квестов:

По типу заданий

- **Интеллектуальные**
- **Поисковые**
- **Экстремальные**



Экстремальные квесты для детей



Тайна форта
Сокровища форта
Корона короля Карла
Спасение штаба
Индейскими тропами
В гостях у Робин Гуда





- КВЕСТ «Вокруг Михайловского замка»
- КВЕСТ в Царскосельском парке «Сказки золотой осени»
- КВЕСТ «Остров сокровищ» (путешествие по Васильевскому острову)
- КВЕСТ-ПРОГУЛКА по Невскому проспекту
- КВЕСТ по Петропавловской крепости
- ИГРОВАЯ ЭКСКУРСИЯ-КВЕСТ «Каменный зоопарк»

Основные виды квестов:

По типу прохождения

- Линейный
- Нелинейный



Пеший квест — зачастую это командная игра по незнакомым и неизведанным местам с поиском меток, кодов, с разгадыванием загадок, ребусов и шифров с большим количеством заданий. Главная задача - прийти на финиш первым.



Тематический квест - разрабатывается на тему одного из сценариев любимого фильма или книги. Это оригинальное решение для веселого праздника.



Без чего игра невозможна?

- **Участник или участники**, выразивших желание и готовность играть;
- **Правила игры** (смысл игры; правило хода, конкретного игрового действия, за успешное выполнение которого присваиваются очки, баллы)
- **Игровой хронотоп** (игровое пространство и игровое время)
- **Сюжет игры** (то, что игра отображает, то, что воспроизводит играющий в качестве центрального характерного момента)
- **Игровой реквизит** (от самого незатейливого до весьма сложного)
- **Итог игры** (как наибольший результат игровых действий, достигнутый игроками по всем правилам).

Правила, усиливающие игровую атмосферу, игровое состояние участников

- **ограниченное пространство, определенный круг лиц, избранный круг участников**
- **наличие порядка, то есть правил**
- **предметы, которыми можно было бы манипулировать**
- **ритм (чередования напряжения - работы и отдыха)**
- **наличие поощрений и штрафов**
- **повторяющиеся элементы (ритуалы)**
- **момент непредсказуемости и риска**

Требования к игровой деятельности

Игровая деятельность должна удовлетворять "логике игры":

- **договор о правилах**, условиях игрового действия и **добровольное принятие** этого игроками;
- собственно **игра** с выполнением игровой задачи;
- обязательный этап **рефлексии** с анализом и осмыслением произошедшего в игре и простраиванием **перспектив использования** полученного **игрового опыта** в реальной жизни.

Игровая программа

**это совокупность
разнообразных видов игровой
деятельности, объединенных
темой и сценарным ходом,
обеспечивающая активизацию
и развитие личности**

Композиционное построение игровой программы

Экспозиция - ввод в игровую ситуацию

Завязка - событие, которое дает толчок к развитию действия

Развитие действия

Кульминация

Финал

Развязка

Экспозиция

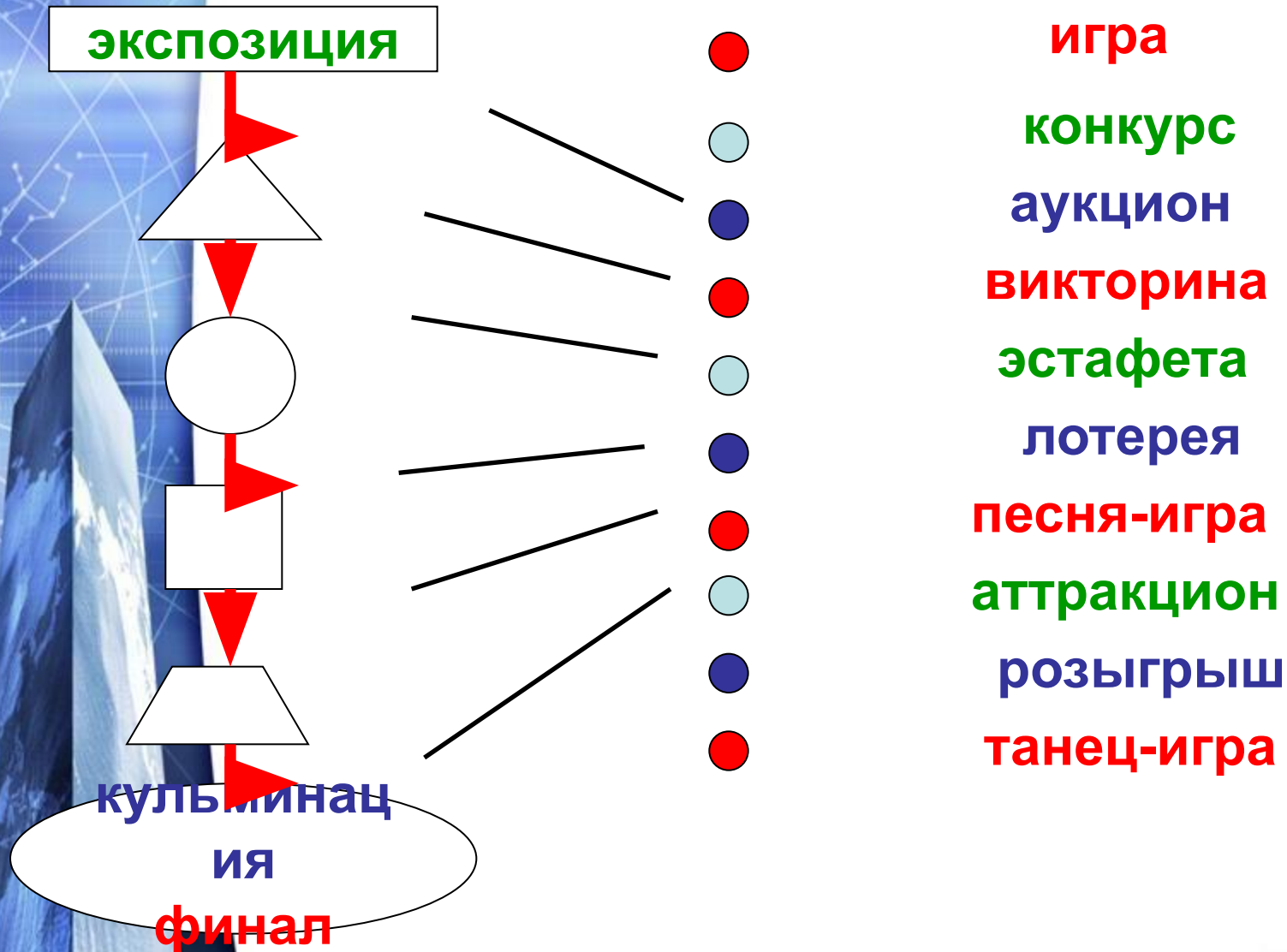
Завязка

Кульминация - самый эмоциональный момент

Развязка }
Финал } объединяют всех участников



Композиционное построение игровой программы



Принципы разработки и реализации игровой программы



Коллективное взаимодействие



Синтетичность



Целостность



Зрелищность



Динамичность



Креативность

Критерии игровой досуговой программы

- Актуальность
- Новизна
- Полнота (наполнение структурных элементов)
- Целостность
- Эстетичность
- Игровая продуктивность
- Педагогическая эффективность

Петербургский Открытый конкурс игровых программ

"Созвездие Игры"



Санкт-Петербургский городской
Дворец творчества юных



Цель конкурса:
формирование
празднично-игровой культуры
детей и подростков

Участники конкурса:

- Педагоги-организаторы, педагоги дополнительного образования, методисты
- Классные руководители, специалисты по воспитательной работе, вожатые школ

Номинации:

- *Открой в себе Россию*
- *Играй-класс*
- *Парк развлечений*
- *В кругу семьи*
- *Мир открытий*
- *Ключ к
здоровью*







Подходы к разработке новых идей





| Уровни целеполагания | Точность, конкретность | Полнота | Реальность, достижимость |
|--|--|--|---|
| Формальное целеполагание | Цели неконкретные, неточные | Неполное целеполагание | Поставленные цели не достижимы |
| Широкое целеполагание | Цели неконкретные, неточные | Цели могут охватывать все направления | Цели не достижимы в рамках игровой программы |
| Частично конкретизированное целеполагание | Среди поставленных задач есть конкретные, точные | Неполное целеполагание | Цели частично достижимы |
| Эффективное целеполагание | Цели конкретизированные, точные | Цели охватывают весь круг решаемых проблем | Цели реальные, достижимые |

| Виды работ по группам разработчиков ИДП | Уровни целеполагания | | | | |
|---|---------------------------------|---------------------------------|------------------------------|--|----------------------------------|
| | Отсутствие целеполагания | Формальное целеполагание | Широкое целеполагание | Частично конкретизированное целеполагание | Эффективное целеполагание |
| Работы, напечатанные в сборниках журналах и пр. | 50 | 17 | 33 | - | - |
| Работы педагогов ГМО | 10 | 20 | 60 | 10 | - |
| Участники конкурса «Созвездие игры» СПб (ГМО) | - | 23 | 74 | 3 | - |
| Иногородние участники конкурса «Созвездие игры» | 3 | 10 | 80 | 7 | - |

Соблюдение алгоритма проектирования

Высокое
(проблемно-
целевое)

**Достаточ
ное**

**Недостато
чное**

Низкое

**Общее
количество
во
педагогов**

5

21

30

32

**Процент
ное
соотноше
ние**

6%

24%

34%

36%

