

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №4**

РАССМОТРЕНО
на заседании ШМО
учителей внеурочной
деятельности
МБОУ СОШ №4
Протокол №1 от 29.08.2022 г.
Руководитель ШМО
 Р.Н.Руденко

СОГЛАСОВАНО
заместитель директора
 Д.В.Суслова
«30» августа 2022 г

ПРИНЯТО
на методическом совете
МБОУ СОШ № 4
Протокол № 1 от 30.08.2022
Руководитель МС
 С.В.Пинигина

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора
№ 427-О от 30.08.2022
Директор МБОУ СОШ № 4
Е.В.Харитоновна

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«Робототехника»
(название курса)

количество часов в неделю – 2 ч

направление развития обучающихся:

возраст обучающихся: 12-14 лет

Срок реализации – 1 год

Разработчик: Кувшинова М.В.
учитель первой квалификационной категории

г. Пыть-Ях, 2022 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«РОБОТОТЕХНИКА»

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Робототехника» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования.

1. Федерального закона от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,

2. Приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”, методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ Министерства образования и науки Российской Федерации (информационное письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242),

3. Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, в соответствии СанПиН (от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования.

Современное общество характеризуется очень быстрыми и глобальными изменениями во всех областях человеческой жизни.

Лего-конструирование и образовательная робототехника - это новая педагогическая технология, представляет самые передовые направления науки и техники, является относительно новым междисциплинарным направлением обучения, воспитания и развития детей. Объединяет знания о физике, механике, технологии, математике и ИКТ, федеральных государственных образовательных стандартов (далее - ФГОС ДОО), потому что:

- позволяет осуществлять интеграцию образовательных областей. («Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие».)

- дает возможность педагогу объединять игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью.

- формировать познавательные действия, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; умение работать в коллективе.

Стремительный прогресс радиоэлектроники во всем мире – особенно в таких областях как роботостроение, радиоуправление, компьютерные технологии – делают необходимым создание современной образовательной программы по обучению детей этим областям знаний.

Рабочая программа разработана на основе:

▪ Концептуальных положений Общероссийской образовательной программы «Робототехника: инженерно-технические кадры инновационной России»

▪ (<http://window.edu.ru/resource/929/65929>);

▪ Д.Г. Копосов Первый шаг в робототехнику: практикум для 5-7 классов – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. –286 с.;

▪ Основы робототехники: учебное пособие 5-7 класс / Д.А. Каширин, Н.Д. Федорова. – Курган: ИРОСТ, 2013. –240 с.;

▪ Основы робототехники: рабочая тетрадь, 5-7 класс / Д.А. Каширин, Н.Д. Федорова. – Курган: ИРОСТ, 2013. – 104 с.

▪ С.А. Филиппов Робототехника для детей и родителей. СПб: Наука, 2013. – 319 с.

Направленность программы – техническая.

Новизна программы заключается в следующем:

Во-первых, учащиеся получают знания, используя схемотехнику и технологии современного мирового уровня. В связи с этим, в программу введены элементы технического перевода, необходимого для чтения зарубежных радиосхем.

Во-вторых, подростки обучаются взаимодействию электронных устройств с электромеханическими устройствами, что создает новое поле для творческой деятельности учащихся.

Актуальность программы обусловлена тем, что отечественные наука и техника нуждаются в специалистах, которые смогут поднять техническое оснащение различных видов производства на уровень, соответствующий современным мировым стандартам, и сократить отставание от передовых стран в технической области, в том числе и в роботостроении. Кроме того, актуальность данной программы возрастает в условиях интенсивного развития Дальневосточного региона в области промышленности, потребности региона в технических кадрах.

Исследования ученых доказали, что только в детстве могут быть заложены основы творческой личности, сформирован особый склад ума – конструкторский. Эффективным путем развития устойчивого интереса детей и подростков к науке и технике являются занятия по программе «Робототехника».

Использование Lego конструкторов повышает мотивацию учащихся к обучению, так как при этом требуются знания практически из всех учебных дисциплин от искусств и истории до математики и естественных наук. Межпредметные занятия опираются на естественный интерес к разработке и постройке различных механизмов. Одновременно занятия с Lego конструктором, как нельзя лучше подходят для изучения основ алгоритмизации и программирования.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «РОБОТОТЕХНИКА»

Цель программы: формирование творческой личности, владеющей техническими знаниями, умениями и навыками в области роботостроения

Задачи:

Личностные

- развивать личностную мотивацию к техническому творчеству, изобретательности;
- формировать общественную активность личности, гражданскую позицию;
- формировать стремление к получению качественного законченного результата, личностную оценку занятий техническим творчеством;
- формировать навыки здорового образа жизни;

Метапредметные

- развивать потребность в саморегулировании учебной деятельности в саморазвитии, самостоятельности;
- формировать культуру общения и поведения в социуме;
- формировать навыки проектного мышления, работы в команде;
- развивать познавательный интерес к занятиям робототехникой;

Образовательные (предметные)

- развивать познавательную деятельность;
- развивать инженерное мышление, навыки конструирования, программирования;
- реализовывать межпредметные связи с физикой, информатикой и математикой;

- способствовать приобретению обучающимися знаний, умений, навыков и компетенций по робототехнике.

Воспитательные

формировать навыки сотрудничества в коллективе, малой группе (в паре), участие в беседе, обсуждении;

- формировать социально-трудовые навыки: дисциплинированность, трудолюбие,
- самостоятельность, умение доводить начатое дело до конца.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «РОБОТОТЕХНИКА»

При получении основного общего образования робототехника является важной составляющей развития у обучающихся познавательных универсальных учебных действий, в первую очередь логических и алгоритмических. Также робототехника играет одну из ведущих ролей в развитии представлений о моделировании как о способе познания мира, применимом на всех этапах образования. В процессе обучения обучающийся осваивает систему социально принятых знаков и символов, существующих в современной культуре и необходимых как для его обучения, так и для его социализации. Важнейшей задачей изучения робототехники в начальной школе является воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества. В частности, развитие интереса к механике, микроэлектронике и робототехнике, а через них к информатике и физике

Работа с образовательными конструкторами Lego позволяет учащимся в форме познавательной игры узнать многие важные идеи и развить необходимые в дальнейшей жизни навыки. При построении модели затрагивается множество проблем из разных областей знания – от теории механики до психологии, – что является вполне естественным.

Изучая простые механизмы, учащиеся учатся работать руками (развитие мелких и точных движений), развивают элементарное конструкторское мышление, фантазию, изучают принципы работы многих механизмов. Важно отметить, что компьютер используется как средство управления моделью, его использование направлено на составление управляющих алгоритмов для собранных моделей. Учащиеся получают представление об особенностях составления программ управления, автоматизации механизмов, моделировании работы систем.

Адресат программы: Возраст детей, участвующих в реализации данного курса внеурочной деятельности 12-14 лет.

Отличительной особенностью данной программы является включение в образовательный процесс многих предметных областей. При построении модели робота вырабатывается умение решать проблемы из разных областей знаний: теория механики, математика, психология. На занятиях у учащихся вырабатываются такие практические навыки: умение пользоваться разнообразными инструментами и приборами, умение работать с технической литературой, составлять техническую документацию на изделие.

В процессе освоения программы, учащиеся создают действующие экспонаты с искусственным интеллектом. В программе представлена новая методика технического творчества, совмещающая новые образовательные технологии с развитием научно-технических идей и позволяющая организовать высоко мотивируемую учебную деятельность в самом современном направлении развития радиоэлектроники – конструирование роботов.

МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ТЕХНОЛОГИЯ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Вид программы – модифицированная, общеразвивающая.

Особенности уровня реализации программы. Программа «Робототехника» является разноуровневой. Это предполагает реализацию параллельных процессов освоения содержания программы на его разных уровнях углублённости, доступности и степени сложности, исходя из диагностики и стартовых возможностей каждого из участников рассматриваемой программы.

Объем и срок освоения программы.

1 год обучения – 70 часов, занятия проводятся по 2 учебных часа;

Форма организации деятельности: **фронтальная, групповая, индивидуальная.**

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «РОБОТОТЕХНИКА»

Прогнозируемые результаты:

По окончании года обучения учащиеся должны:

ЗНАТЬ:

- правила безопасной работы;
- основные компоненты конструкторов ЛЕГО;
- конструктивные особенности различных моделей, сооружений и механизмов;
- виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе;
- основные приемы конструирования роботов;
- конструктивные особенности различных роботов;

УМЕТЬ:

- принимать или намечать учебную задачу, ее конечную цель.
- проводить сборку робототехнических средств, с применением LEGO конструкторов;
- создавать программы для робототехнических средств;
- прогнозировать результаты работы;
- планировать ход выполнения задания;
- рационально выполнять задание.

Личностные, метапредметные, предметные результаты, которые приобретет учащийся по итогам освоения программы:

Личностные:

- развитие личностной мотивации к техническому творчеству, изобретательности;
- формирование общественной активности личности, гражданской позиции;
- формирование навыков здорового образа жизни;

Метапредметные:

- формирование культуры общения и поведения в социуме;
- развитие познавательного интереса к занятиям робототехникой;

Образовательные (предметные):

- развитие познавательной деятельности;
- развитие инженерного мышления, навыков конструирования.

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие

Теория. Правила техники безопасности. Введение в образовательную программу и организация занятий. Правила поведения и ТБ в кабинете робототехники и при работе с конструкторами.

2. История развития робототехники

Теория. История робототехники. Отечественные и зарубежные ученые и изобретатели. Законы робототехники. Элементарные сведения об устройстве роботов. Сравнение элементов робота с элементами живого существа. Параметры и классификация

роботов. Сенсорные системы. Устройство управления роботами. Роботы-игрушки. Интеллект и творчество.

3. **Конструирование**

Теория. Правила работы с конструктором Lego. Демонстрация имеющихся наборов Lego Mindstorms EV3. Основные детали. Название деталей, способы крепления. Спецификация. Знакомство с модулем EV3. Кнопки управления. Моторы EV3. Механическая передача. Возвратно-поступательное движение. Знакомство с датчиками. Датчики и их параметры: датчик касания; инфракрасный датчик; датчик цвета; гироскоп; ультразвуковой датчик.

Практика. Электродвигатели. Построение силовых механизмов. Расчет передаточного отношения. Сборка робота-эдюкатора по инструкции из набора, с использованием разных датчиков. Шагающие одномоторные роботы. Движение по прямой.

4. **Программирование**

Теория. Визуальные языки программирования. Уровни сложности. Знакомство со средой программирования Lego Mindstorms Education EV3. Передача и запуск программ. Окно инструментов. Работа с пиктограммами, соединение команд.

Практика. Работа в среде программирования Lego Mindstorms Education EV3.

Изготовление схемы управления электродвигателями. Составление программ на различные траектория движения. Сборка модели с использованием мотора. Составление программ с использование датчика касания. Составление программ с использование ультразвукового датчика.

5. **Проектная деятельность в группах**

Теория. Разработка творческих проектов. Проект автоматизированного устройства. Разработка собственных моделей в группах. Выработка и утверждение темы, в рамках которой будет реализовываться проект. Изучение полей для тестирования моделей роботов.

Практика. Конструирование и программирование робота: сборка и программирование моделей для соревнований в формате «РобоСумо».

6. **Итоговое конкурсное занятие**

Теория. Подведение итогов работы объединения «Робототехника» за год.

Практика. Презентация изготовленной модели робота. Определение победителей, вручение дипломов и призов.

Тематическое планирование по курсу «Робототехника»

п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Виды(формы) контроля	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Теория	Практика		
1	Вводное занятие. Правила ТБ в кабинете робототехники при работе с конструкторами.	2	2	–	Беседа	https://vk.com/video-137838507_456239347
2	История развития робототехники в мире, России. Робототехника и её законы.	2	2	–	Наблюдение Опрос	https://vk.com/video-137838507_456239347

3	Конструирование. Знакомство с конструктором LegoMindstorms EV3.	30	9	21	Практическая работа Наблюдение Опрос	https://vk.com/video/@vita_vitebsk?z=video-137838507_456239337pl_-137838507_-2
4	Программирование. Работа в среде программирования Lego Mindstorms Education EV3.	10	4	6	Практическая работа Наблюдение Опрос	https://vk.com/video/@vita_vitebsk?z=video-137838507_456239331pl_-137838507_-2
5	Проектная деятельность в группах и конкурсные мероприятия	20	4	16	Открытое занятие Наблюдение Практическая работа Опрос	https://vk.com/video/@vita_vitebsk?z=video-137838507_456239324pl_-137838507_-2
6	Итоговые конкурсные занятия	4	2	2	Внутренние соревнования Показательные выступления	https://vk.com/video/@vita_vitebsk?z=video-137838507_456239319pl_-137838507_-2
	ИТОГО:	70	3	2	47	

Календарно- тематическое планирование на 2022-2023 учебный год

№ п.п	Тема занятий	План	Факт	Форма занятий	Кол-во часов	Примечания
1-2	Вводное занятие			беседа	2	
Раздел 2. История робототехники (2 часа)						

3-4	История развития робототехники в мире, России. Робототехника и её законы.			лекция	2	
Раздел 3. Конструирование. Знакомство с конструктором LegoMindstorms EV3. (30 часов)						
5-6	Правила работы с конструктором Lego.			Лекция	2	
7-8	Основные детали. Спецификация.			Лекция	2	
9-10	Робот LEGO Mindstorms EV3 (Презентация разные роботы)			Лекция	2	
11-16	Сборка непрограммируемых моделей.			Практика	6	
17-18	Демонстрация моделей			Лекция	2	
19-22	Исполнительная система (моторы)			Практика Лекция	4	
23-26	Конструкторы LEGO Mindstorms EV3, ресурсный набор. (Собирание первого робота)			Практика	4	
27-32	Управление робота с помощью LEGO® MINDSTORMS® PROGRAMMER			Практика	6	
33-34	Прохождение препятствий на скорость. Внутренние соревнования			Соревнования	2	
Раздел 4. Программирование. Работа в среде программирования Lego Mindstorms Education (10 часов)						
35-36	Знакомство с датчиками. Датчики и их параметры			Лекция	2	
37-	Основы			Лекция	2	

38	программирования EV3					
39-40	Общее знакомство с интерфейсом ПО LEGO Mindstorms EV3			Практика	2	
41-44	Составление простейшей программы по шаблону, передача и запуск программы.			Практика	4	
Раздел 5. Проектная деятельность в группах и конкурсные мероприятия (20 часов)						
45-46	Робот для движения по линии. Основы конструкции и программы.			Лекция	2	
47-54	Конструирование и программирование робота для движения по линии			Практика	8	
55-56	«РобоСумо» основа конструкции робота			Лекция	2	
57-64	Конструирование и программирование робота для сумо			Практика	8	
Раздел 6. Итоговые конкурсные занятия						
65-66	Правила соревнований и критерии оценивания			Лекция	2	
67-70	Внутренние соревнования			Соревнования	4	

Условия реализации программы

Материально-техническое оснащение занятий:

- **Кабинет с вместимостью 10 человек** для проведения занятий с площадью по нормам САНПиН;
- рабочий стол педагога 1 комплект;
- учебная мебель для учащихся 12 комплектов;

- доска меловая 1 шт;
- ноутбуки с выходом в Интернет 12 шт.;
- МФУ 1 шт.;
- мультимедийный проектор 1 шт.;
- экран 1 шт.;
- зона проведения испытаний собранных моделей и роботов комплект;
- место проведения групповых тренингов;
- комплекты специальной учебной литературы.

Используемый кабинет соответствует всем требованиям техники безопасности, пожарной безопасности, санитарным нормам: хорошее освещение, периодическое проветривание, допустимая температура воздуха, и т.д.

Информационное обеспечение:

- ресурсы информационных сетей по методике проведения занятий и подбору схем изготовления изделий;

- программное обеспечение LEGO MINDSTORMS EV3.

Интернет ресурсы:

- LEGO Technic Tora no Maki [Офиц. Сайт]. URL: <http://www.isogawastudio.co.jp/legostudio/toranomaki/en/> (дата обращения: 25.04.2020).

- Lego Education [Офиц. Сайт]. URL: <http://www.lego.com/education/> (дата обращения: 30.08.2020).

- Lego Digital Designer [Офиц. Сайт]. URL: <http://ldd.lego.com/> обращения: 10.05.2020).

- National Instruments [Офиц. Сайт]. URL: <http://russia.ni.com/> (дата обращения: 30.08.2020)

Формы аттестации.

В ходе реализации программы ведется систематический учет знаний и умений учащихся. Для оценки результативности применяется входящий (опрос), текущий и итоговый контроль в форме тестирования.

Вначале года проводится входящий контроль в форме опроса и анкетирования, с целью выявления у ребят склонностей, интересов, ожиданий от программы, имеющих у них знаний, умений и опыта деятельности по данному направлению деятельности.

Текущий контроль в виде промежуточной аттестации проводится после изучения основных тем для оценки степени и качества усвоения учащимися материала данной программы.

В конце изучения всей программы проводится итоговый контроль в виде итоговой аттестации с целью определения качества полученных знаний и умений.

Оценочные материалы:

Промежуточная аттестация:

- практическая часть: в виде мини-соревнований по заданной категории (в рамках каждой группы обучающихся).

Минимальное количество – 6 баллов

Критерии оценки:

- конструкция робота;
- написание программы;
- командная работа;
- выполнение задания по данной категории.

Каждый критерий оценивается в 3 балла.

1-5 балла (минимальный уровень) – частая помощь педагога, непрочная конструкция робота, неслаженная работа команды, не выполнено задание.

6-9 баллов (средний уровень) – редкая помощь педагога, конструкция робота с незначительными недочетами, задание выполнено с ошибками.

10-12 баллов (максимальный уровень) – крепкая конструкция робота, слаженная работа команды, задание выполнено правильно.

Итоговая аттестация:

▪ практическая часть: в виде защиты проекта по заданной теме (в рамках каждой группы обучающихся).

Минимальное количество – 6 баллов.

Критерии оценки:

▪ конструкция робота и перспективы его массового применения;
▪ написание программы с использованием различных блоков;
▪ демонстрация робота, креативность в выполнении творческих заданий, презентация.

Каждый критерий оценивается в 4 балла.

1-5 балла (минимальный уровень) – частая помощь педагога, непрочная конструкция робота, неслаженная работа команды, не подготовлена презентация.

6-9 баллов (средний уровень) – редкая помощь педагога, конструкция робота с незначительными недочетами.

10-12 баллов (максимальный уровень) – крепкая конструкция робота, слаженная работа команды, демонстрация и презентация выполнена всеми участниками команды.

▪ **Методическое обеспечение программы.**

Отбор методов обучения обусловлен необходимостью формирования информационной и коммуникативной компетентностей учащихся. Решение данной задачи обеспечено наличием в программе курса следующих элементов данных компетенций:

▪ социально-практическая значимость компетенции (область применения роботов и для чего необходимо уметь создавать роботов, т.е. мотивация интереса у обучающихся к инженерно-конструкторской специализации;

▪ личностная значимость компетенции (зачем учащемуся необходимо быть компетентным в области сборки и программирования роботов), перечень реальных объектов действительности, относящихся к данным компетенциям (роботы в жизни, технике, образовании, производстве), знания, умения и навыки, относящиеся к данным объектам, способы деятельности по отношению к данным объектам, минимально-необходимый опыт деятельности ученика в сфере данной компетенции.

Основные виды учебной деятельности:

- знакомство с Интернет-ресурсами, связанными с робототехникой;
- проектная деятельность;
- индивидуальная работа, работа в парах, группах;
- соревнования.

Педагогические технологии:

- групповые технологии;
- проектная технология;
- информационно-коммуникативные технологии;
- личностно-ориентированный подход.

Используемые методы:

▪ Словесные: беседа, объяснение, рассказ.
▪ Исследовательские: данные методы предполагают постановку и решение проблемных ситуаций, в этих случаях новые знания и умения открываются учащимся непосредственно в ходе решения практических задач.

▪ Наглядные: (демонстрационные пособия, макеты) показывается большое количество иллюстрированной литературы, видеоматериалов за прошлые года обучения, фото образцов «успешных» роботов, используются технические средства обучения.

- Практические: практическая работа по сборке роботов и написанию программ управления.
- Инновационные: использование компьютерных программ, расчета и проектирования роботов, совершенствование процесса работы (использования новых материалов и технологий), отработка навыков программирования с использованием различных языков и сред программирования.
- Проектная деятельность по разработке рационализаторских предложений, изобретений. Организация поэтапной работы от идеи до готовой модели или систематизированного результата.

Первоначальное использование конструкторов LEGO требует наличия готовых шаблонов: при отсутствии у многих учащихся практического опыта необходим первый этап обучения, на котором происходит знакомство с различными видами соединения деталей, вырабатывается умение читать чертежи и взаимодействовать в команде.

В дальнейшем, учащиеся отклоняются от инструкции, включая собственную фантазию, которая позволяет создавать совершенно невероятные модели. Недостаток знаний для производства собственной модели компенсируется возрастающей активностью любознательности учащегося, что выводит обучение на новый продуктивный уровень.

Основные этапы разработки проекта:

- Обозначение темы проекта
- Цель и задачи представляемого проекта.
- Разработка механизма на основе используемого конструктора.
- Составление программы для работы механизма.
- Тестирование модели, устранение дефектов и неисправностей.

При разработке и отладке проектов учащиеся делятся опытом друг с другом, что очень эффективно влияет на развитие познавательных, творческих навыков, а также самостоятельность.

На каждом из вышеперечисленных этапов обучения учащиеся как бы «накладывают» новые знания на те, которыми они уже обладают, расширяя, таким образом, свои познания.

Формы организации учебных занятий:

- беседа (получение нового материала);
- самостоятельная деятельность (дети выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий);
- ролевая игра;
- соревнование (практическое участие детей в соревнованиях по робототехнике разного уровня);
- разработка творческих проектов и их презентация;
- выставка.

Форма организации занятий может варьироваться педагогом и выбирается с учетом той или иной темы. Организация работы с LEGO mindstorms Education EV3 базируется на принципе практического обучения. Учащиеся сначала обдумывают, а затем создают различные модели. При этом активизация усвоения учебного материала достигается благодаря тому, что мозг и руки «работают вместе».

При сборке моделей, учащиеся не только выступают в качестве юных исследователей и инженеров. Они ещё и вовлечены в игровую деятельность. Играя с роботом, учащиеся с лёгкостью усваивают знания из естественных наук, технологии, математики, не боясь совершать ошибки и исправлять их.

Важнейшее требование к занятиям по робототехнике дифференцированный подход к учащимся с учетом их здоровья, творческих и умственных способностей, психологических качеств и трудовых навыков.

Занятия проводятся по двум направлениям: практическая работа (создание робота, испытание его на трассе) и интеллектуальная работа (написание программы на компьютере, доводка ее до рабочего состояния).

Когда идёт подготовка к соревнованиям разного уровня используется фронтальная (групповая) форма организации работы. Большое внимание уделяется новейшим разработкам, их испытаниям и особенностям конструкции.

Педагогические технологии

- Технологические наборы LEGO ориентированы на изучение основных механических принципов и элементарных технических решений, лежащих в основе всех современных конструкций и устройств. LEGO является и самостоятельным средством развивающего обучения, и наиболее предпочтительным наглядным пособием. LEGO способствует росту интеллектуальных возможностей, и эту инновационную технологию можно рассматривать как педагогический ресурс.

- В образовательном процессе учащиеся в группах обучения применяются разнообразные игровые и конструктивные технологии, обладающими высокими образовательными возможностями.

Педагогические технологии, применяемые для достижения цели:

- личностно-ориентированное развивающее обучение – сочетает обучение и учение. В технологии личностно- ориентированного обучения центр всей образовательной системы – индивидуальность детской личности, следовательно, методическую основу этой технологии составляют дифференциация и индивидуализация обучения.

- проектная деятельность – основная технология освоения программы обучающимися. Через проектную деятельность обучающиеся проектируют (совместно с педагогом или самостоятельно) и реализуют индивидуальную образовательную траекторию в рамках данной программы;

- информационные технологии (различные способы, механизмы и устройства обработки и передачи информации) позволяют визуально представить замысел будущего проекта, конструируемой модели.

Алгоритм учебного занятия

- организация работы;
- повторение изученного (актуализация знаний);
- изучение новых знаний, формирование новых умений;
- закрепление, систематизация, применение;
- подведение итогов, домашнее задание.
- Изложенные этапы могут по-разному комбинироваться, какие-либо из них могут не иметь места в зависимости от педагогических целей.

Дидактические материалы:

- наглядно-иллюстрационный материал, конструкторы;
- простые схемы в разных масштабах;
- технологические карты;
- раздаточный материал;
- дидактические контрольно-измерительные материалы;
- инструкции;
- программное обеспечение;
- программное обеспечение LEGO.

Список литературы

Литература для педагога:

- Автоматизированные устройства. ПервоРобот. Книга для учителя. К книге прилагается компакт-диск с видеофильмами, открывающими занятия по теме. LEGO Group, перевод ИНТ, – 134 с., илл.
- Безбородова Т.В. «Первые шаги в геометрии», – М.: «Просвещение», 2009
- Беспалько В.П. Основы теории педагогических систем. – Воронеж: изд-во воронежского университета, 2002 г.
- Возобновляемые источники энергии. Книга для учителя. LEGO Group, перевод ИНТ, -122 с., илл.
- Волкова С.В. «Конструирование», – М: «Просвещение», 2010г.
- Индустрия развлечений. ПервоРобот. Книга для учителя и сборник проектов. LEGO Group, перевод ИНТ, – 87 с., илл.
- Комплект методических материалов «Перворобот». Институт новых технологий.
- Перебаскин А.В. Бахметьев А.А. Маркировка электронных компонентов. М: Додэка-XXI, 2003.
- Поташник М. М. Управление развитием школы – М.: Знание, 2001 г.
- Технология и информатика: проекты и задания. ПервоРобот. Книга для учителя. – М:ИНТ. – 80 с.
- Технология и физика. Книга для учителя. LEGO Educational/ Перевод на русский – ИНТ
- Тришина С. В. Информационная компетентность как педагогическая категория [Электронный ресурс]. ИНТЕРНЕТ-ЖУРНАЛ «ЭЙДОС» – www.eidos.ru.
- Филиппов С.А. Робототехника для детей и родителей. – СПб: Наука, 2010
- Чехлова А. В., Якушкин П. А. «Конструкторы LEGO ДАКТА в курсе информационных технологий. Введение в робототехнику». – М.: ИНТ, 2001 г.

Литература для учащихся:

- Александр Барсуков. Кто есть кто в робототехники. – М., 2005 г.
- Крайнев А.Ф. Первое путешествие в царство машин. – М., 2007 г.
- Рыкова Е. А. Lego-Лаборатория (Lego Control Lab). Учебно-методическое пособие. — СПб, 2000г.

Литература для родителей:

- Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М., 2016
- Мир вокруг нас: Книга проектов: Учебное пособие.- М.: Просвещение, 2014.
- Энциклопедический словарь юного техника. – М., Педагогика, 2008

Интернет- ресурсы:

- <http://a-robotov.ru/> Академия роботов. Сеть клубов робототехники для детей. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <http://a-robotov.ru/> (дата обращения 17.05.20)
- <http://www.prorobot.ru/> Роботы лего и робототехника. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <http://www.prorobot.ru/> (дата обращения 17.05.20)
- <http://www.robotolab.ru/> Лаборатория Робототехники в сетевом формате. [Электронный ресурс] – Режим доступа. – URL: <http://www.prorobot.ru/> (дата обращения 17.05.20)

ПРИЛОЖЕНИЕ

Анкетирование 1

1. Вызывает ли у Вас интерес процесс учения?

- А) всегда интересно;
- Б) чаще всего интересно;
- В) иногда возникает интерес;
- Г) никогда не вызывал интереса;
- Д) не думал об этом.

2. Какие учебные предметы Вам нравятся?

- А) очень интересен: ...
- Б) интересен: ...
- В) совсем не интересен: ...

3. Почему этот (эти) предмет тебе интересен?

- А) нравится преподаватель;
- Б) нравится узнавать новое в этой области знаний;
- В) могу отдохнуть, расслабиться;
- Г) возможность общаться с друзьями;
- Д) не ругает учитель;
- Е) нравится получать хорошие оценки;
- Ж) нравится процесс работы на уроке;
- З) нравится добываться результата;
- И) этот предмет нравится моим друзьям;
- К) привлекает актуальность предмета;
- Л) пригодится в жизни для будущей профессии.

4. Если Вам нравится учиться, то как проявляется этот интерес?

- А) активно работаю на уроке;
- Б) внимательно слушаю объяснения учителя;
- В) читаю дополнительную литературу;
- Г) занимаюсь в предметном кружке;
- Д) изучаю дополнительную литературу;
- Е) стремлюсь придумать что-либо новое, усовершенствовать.

5. Сколько времени Вы тратите на то, чтобы заниматься тем, что Вас интересует?

- А) занимаюсь выбранным предметом только на уроке;
- Б) самостоятельно занимаюсь дома;
- В) углубляю свои знания на занятиях кружка в школе и вне школы;
- Г) много занимаюсь дополнительно.

6. Как Вы поступите, если задано сложное задание, связанное с предметом Вашего интереса?

- А) сразу спрошу ответ у других;
- Б) попрошу подсказку;
- В) постараюсь выполнить ее сам, если не смогу, попрошу помощи;
- Г) во что бы то ни стало постараюсь выполнить сам.

7. Что Вас привлекает в предмете, который Вам интересен?

- А) меня интересуют новые факты, занимательные явления, о которых я могу узнать от других;
- Б) мне нравится разбираться в том, что и как происходит;
- В) мне интересно доходить до сути событий и явлений, выяснить, почему они происходят;
- Г) мне интересно, используя свои знания, придумывать, конструировать новое.

Доклад 1

Темы докладов по робототехнике:

1. Современные роботы
2. Роботы в нашем доме
3. Развитие робототехники в России

4. Развитие робототехники в мире
5. Конструктор Лего

Опрос 1.

Задание №1. Напишите полные названия деталей LEGO Mindstorms EV-3:

- 1 2 3
- 4 5 6
- 7 8

Задание №2. Напишите полные названия электронных компонентов LEGO Mindstorms EV-3:

- 1 2
- 3 4
- 5 6

Задание №3. Перечислите основные правила работы в кабинете робототехники:

Задание №4. Расскажите о портах LEGO Mindstorms EV-3:

Практическая работа 1.

Сборка роботов по инструкции:

1. <https://дюц-гвардейск.рф/images/files/robo5.pdf>
2. <https://le-www-live-s.legocdn.com/sc/media/lessons/mindstorms-ev3/building-instructions/ev3-rem-color-sensor-down-driving-base-d30ed30610c3d6647d56e17bc64cf6e2.pdf>
3. <https://le-www-live-s.legocdn.com/sc/media/lessons/mindstorms-ev3/building-instructions/ev3-color-sensor-forward-driving-base-ce0bf1f7c9763c6457a641f579c9f18b.pdf>
4. <https://le-www-live-s.legocdn.com/sc/media/lessons/mindstorms-ev3/building-instructions/ev3-rem-driving-base-79bebf16bd491186ea9c9069842155e.pdf>
5. <https://le-www-live-s.legocdn.com/sc/media/lessons/mindstorms-ev3/building-instructions/ev3-gyro-sensor-driving-base-a521f8ebe355c281c006418395309e15.pdf>
6. <https://le-www-live-s.legocdn.com/sc/media/lessons/mindstorms-ev3/building-instructions/ev3-medium-motor-driving-base-e66e2fc0d917485ef1aa023e8358e7a7.pdf>
7. <https://le-www-live-s.legocdn.com/sc/media/lessons/mindstorms-ev3/building-instructions/ev3-touch-sensor-driving-base-4b82858ad3054e725caf23ffde42194.pdf>
8. <https://le-www-live-s.legocdn.com/sc/media/lessons/mindstorms-ev3/building-instructions/ev3-ultrasonic-sensor-driving-base-61ffdfa461aee2470b8ddbeab16e2070.pdf>

Практическая работа 2.

Сборка робота по своей собственной задумке

Практическая работа 3.

Скачать и установить приложение на телефон: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lego.mindstorms.ev3programmer&hl=ru>

Использование приложения для перемещения по школе, обходя различные препятствия

Опрос 2.

Назовите датчики и их функции

Практическая работа 4

Представленные программы являются первоначальными для ознакомления детей, в дальнейшем они сами начинают экспериментировать с различными блоками, под руководством руководителя.

Правила 1.

1. Общие правила

- 1.1. Робот должен вытолкнуть робота-соперника за черную линию (За пределы поля).
- 1.2. После начала состязания роботы должны двигаться по направлению друг к другу до столкновения.

- 1.3. После столкновения роботы должны пытаться контактировать друг с другом.
- 1.4. Во время проведения состязания участники команд не должны касаться роботов.
- 1.5. Два автономных робота выставляются на ринг (круглое поле). Роботы пытаются вытолкнуть соперника за пределы ринга.
- 1.6. Робот, выигравший большее количество раундов, выигрывает матч.
- 1.7. При игре «каждый с каждым», лучшим считается робот выигравший большее количество матчей.
- 1.8. При большом количестве участников можно организовывать ранжирование по «олимпийской системе» (на вылет).

2. Робот

- 2.1. Роботы должны быть построены с использованием только деталей конструкторов ЛЕГО Перворобот (LEGO-Mindstorms)
- 2.2. Во время всего раунда:
Размер робота не должен превышать 25x25x25см.
Вес робота не должен превышать 1кг.
- 2.3. Робот, по мнению судий, намерено повреждающий других роботов, или как-либо повреждающий покрытие поля, будет дисквалифицирован на всё время состязаний.
- 2.4. В конструкции робота строго запрещено использовать:
Клеящие вещества.
- 2.5. Перед матчем роботы проверяются на габариты и вес.
- 2.6. Робот может иметь множество программ, из которых оператор может выбирать каждый раунд.
- 2.7. Между матчами разрешено изменять конструкцию и программы роботов.

3. Поле

- 3.1. Белый круг диаметром 1 м с чёрной каёмкой толщиной в 5 см.
- 3.2. В круге, красными полосками отмечены стартовые зоны роботов.
- 3.3. Красной точкой отмечен центр круга.
- 3.4. Поле размещено на подиуме высотой 16 мм.

4. Проведение Соревнований

- 4.1. Соревнования состоят из серии матчей. Матч определяет, из двух участвующих в нём роботов, наиболее сильного. Матч состоит из 3 раундов по 30 секунд. Матч выигрывает робот выигравший большее количество раундов. Судья может использовать дополнительный раунд для разъяснения спорных ситуаций.
- 4.2. Раунды проводятся подряд.
- 4.3. В начале раунда роботы выставляются за красными полосами (от центра ринга) в своих стартовых зонах, все касающиеся поля части робота должны находиться внутри стартовой зоны.
- 4.4. По команде судьи отдаётся сигнал на запуск роботов, при этом операторы роботов должны запустить программу на роботах и отойти от поля более чем на 1 метр в течение 5 секунд. За эти же 5 секунд роботы должны проехать по прямой и столкнуться друг с другом.
- 4.5. Для начинающих: После столкновения роботы не могут маневрировать по рингу.
- 4.6. Для опытных: После столкновения роботы могут маневрировать по рингу как угодно.
- 4.7. Если роботы не сталкиваются в течение 5 секунд после начала раунда, то робот из-за которого, по мнению судьи, не происходит столкновения, считается проигравшим в раунде. Если роботы едут по прямой и не успевают столкнуться за 5 секунд, то робот, находящийся ближе к своей стартовой зоне, считается проигравшим в раунде.

5. Правила отбора победителя

- 5.1. Если робот не двигается, не находясь в контакте с другим роботом, больше 10 сек, то он считается проигравшим в раунде.

5.2. При касании любой части робота (даже не присоединённой к роботу) за пределы чёрной каёмки, роботу засчитывается проигрыш в раунде.

5.3. Если по окончании раунда ни один робот не будет вытолкнут за пределы круга, то выигравшим раунд считается робот, находящийся ближе всего к центру круга.

5.4. Если победитель не может быть определен способами, описанными выше, решение о победе или переигровке принимает судья состязания.

6. Судейство

6.1. Организаторы оставляют за собой право вносить в правила состязаний любые изменения, если эти изменения не дают преимуществ одной из команд.

6.2. Контроль и подведение итогов осуществляется судейской коллегией в соответствии с приведенными правилами.

6.3. Судьи обладают всеми полномочиями на протяжении всех состязаний; все участники должны подчиняться их решениям.

6.4. Если появляются какие-то возражения относительно судейства, команда имеет право в устном порядке обжаловать решение судей в Оргкомитете не позднее окончания текущего раунда.

6.5. Переигровка может быть проведена по решению судей в случае, когда робот не смог закончить этап из-за постороннего вмешательства, либо когда неисправность возникла по причине плохого состояния игрового поля, либо из-за ошибки, допущенной судейской коллегией.

6.6. Члены команды и руководитель не должны вмешиваться в действия робота своей команды или робота соперника ни физически, ни на расстоянии. Вмешательство ведет к немедленной дисквалификации.

6.7. Судья может закончить состязание по собственному усмотрению, если робот не сможет продолжить движение в течение 10 секунд.

Анкетирование 2.

Анкета для оценки уровня школьной мотивации Н. Лускановой

1. Тебе нравится в школе?

- не очень
- нравится
- не нравится

1. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?

- чаще хочется остаться дома
- бывает по-разному
- иду с радостью

1. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, что желающие могут остаться дома, ты пошел бы в школу или остался дома?

- не знаю
- остался бы дома
- пошел бы в школу

1. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?

- не нравится
- бывает по-разному
- нравится

1. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?

- хотел бы
- не хотел бы
- не знаю

1. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?

- не знаю

- не хотел бы
- хотел бы
- 1. Ты часто рассказываешь о школе родителям?
 - часто
 - редко
 - не рассказываю
- 1. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?
 - точно не знаю
 - хотел бы
 - не хотел бы
- 1. У тебя в классе много друзей?
 - мало
 - много
 - нет друзей
- 1. Тебе нравятся твои одноклассники?
 - нравятся
 - не очень
 - не нравятся

Ключ

Количество баллов, которые можно получить за каждый из трех ответов на вопросы анкеты.

№ вопроса	оценка за 1-й ответ	оценка за 2-й ответ	оценка за 3-й ответ
1	1	3	
2	0	1	
3	1	0	
4	3	1	
5	0	3	
6	1	3	
7	3	1	
8	1	0	
9	1	3	
10	3	1	

Первый уровень. 25-30 баллов – высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.

Второй уровень. 20-24 балла – хорошая школьная мотивация.

Третий уровень. 15-19 баллов – положительное отношение к школе, но школа привлекает таких детей внеучебной деятельностью.

Четвертый уровень. 10-14 баллов – низкая школьная мотивация.

Пятый уровень. Ниже 10 баллов – негативное отношение к школе, школьная дезадаптация.

Практическая работа 5.

Сборка работа по инструкции: <https://robot-help.ru/images/lego-mindstorms-ev3/pdf/small-robot-45544.pdf>

Практическая групповая работа 6.

Усовершенствование робота из практической работы № 5.

Правила 2.

1. Условия состязания

1. За наиболее короткое время робот, не выходя более чем на 5 секунд за пределы круга, очерчивающего ринг, должен вытолкнуть расположенные в нем кегли.
2. На очистку ринга от кеглей дается максимум 2 минуты.
3. Если робот полностью выйдет за линию круга более чем на 5 секунд, попытка не засчитывается.
4. Во время проведения состязания участники команд не должны касаться роботов, кеглей или ринга.

2. Ринг

1. Цвет ринга – светлый.
2. Цвет ограничительной линии – черный.
3. Диаметр ринга – 1 м (белый круг).
4. Ширина ограничительной линии – 50 мм.

3. Кегли

1. Кегли представляют собой жестяные цилиндры и изготовлены из пустых стандартных жестяных банок (330 мл), используемых для напитков.
2. Диаметр кегли – 70 мм.
3. Высота кегли – 120 мм.
4. Вес кегли – не более 50 гр.
5. Цвет кегли – белый.

4. Робот

1. Максимальная ширина робота 20 см, длина – 20 см.
2. Высота и вес робота не ограничены.
3. Робот должен быть автономным.
4. Во время соревнования размеры робота должны оставаться неизменными и не должны выходить за пределы 20 x 20 см.
5. Робот не должен иметь никаких приспособлений для выталкивания кеглей (механических, пневматических, вибрационных, акустических и др.).
6. Робот должен выталкивать кегли исключительно своим корпусом.
7. Запрещено использование каких-либо клейких приспособлений на корпусе робота для сбора кеглей.

5. Игра

1. Робот помещается строго в центр ринга.
2. На ринге устанавливается 8 кеглей.
3. Кегли равномерно расставляются внутри окружности ринга. На каждую четверть круга должно приходиться не более 2-х кеглей. Кегли ставятся не ближе 12 см. и не далее 15 см. от черной ограничительной линии. Перед началом игры участник состязания может поправить расположение кеглей. Окончательная расстановка кеглей принимается судьей соревнования.
4. Цель робота состоит в том, чтобы вытолкнуть кегли за пределы круга, ограниченного линией.
5. Кегля считается вытолкнутой, если никакая ее часть не находится внутри белого круга, ограниченного линией.
6. Один раз покинувшая пределы ринга кегля считается вытолкнутой и может быть снята с ринга в случае обратного закатывания.
7. Робот должен быть включен или инициализирован вручную в начале состязания по команде судьи, после чего в его работу нельзя вмешиваться. Запрещено дистанционное управление или подача роботу любых команд.

6. Правила отбора победителя

1. Каждой команде дается не менее двух попыток (точное число определяется судейской коллегией в день проведения соревнований).
2. В зачет принимается лучшее время из попыток или максимальное число вытолкнутых кеглей за отведенное время.
3. Победителем объявляется команда, чей робот затратил на очистку ринга от кеглей наименьшее время, или, если ни одна команда не справилась с полной очисткой ринга, команда, чей робот вытолкнул за пределы ринга наибольшее количество кеглей.

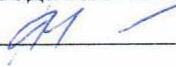
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Департамент образования и науки

Ханты-Мансийского автономного округа – Югры

Муниципальное образование - город Пыть-Ях

МБОУ СОШ № 4

Рекомендовано
Методическим советом
МБОУ СОШ №4
Протокол № 1 от 30.08.2022 г.
Руководитель МС

С.В. Пинигина

Утверждено
Приказом директора МБОУ СОШ № 4
№ 427 - О от 30.08.2022 г.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Дети Навигатора»

Направленность: социально-педагогическая

Возраст учащихся: 12–17 лет

Срок реализации: 2 года

Уровень программы: стартовый, базовый

Составитель: Кувшинова Марина Владимировна,
педагог дополнительного образования

Пыть-Ях, 2022г.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1 программы «Дети Навигатора»

1.1. Пояснительная записка.....	3
1.1.1 Актуальность.....	4
1.1.2. Новизна.....	4
1.1.3 Педагогическая целесообразность.....	5
1.1.4. Отличительная особенность программы.....	5
1.1.5. Организация образовательного процесса.....	5
1.1.6. Виды занятий.....	5
1.1.7. Методы обучения.....	6
1.1.8. Формы обучения.....	6
1.2. Цели и задачи программы.....	7
1.3. Содержание программы.....	8
1.3.1. Учебный план 1 и 2 года обучения.....	8
1.3.2. Содержание учебного плана 1 и 2 года обучения.....	12
1.3.3. Планируемые результаты к концу 1 и 2 года обучения.....	19
1.3.4. Календарный учебный график.....	20
1.3.5. Характеристика деятельности по освоению предметного содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (по уровням)	20

Раздел 2 программы «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Формы аттестации и оценочные материалы.....	21
2.2. Условия реализации программы.....	22
2.2.1. Материально-техническое обеспечение.....	22
2.2.2. Учебно-методические материалы.....	22
2.2.3. Кадровое обеспечение.....	23
2.3. Литература.....	23
2.4. Приложения.....	24

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современная концепция дополнительного образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирование его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств.

При совместной деятельности особенно важно формировать активиста-созидателя, который действует в интересах дела, коллектива и всех его членов. Для того, чтобы сформировать у учащихся активную жизненную позицию, которая обеспечивает социальную адаптацию, полноценное развитие личности школьника – активиста необходимо создание базы для обучения детского актива. Это необходимо для того, чтобы научить детей правильно вести диалоги, формировать навыки культурного ведения дискуссии, ораторского и организаторского искусства, четкого и ясного изложения мысли, умения отстаивать свои убеждения.

В силу вышеизложенных причин, в совокупности с временными и социальными факторами возникла необходимость в создании программы «Дети навигатора».

Программу «Дети Навигатора» можно рассматривать как добровольное содружество детей и взрослых, в которых каждый может быть инициатором, активным участником деятельности, которая близка и понятна детям, социально значима и имеет наглядный результат.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Дети Навигатора» составлена в соответствии с **правовыми документами**, регламентирующими программы дополнительного образования:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный Закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания».
3. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту "Образование" 07.12.2018, протокол № 3).
4. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года / Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года / Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
7. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых"».

8. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок).¹

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (далее - Целевая модель).

11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685- 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

1.1.1. Актуальность программы обусловлена необходимостью формирования социальной культуры подрастающего поколения, воспитания психологической готовности к ведению общественной деятельности. В программе заложен системно-деятельностный подход, что предполагает не только обучение теоретическим вопросам программы, но и включение обучающихся в конкретную практическую организаторскую деятельность.

1.1.2. Новизна и особенность программы заключается в том, что предлагаемые занятия создадут благоприятные условия для социализации учащегося, развития активных, коммуникативных, организационных навыков, навыков социального проектирования, а также создания условий для становления социально активной личности учащегося, саморазвития в процессе обучения. Инициативная команда активистов, обучающихся сообщества «Дети Навигатора» разрабатывает собственные проекты, механизмы их реализации, планирует и проводит социально-значимые акции.

1.1.3. Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что она органически сочетает в себе практические занятия, лекции, социально-психологические тренинги,

¹ В марте 2023 года программа была скорректирована в связи с признанием утратившим силу Приказом Минпросвещения России от 09.11.2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», с учетом Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», вступающим в силу с 1 марта 2023г.

различные методики организации досуга школьников. Занятия по программе развивают воображение, фантазию, стимулируют творческую активность. Основа практикумов – личный опыт, интересы, увлечения участников.

В основе образовательной деятельности лежит индивидуальный и личностно-ориентированный подходы, учет эмоциональных, возрастных, коммуникативных и творческих способностей.

1.1.4. Отличительная особенность данной программы от уже существующих программ в том, что программа «Дети Навигатора» направлена на организацию досуговой работы детей в школе, на формирование у подростков интереса к активной деятельности и работе с детьми младшего возраста, на выявление и развитие организаторских, коммуникативных, креативных способностей, а также на формирование навыков межличностного и делового общения. Успешной организацией образовательной деятельности способствует курс тренингов для сплочения группы, на формирование доверия друг другу.

1.1.5. Организация образовательного процесса:

- **Направленность программы** – социально-педагогическая
- **Уровень программы** - стартовый, базовый
- **Адресат программы** - возраст обучающихся 12-17 лет
- **Объем и сроки реализации** - 216 часов, 2 года обучения
- **Форма обучения** – очная, допускается дистанционное обучение
- **Режим занятий:** 3 раза в неделю: 3 академических часа. Продолжительность занятия 40 минут, перемены 10 минут.
- **По форме организации** - групповые, в сочетании с индивидуальными занятиями
- **Состав групп** - постоянный
- **Количество обучающихся на занятии** – 15 человек
- Программу реализует педагог дополнительного образования первой квалификационной категории – **Кувшинова Марина Владимировна**

1.1.6. Виды занятия определяются содержанием программы и предусматривают теоретическое и практическое обучение. Особенности организации образовательной деятельности на занятиях по дополнительной общеобразовательной программе «Дети Навигатора» заключаются в использовании принципа интеграции теории и практики, позволяющего сочетать различные формы организации учебной деятельности (лекции, семинары, практические занятия, защита тематических заданий, итоговые собеседования и др.). Среди используемых видов занятий приоритетными являются нетрадиционные формы: учебные, деловые и ролевые игры.

1.1.7. Методы обучения:

Методы организации занятия:

- **Словесные** - устное изложение, беседа, объяснение, инструктаж, творческое общение;
- **Наглядные** - демонстрация презентаций, видеоматериалов, иллюстраций, схем;
- **Практические** – актерское мастерство, тайм-менеджмент, ораторское искусство;
- **Игровые** - игры.

Методы:

- методы мотивации и эмоционального стимулирования;
- поощрение;
- создание ситуации успеха;
- стимулирующее оценивание;
- методы организации познавательной деятельности;
- методы организации практической деятельности;
- методы проблемного обучения;
- методы практико-ориентированной деятельности;
- методы проведения занятий с использованием средств искусства;
- проектные и проектно-конструкторские методы;
- психологические и социологические методы.

1.1.8. Формы обучения.

Формы проведения занятий: традиционные занятия, выездные занятия, проектная деятельность, практические занятия, круглые столы, мастер-классы, интенсив и др.

Основная форма проведения занятий – интенсив. Интенсив – это форма обучения, ориентированная на формирование навыков через погружение в практическую деятельность; в короткие сроки, с высоким напряжением и большой работой. В процессе интенсива, через создание и проведение дела, события для всех участников программы «Дети Навигатора», каждый осваивает роль организатора или наставника, этапы, правила и техники организаторской деятельности.

Уровень освоения программы: первый год освоения программы – стартовый, второй год – базовый.

Дополнительная общеобразовательная программа «Дети Навигатора» является разноуровневой: включает учебный план первого года обучения для учащихся в возрасте 12–14 лет, учебный план второго года обучения для учащихся в возрасте 15–17 лет.

Технология реализации разноуровневого подхода предполагает два способа освоения программного материала:

- первый способ – последовательное и постепенное освоение программного материала в первый год обучения;
- второй способ – формирование групп учащихся для начала освоения содержания программы для второго года обучения при наличии у учащихся необходимых социальных компетенций и опыта активной деятельности, а также при условии успешного прохождения диагностических исследований (приложение 2 – для зачисления на второй год обучения и

демонстрации по результатам диагностик достаточного уровня сформированности организаторских способностей).

В основу реализации программы заложены следующие принципы разноуровневости обучения:

- самореализации учеников;
- включенности учащихся в реальные социально значимые отношения;
- развития лидерских и организаторских способностей;
- равных возможностей;
- создания «ситуации успеха»;
- лично ориентированного подхода.

Механизм реализации программы в непрерывном режиме:

I этап – подготовительный (сентябрь – октябрь). Общий сбор подростков для привлечения в объединение. Диагностика (тесты, анкеты). Выявление интересов, способностей, потребностей.

Результаты:

- создано объединение подростков;
- выявлены интересы, способности, потребности;
- систематизирована проверка деятельности объединения.

II этап – основной – с ноября первого года обучения по апрель второго года обучения.

Проведение КТД. Диагностика. Работа над сплочением коллектива (тренинги, сборы).

Результаты:

- создана стабильная группа объединения «Дети Навигатора»;
- обучающиеся освоили все основные положения дополнительной общеразвивающей программы.

III этап – заключительный (апрель – май). Итоговая диагностика (карта личностного роста воспитанника). Выявление интересов, способностей, потребностей. Проведение КТД. Итоговое занятие объединения.

Результаты: профориентация. Раскрытый ресурсный потенциал активной гражданской позиции, лидерских качеств и талантов учащихся, объединенной в целенаправленной командной работе.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: создание поддерживающей и вдохновляющей образовательной среды, способствующей развитию лидерских качеств, толерантности, ответственности, саморазвития и здорового образа жизни учащихся.

Задачи программы:

Личностные

- повышать уровень проявления творческих, коммуникативных и познавательных способностей при решении практических задач в деятельности;
- повышать уровень осознанности общественно-полезной деятельности;
- формировать умения действовать в содружестве подростков и детей при организации досуговой деятельности;

- формировать ценностное отношение к культуре, истории, традициям детской организации, образовательной организации.

Метапредметные

- развивать организаторские способности, коммуникативные умения и навыки межличностного и делового общения;
- развивать навыки поисково-исследовательской деятельности и организации такой деятельности среди детей и подростков;
- формировать навыки организации творческой и познавательной деятельности, умение презентовать себя, результаты своей деятельности;
- формировать навыки выполнения коллективного творческого дела.

Образовательные (предметные)

- формировать навыки самореализации личности в активной деятельности;
- формировать умение разрабатывать и организовывать конкурсно-познавательные программы, викторины, игры, конкурсы;
- развивать навыки организации смены лагеря дневного пребывания, лагеря выходного дня для детей на базе образовательного учреждения.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план 1 года обучения

Название раздела, темы	Количество часов				Формы контроля
	Всего	Теория	Практика	Контроль	
Раздел 1. Введение.					
1.1. Знакомство с программой. Инструктажи по ТБ, правилам противопожарной безопасности, правилам дорожного движения	2	1	1	-	-
Раздел 2. Активист в школе					
2.1. Организаторская техника активиста. Права и обязанности в школе.	3	1	2	-	-
2.2. Детский коллектив, его стадии развития.	3	1	2	-	-
2.3. Успешная деятельность активиста, совокупность способов достижения цели во взаимодействии с педагогом-организатором	3	1	2	-	-
2.4. Организация самоуправления учащихся	3	1	2	-	-
2.5. Работа в детских объединениях по выявлению организаторских способностей.	4	1	3	-	-
Раздел 3. Основные приемы формирования команды					
3.1. Основные приемы формирования команды.	5	2	3	-	-

3.2. Уровни развития коллектива.	3	1	2	-	-
3.3. Группы и коллективы.	3	1	2	-	-
3.4. Формальная и неформальная структуры коллектива, их взаимодействие.	3	1	2	-	-
3.5. Игры на сплочение.	4	1	3	-	-
3.6. Игры и упражнения на командообразование и доверие.	3	-	3	-	-
3.7. Игры и упражнения на доверие.	4	1	3	-	-
3.8. Активность в детской организации.	4	1	3	-	-
Раздел 4. Информационные и коммуникативные технологии в работе					
4.1. Работа с фотоаппаратом и видеокамерой	5	1	4	-	-
4.2. Мультимедийные средства	4	1	3	-	-
4.3. Интернет в работе	4	1	3	-	-
4.4. Программное обеспечение	3	1	2	-	-
Раздел 5. Методика организации и проведения массовых мероприятий					
5.1. Этапы организации мероприятия	3	1	2	-	-
5.2. Коллективное планирование массовых мероприятий	4	1	3	-	-
5.3. Коллективная подготовка и проведение мероприятия	4	1	3	-	-
5.4. Проведение мероприятия, анализ результатов	3	1	2	-	-
5.5. Формы массовых мероприятий с учащимися	3	1	2	-	-
5.6. Привлечение родителей к проведению массовых мероприятий	1	1	-	-	-
5.7. Социальные акции и социально-значимые мероприятия	1	1	-	-	-
Раздел 6. Искусство публичных выступлений					
6.1. Искусство ораторства	3	1	2	-	-
6.2. Структура выступления оратора	3	1	2	-	-
6.3. Подготовка к публичному выступлению	6	1	3	2	Публичное выступление
Раздел 7. Проектная деятельность					
7.1. Проект как современная форма воспитательной работы	4	1	3		

7.2. Организация проектной деятельности учащихся	4	1	3		
7.3. Копилка творческих проектов	4	1	3		
Итоговое аттестационное занятие 1 года обучения	2	-	1	1	Зачёт
ИТОГО	108	31	74	3	-

Учебный план 2 года обучения

Содержание	Количество часов				Формы контроля
	Всего	Теория	Практика	Контроль	
Раздел 1. Введение					
1.1. Знакомство с программой второго года обучения. Инструктажи по ТБ, правилам противопожарной безопасности, правилам дорожного движения	2	1	1	-	-
Раздел 2. Информационно-коммуникационные технологии в работе.					
2.1. ИКТ- компетенции.	3	1	2	-	-
2.2. Адаптация готовых презентаций Power Point; Movie Maker	4	1	3	-	-
2.3. Создание своего методического продукта в программе Power Point; Movie Maker	4	2	2	-	-
2.4. Использование тематических видеороликов	3	1	2	-	-
2.5. Владение технологией создания анимационных эффектов в презентациях	4	1	3	-	-
2.6. Ведение блогов и страниц в интернете	1	1	-	-	-
2.7. Интернет – проекты в воспитательной работе	1	-	1	-	-
2.8. Виртуальный флешмоб	1	-	1	-	-
Раздел 3. Таймменеджмент					
3.1. Что такое тайм менеджмент и зачем он нужен?	3	1	2	-	-
3.2. Время как уникальный ресурс человека и организации	2	1	1	-	-
3.3. Хронометраж своего времени	3	1	2	-	-
Раздел 4. Команда и командообразование					
4.1. Детский коллектив. Стадии развития. Сплочение	3	1	2		

4.2. Как управлять коллективом учащихся	3	1	2		
4.3. Взаимовыручка и взаимопомощь	3	1	2		
4.4. Распределение обязанностей Упражнения	3	1	2		
Раздел 5. Игровое моделирование					
5.1. Виды, типы игр и их значение. Методика проведения различных видов игр.	3	1	2	-	-
5.2. Этапы организации игры. Игровые методики. Отработка социальных навыков в игре.	3	1	2	-	-
5.3. Классификация игр: командные игры, игры без разделения на команды, шуточные игры, музыкальные игры.	3	1	2	-	-
5.4. Интеллектуальные игры.	3	1	2	-	-
5.5 Интерактивные игры.	3	1	2	-	-
5.6. Классификация игр: сюжетно- ролевые игры, роль игр в развитие деловых и лидерских качеств у молодежи.	3	1	2	-	-
5.7. Деловая игра как форма жизнедеятельности в детской общественной организации.	1	-	1	-	-
5.8. Практикум «Игры, в которые мы играем».	1	-	1	-	-
Раздел 6. Мастер-класс					
6.1. Мастер- класс как форма обобщения и представления опыта	3	1	2	-	-
6.2. Подготовка мастер-класса	3	1	2	-	-
6.3. Формы проведения мастер-классов	3	1	2	-	-
6.4. Презентация и проведение мастер-классов	2	-	2	-	-
Раздел 7. Сценарное мастерство					
7.1. Сценарий и сценарный план как формы планирования мероприятий	2	-	2	-	-
7.2. Этапы разработки сценария	2	1	1	-	-
7.3. Работа с проектом сценария	3	1	2		
7.4. Подбор реквизита, материалов для реализации сценария	3	1	2	-	-

7.5. Корректировка сценария	2	1	1	-	-
7.6. Презентация и утверждение сценария	3	1	2	-	-
7.7. Защита сценария	1	-	1	-	-
Раздел 8. Актёрское мастерство в работе					
8.1. Сценическая речь и движения	3	1	2	-	-
8.2. Правила поведения на сцене	2	1	1	-	-
8.3. Навыки постановки номеров	3	1	2	-	-
8.4. Внутренняя и внешняя техника актёра	3	1	2	-	-
8.5. Навыки импровизации	3	1	2	-	-
8.6. Тренинг по актёрскому мастерству	2	-	-	2	Мастер-класс
Итоговое аттестационное занятие второго года обучения	2	-	-	2	Зачёт
Итого:	108	34	70	4	

1.3.2. Содержание учебного плана

1 год обучения

Раздел 1. Введение.

1.1. Знакомство с программой.

Теория: знание основных положений программы «Дети Навигатора», графика работы объединения, правил поведения.

Практика: составлении этического кодекса поведения.

Раздел 2. Активист в школе.

2.1. Права и обязанности в школе.

Теория: знание прав и обязанностей вожатого в школе. Организаторская техника активиста. Знание стадий развития коллектива. Концепция постоянного детского коллектива.

Практика: формирование навыка взаимодействия с педагогом-организатором.

Умение работать в детских объединениях. Навык организации самоуправления в школе.

2.2. Детский коллектив, его стадии развития.

Теория: этап первоначального сплочения, стабилизации неформальных групп.

Практика: приёмы разрешения конфликтных ситуаций, возникающих на разных этапах становления детского коллектива.

2.3. Успешная деятельность активиста, совокупность способов достижения цели во взаимодействии с педагогом-организатором

Теория: перечень вопросов, по которым воспитанник взаимодействует с педагогом-организатором.

Практика: решение практических задач, входящих в круг совместно решаемых вопросов воспитанника и педагога-организатора.

2.4. Организация самоуправления учащихся.

Практика: анализ практических примеров создания коллектива учащихся на основе самоуправления: «пионерская организация», «республика учащихся», «детское министерство и парламент» и др.

2.5. Работа в детских объединениях по выявлению организаторских способностей.

Теория: правила создания детских объединений на основе самоуправления.

Практика: создание и защита новой модели детского объединения учащихся.

Раздел 3. Основные приемы формирования команды

3.1. Основные приемы формирования команды.

Теория: Основные приемы формирования команды.

Практика: Освоение методик анализа командной деятельности.

3.2. Уровни развития коллектива.

Теория: Уровни развития коллектива. Структура, уровни, системы сложившихся внутри него отношений.

3.3. Группы и коллективы.

Теория: Группы и коллективы. Трансформация группы в коллектив.

3.4. Формальная и неформальная структуры коллектива, их взаимодействие.

Теория: Формальная и неформальная структуры коллектива, их взаимодействие.

3.5. Игры на сплочение.

Теория:

Практика: Игры на сплочение.

3.6. Игры и упражнения на командообразование.

Теория: умение организовать и провести игру.

Практика: Игры и упражнения на командообразование.

3.7. Игры и упражнения на доверие.

Практика: Игры и упражнения на доверие.

3.8. Активность в детской организации.

Практика: Практикум «Как вести за собой».

Раздел 4. Информационные и коммуникативные технологии в работе.

4.1. Работа с фотоаппаратом и видеокамерой.

Теория: знание устройства фотоаппарата. Знание приемов работы с автофокусом. Знание понятий диафрагма, глубина резкости, выдержка, светочувствительность.

Практика: умение правильно выставлять экспозицию и баланс – белого.

Умение снимать ролики.

4.2. Мультимедийные средства.

Теория: работа с мультимедиа проектором. Создание и демонстрация презентации в электронном формате.

Практика: упражнения по использованию мультимедиа презентаций в работе вожатого.

4.3. Интернет в работе.

Практика: поиск информации в ИНТЕРНЕТ, работа с различными контентами, использование Интернет-фильтрации.

4.4. Программное обеспечение.

Теория: обучающие, контролирующие и тренировочные системы, системы для поиска информации, моделирующие программы, микромиры, инструментальные средства познавательного характера, инструментальные средства универсального характера, инструментальные средства для обеспечения коммуникаций.

Практика: тренинг по работе с современным программным обеспечением.

Раздел 5. Методика организации и проведения массовых мероприятий.

5.1. Этапы организации мероприятия.

Теория: знание структуры и классификации массовых мероприятий.

Практика: умение организовать и провести игру – путешествие. Умение организовать и провести фестиваль – конкурс. Навык организации работы творческой группы.

5.2. Коллективное планирование массовых мероприятий.

Теория: разработка сценария коллективного мероприятия. Обсуждение и корректировка сценария.

Практика: анализ плана массового мероприятия, поиск и исправление ошибок.

5.3. Коллективная подготовка и проведение мероприятия.

Теория: методика коллективной подготовки и проведения мероприятия.

Практика: подготовка атрибутов, реквизита, декораций, репетиционный процесс.

5.4. Проведение мероприятия, анализ результатов.

Теория: составление плана анализа качества проведения коллективного мероприятия.

Практика: анализ проведённого мероприятия по заранее определённым критериям.

5.5. Формы массовых мероприятий с учащимися.

Практика: типы программ культурного досуга, КВН, игры-интеллекта, зрелища и праздники, акции.

5.6. Привлечение родителей к проведению массовых мероприятий.

Теория: активная роль родителей при проведении массовых мероприятий, формы активации родителей при проведении мероприятия.

5.7. Социальные акции и социально-значимые мероприятия.

Теория: смысл, специфика и значение участия детей в социальных акциях и социально-значимых мероприятиях.

Раздел 6. Искусство публичных выступлений.

6.1. Искусство ораторства.

Теория: тактика ораторства, технологии развития ораторских навыков.

Практика: упражнения по риторике.

6.2. Структура выступления.

Теория: эпитафия к выступлению, начало, основная часть и заключение выступления. Выводы. Знание коммуникативных качеств речи: точность, логичность, чистота, лексическая вариативность, выразительность.

Практика: составление плана выступления.

6.3. Подготовка к публичному выступлению.

Контроль: публичное выступление.

Раздел 7. Проектная деятельность.

7.1. Проект как современная форма воспитательной работы.

Теория: знание видов типов проекта.

Практика: умение эффективно руководить проектом. Навык разработки проекта.

7.2. Организация проектной деятельности.

Практика: выбор темы, разработка плана проекта, описание модели конечного продукта.

7.3. Копилка творческих проектов.

Теория: формулирование тем творческих проектов с помощью технологии «Мозговой штурм».

Итоговое аттестационное занятие 1 года обучения.

Контроль: зачёт в форме собеседования по содержанию пройденных тем.

2 год обучения

Раздел 1. Введение.

1.1. Знакомство с программой второго года обучения.

Теория: знание основных положений программы второго года обучения.

Практика: составление графика работы объединения, правил поведения.

Раздел 2. Информационно – коммуникационные технологии в работе.

2.1. ИКТ – компетентность.

Теория: знание полезных ресурсов глобальной сети INTERNET.

Практика: умение эффективно использовать ресурсы глобальной сети INTERNET в работе. Навык работы с аудиоредакторами («Audaciti»). Умение эффективно использовать информационные технологии в работе.

2.2. Адаптация готовых презентаций Power Point; Movie Maker.

Теория: технология работы с Power Point; Movie Maker.

Практика: составление презентации в Power Point.

2.3. Создание своего методического продукта в программе Power Point; Movie Maker.

Теория: последовательность создания методического продукта: игры, занятия, викторины, дискуссии с применением Power Point; Movie Maker.

Практика: тренинг – проведение мероприятия с учащимися с использованием готового методического продукта.

2.4. Использование тематических видеороликов.

Теория: методика использования видеоролика как элемента воспитательного мероприятия – дискуссии, встречи, беседы.

2.5. Овладение технологией создания анимационных эффектов в презентациях.

Теория: этапы создания анимационных эффектов в презентациях.

2.6. Ведение блогов и страниц в интернет.

Теория: рассмотрение образцов блогов и страниц в интернете. Правила создания и ведение аккаунтов.

2.7. Интернет-проекты в воспитательной работе.

Практика: тренинг создания и реализации интернет-проекта воспитательного характера по формированию здорового образа жизни.

2.8. Виртуальный флешмоб.

Практика: тренинг – проведение флешмоба в виртуальной сети «Я выбираю спорт!».

Раздел 3. Тайм менеджмент

3.1. Что такое тайм менеджмент и зачем он нужен?

Теория: Что такое тайм менеджмент и зачем он нужен?

Сущность и понятие тайм-менеджмента, его место в системе основных категорий менеджмента. Потребность, роль и значение тайм-менеджмента в жизни современного человека.

Практика: Особенности и основные принципы современного тайм-менеджмента.

3.2. Время как уникальный ресурс человека и организации.

Теория: Психологическое, социальное и профессиональное время. Основные свойства времени. Индивидуальное восприятие времени.

3.3. Хронометраж своего времени.

Теория: Хронофаги: понятие и их виды. Оценка использования времени, выявление базовых и второстепенных дел. Способы выявления хронофагов. Оптимизация стандартных процессов деятельности и временных затрат.

Практика: Общее планирование времени. Правило 1-3-5. Интеллект-карты.

Раздел 4. Команда и командообразование.

4.1. Детский коллектив. Стадии развития. Сплочение.

Теория: знание понятий команда, динамическая команда, эффективная команда.

Практика: умение составить и провести тренинг командообразования.

4.2. Как управлять коллективом учащихся.

Теория: искусство управления коллективом. Единоначалие или распределение обязанностей. Ответственность каждого – залог успеха.

Практика: тренинг по управлению коллективом учащихся.

4.3. Взаимовыручка и взаимопомощь.

Теория: тактики коллективных отношений. Как научить взаимовыручке и взаимопомощи.

4.4. Распределение обязанностей.

Практика: тренинг «Делегирование и контроль».

Раздел 5. Игровое моделирование.

5.1. Виды, типы игр и их значение. Методика проведения различных видов игр.

Теория: Этапы организации игры. Отработка социальных навыков в игре. Классификация игр.

Практика: Практикум «Игры, в которые мы играем». Создание игр различных форматов.

5.2. Этапы организации игры. Игровые методики. Отработка социальных навыков в игре.

Теория: знание различных видов и типов игр и умение их проводить.

5.3. Классификация игр: командные игры, игры без деления на команды, шуточные игры, музыкальные игры.

Практика: умение классифицировать игры. Умение составлять игры с помощью алгоритма построения игры.

Теория: организация игры.

Практика: Знание технологий проведения различных видов игр.

5.4. Интеллектуальные игры.

Теория: сущность интеллектуальной игры, методика проведения.

Практика: проведение интеллектуальной игры.

5.5 Интерактивные игры.

Теория: методика организации интерактивных игр. Игры с правилами.

Практика: проведение интерактивных игр.

5.6. Классификация игр: сюжетно- ролевые игры, роль игр в развитие деловых и лидерских качеств у молодежи.

Теория: специфика сюжетно-ролевых игр. Значение сюжетно- ролевые игры игр для эмоционального и творческого развития детей.

Практика: организация художественно-артистических игр «Мастерская преобразования», «Мини-театр», «Реквизит актёра».

5.7. Деловая игра как форма жизнедеятельности в детской общественной организации.

Практика: игры на развитие памяти, мышления, воображения. Технологии решения изобретательских задач. Игры «Да-нетка», «Мозговой штурм», «Приёмы типового фантазирования».

5.8. Практикум «Игры, в которые мы играем».

Теория: методика организация практикум игры.

Практика: разработка и реализации одной из сюжетных линий в игре. Работа над ролью в игре.

Раздел 6. Мастер-класс.

6.1. Мастер-класс как форма обобщения и представления опыта.

Теория: знать виды и типы мастер классов.

Практика: навык разработки и проведения мастер-класса.

6.2. Подготовка мастер-класса.

Теория: методика подготовки и проведения мастер-класса.

Практика: участие в подготовке и проведении мастер-класса, анализ мастер-класса.

6.3. Формы проведения мастер-классов.

Теория: анализ вариативных форм проведения мастер-классов.

6.4. Презентация и проведение мастер-классов.

Практика: самостоятельная подготовка и презентация мастер-класса.

Раздел 7. Сценарное мастерство.

7.1. Сценарий и сценарный план как формы планирования мероприятий.

Практика: просмотр сценариев мероприятий, обсуждение.

7.2. Этапы разработки сценария.

Теория: алгоритм составления сценария. Специфика этапов написания сценария. Знание форм театрализованных представлений. Знание классификации действующих лиц в праздничной драматургии.

Практика: тренинг– разработка одного из этапов сценария.

7.3. Работа с проектом сценария.

Теория: работа над проектом сценария: корректура, редактирование, доработка.

Практика: анализ и обсуждение проекта сценария. Процедура утверждения сценария.

7.4. Подбор реквизита, материалов для реализации сценария.

Теория: требования к реквизиту, правила отбора материалов для сценария.

7.5. Корректировка сценария.

Теория: как проверяют сценарии. Хронометраж этапов реализации сценария. Проектирование отдельных этапов сценария.

7.6. Презентация и утверждение сценария.

Теория: завершающие этапы работы над сценарием, утверждение, презентация.

7.7. Защита сценария.

Практика: обсуждение сценария, дискуссия. Умение использовать поэтическое слово в сценарии. Умение разрабатывать сюжет сценария. Навык написания сценария.

Раздел 8. Актерское мастерство в работе.

8.1. Сценическая речь и движения.

Теория: как говорить на сцене? Темп, дикция, сила голоса, артикуляция.

Практика: тренинг – двигаемся на сцене.

8.2. Правила поведения на сцене.

Теория: расстановка реквизита и декораций на сцене.

Практика: тренинг – синхронизация движений актёров на сцене.

8.3. Навыки постановки номеров.

Теория: основы постановочной деятельности, репетиционный процесс. Генеральная репетиция.

Практика: постановка концертного номера.

8.4. Внутренняя и внешняя техника актёра.

Теория: знание элементов внутренней и внешней техники актёра.

Практика: навык импровизации. Умение создания сценического образа.

Навык сценического движения. Навык работы ведущего.

8.5. Навыки импровизации.

Теория: о значении импровизации в актёрском деле. Импровизация как педагогический инструмент.

Практика: тренинг – импровизация.

8.6. Тренинг по актёрскому мастерству.

Контроль: мастер-класс.

Итоговое аттестационное занятие второго года обучения.

Контроль: зачёт – собеседование по материалам пройденных тем.

1.3.3. Планируемые результаты

По итогам реализации программы **первого года** обучения ожидаются следующие результаты:

Личностные:

- повышение уровня проявления творческих, коммуникативных и познавательных способностей при решении практических задач в деятельности;
- повышение уровня осознанности общественно-полезной деятельности;
- сформированы умения действовать в содружестве подростков и детей при организации досуговой деятельности;

Метапредметные:

- развитые организаторские способности, коммуникативные умения и навыки межличностного и делового общения;
- развитые навыки поисково-исследовательской деятельности и организации такой деятельности среди детей и подростков;

Предметные:

- сформированные навыки самореализации личности в активной педагогической деятельности.

По итогам реализации программы **второго года** обучения ожидаются следующие результаты:

Личностные:

- сформированное ценностное отношение к культуре, истории, традициям детской организации, образовательной организации;
- демонстрация моделей гуманного поведения в общении с людьми, в деятельности по сохранению природы, в образовательной и воспитательной работе;
- учащиеся руководствуются в деятельности принципами открытости, гласности, честности, справедливости;

Метапредметные:

- сформированные навыки организации творческой и познавательной деятельности, умения презентовать себя, результаты своей деятельности;
- сформированные навыки выполнения коллективного творческого дела.

Предметные:

- сформированные умения разрабатывать и организовывать конкурсно-познавательные программы, викторины, игры, конкурсы;

- развитые навыки организации смены лагеря дневного пребывания, лагеря выходного дня для детей на базе образовательного учреждения.

1.3.4. Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Дети Навигатора»

Год обучения	Дата		Количество			Режим занятий
	начала занятий	окончания занятий	учебных недель	учебных дней	учебных часов	
1 год	1 сентября	31 мая	36	108	108	3 раза в неделю по 1 часу
2 год	1 сентября	31 мая	36	108	108	

1.3.5. Характеристика деятельности по освоению предметного содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (по уровням)

Название уровня	Стартовый	Базовый (2 год обучения)
Способ выполнения деятельности	Репродуктивный	Продуктивный
Метод исполнения деятельности	С подсказкой, по образцу, по опорной схеме	По памяти, по аналогии
Основные предметные умения и компетенции учащегося	Освоение основных техник коллективной работы по организации досуговых, воспитательных мероприятий, знакомство с перечнем основных обязанностей.	Умение самостоятельно подбирать в работе изученные методы, методики и технологии работы с детским коллективом, организации досуговой и игровой деятельности
Деятельность учащегося	Актуализация знаний. Воспроизведение знаний и способов действий по образцам, показанным другими (педагогом, книгой). Произвольное и непроизвольное запоминание (в зависимости от характера задания)	Восприятие знаний и осознание проблемы. Внимание к последовательности и контролю над степенью реализации задуманного. Мысленное прогнозирование очередных шагов подготовки и проведения мероприятия с детьми. Умение решать проблемные и конфликтные ситуации на основе комбинации изученных педагогических приёмов

Деятельность педагога	Составление и предъявление задания на воспроизведение знаний и способов умственной и практической деятельности. Руководство и контроль за выполнением	Постановка проблемы и реализация ее по этапам
------------------------------	---	---

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Система оценивания и отслеживания результатов обучения детей: в начале учебного года проводится входной контроль – это оценка исходного уровня знаний учащихся перед началом образовательного процесса.

- текущий контроль проводится в конце 1 полугодия
- итоговый контроль проводится в конце обучения.

Формы контроля:

- индивидуальные консультации;
- собеседования;
- беседа;
- тестирование и анкетирование;
- наблюдения;
- итоговые занятия.

Формы подведения итогов реализации программы:

- итоговые занятия;
- мероприятия;
- КТД;
- рефлексия мероприятия.

Оценивание результатов освоения учащимися программного содержания происходит на основе опросов (приложение 2), методики выявления коммуникативных и организаторских склонностей учащихся (приложение 3), теста «Я – лидер» (приложение 4), теста «Определение темперамента» (приложение 5).

Результаты диагностики заносятся в личный дневник или портфолио учащегося и затем используются при написании характеристик.

Система мониторинга результатов реализации программы.

На первых занятиях проводится входная диагностика (в форме опроса – приложение 2) для выявления стартового уровня развития организаторских способностей. В конце каждого учебного года проводится диагностика сформированных знаний, умений, навыков и компетенций (приложения 3–5). Кроме того, входная и итоговая диагностики предусматривают заполнение педагогом карт результативности освоения дополнительной

общеразвивающей программы. Форма карты результативности освоения ДОП представлена в приложении 7.

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.2.1. Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации программы необходимо наличие:

- учебного кабинета, рассчитанного не менее чем на 15 посадочных мест;
- учебно-методических материалов;
- ПК или иного компьютерного оборудования, подключенного к сети Интернет;
- методического обеспечения программы.

2.2.2. Учебно-методические материалы

1 год обучения

Раздел или тема программы (по учебному плану)	Пособия, оборудование, приборы, дидактический материал
Раздел 1. Введение.	Инструкции по ТБ
Раздел 2. Активист в школе.	Презентация
Раздел 3. Основные приемы формирования команды.	Возрастная периодизация
Раздел 4. Информационные и коммуникативные технологии в работе.	Картотека технологий
Раздел 5. Методика организации и проведения массовых мероприятий	Сценарии массовых мероприятий
Раздел 6. Искусство публичных выступлений	Алгоритм создания публичного выступления
Раздел 7. Проектная деятельность.	Методические рекомендации по организации проектной деятельности

2 год обучения

Раздел или тема программы (по учебному плану)	Пособия, оборудование, приборы, дидактический материал
Раздел 1. Введение	Профессиональный стандарт педагога дополнительного образования
Раздел 2. Информационно – коммуникационные технологии в работе	Картотека технологий
Раздел 3. Тайменеджмент.	Методическое пособие
Раздел 3. Команда и командообразование	Перечень игр для работы с детьми

Раздел 4. Игровое моделирование	Схема работы с командой
Раздел 5. Мастер-класс	Методические рекомендации по проведению мастер-классов
Раздел 6. Сценарное мастерство	Образцы сценариев
Раздел 7. Актёрское мастерство в работе	Видеофильм по актёрскому мастерству «Школа молодого актёра»

2.2.3. Кадровое обеспечение

- Заместитель директора по УВР – составляет расписание кружковой работе, осуществляет педагогический контроль за выполнением программного материала.
- Заместитель директора по МР – осуществляет контроль методики преподавания и программного обеспечения.
- Педагог дополнительного образования - осуществляет организацию и обучение программного материала, обеспечивает безопасные условия для проведения занятия, несет ответственность за охрану жизни и здоровья обучающихся.

2.3. ЛИТЕРАТУРА

Для педагогов:

1. Возрастная психология. – М.: Просвещение, 2001/сост. Кулагина И. Ю., Коллюцкий В. Н.
2. Дереклеева Н.И. Развитие коммуникативной культуры учащихся во внеклассной работе: Игровые упражнения. – М.: 5 за знания, 2015. (Методическая библиотека).
3. Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел. – М., 1987г.
4. Инструкции по организации и проведению туристических походов и экскурсий.
5. Как вести за собой. Большая книга вожатого. Учебное пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2014.
6. Метод проектов в учебном процессе. Методическое пособие./ М.: Центр «Педагогический поиск», 2013.
7. Патриотическое воспитание в лагере: занятия, традиционные и творческие дела/ авт.-сост. Соловьёв А.Ю., Шихарев С.С. – Волгоград: Учитель, 2007.
8. Положение о лагере дневного пребывания.
9. Правила внутреннего распорядка лагеря дневного пребывания.
10. Правила по технике безопасности, пожарной безопасности.
11. Программа педагога дополнительного образования: От разработки до реализации/ сост. Беспятова Н.К. – М.: Айрис –пресс, 2012.

12. Рекомендации по профилактике детского травматизма, предупреждению несчастных случаев с детьми в школьном оздоровительном лагере.
13. Самоукина Н.В. Игры в школе и дома: психотехнические упражнения, коррекционные программы. – Ярославль: Академия развития: Академия Холдинг: 2014. (Практическая психология в школе).
14. Сборник авторских программ дополнительного образования детей/сост. Лазарева А.Г. – Москва: Илекса; Народное образование; Ставрополь: Сервисшкола, 2012.

Для учащихся и родителей:

1. Амонашвили Ш.А. Как живёте дети? – М., 2000.
2. Астахова Н.И., Васильев К.Г. Классному вожатому. Издание второе. Дополненное и переработанное. Барнаул. 2012
3. Коморин С., Афанасьев С. Сто отрядных дел. – Кострома, 2000г.
4. Петров В.М., Гришина Г.Н., Короткова Л.Д. Летние праздники, игры и забавы для детей, – М, 2001.
5. Поломис К. Дети на отдыхе. – М., 2013.

Интернет – источники:

1. Сайт для вожатых «Планерочка» – <http://planerochka.org/>
2. Вожатый. RU – <http://www.vozhatyj.ru/>
3. Игры с детьми в детском лагере – <http://ambivox.info/wiki>
4. Антипедагогика – Школа вожатого – <http://antipedagogika.com/category/shkola-vozhatogo/>
5. Кемпинг Идеи – <http://uucyc.ru/camps/>
6. Детские лагеря – Дети-Travel.ru – <http://deti-travel.ru/>
7. Детские лагеря – CAMPS.RU – <http://www.camps.ru/>
8. Lust-Team – Будь в команде! – <http://www.just-team.ru/>
9. Летний лагерь – <http://summercamp.ru>
10. Центр Детского и Молодежного Отдыха «Магистр» – <http://magistr.info/index.php>
11. Детское Движение Москвы – <http://www.space-ddm.ru/>

Показатели и критерии для оценивания деятельности учащихся

Показатели		Критерии оценивания					
		Знания и мастерство			Личностное и социальное развитие		
Уровень	Баллы	Освоение разделов программы	Формирование ЗУН (предметные результаты)	Формирование образовательных компетенций учащихся (метапредметные результаты)	Развитие личностных свойств и способностей (личностные результаты)	Воспитанность	Формирование социальных компетенций
	Недостаточный (низкий)	0–2	Менее 1/3	Знание (воспроизводит термины, понятия, представления, суждения, гипотезы, теории, концепции, законы и т. д.)	Выполнение со значительной помощью кого-либо (педагога, родителя, более опытного учащегося)	Ниже возрастных, социальных, индивидуальных норм	Знание элементарных норм, правил, принципов

Достаточный (средний)	3–5	1/3–1/2	Понимание (понимает смысл и значение терминов, понятий, гипотез и т. д., может объяснить своими словами, привести свои примеры, анalogии)	Выполнение с помощью кого- либо (педагога, родителя, более опытного воспитанника)	В соответствии с возрастными, социальными, индивидуальны ми нормами.	Усвоение, применение элементарных норм, правил, принципов по инициативе «извне» (педагог, родители, референтная группа)	Усвоение элементарных норм, правил, принципов по инициативе «извне» (педагог, родители, референтная группа)
Оптимальный	6–7	Более 1/2–2/3	Применение, перенос внутри предмета (использует знания и умения в сходных учебных ситуациях)	Выполнение при поддержке, разовой помощи, консультации кого-либо	В соответствии с возрастными, социальными, индивидуальны ми нормами	Эмоциональн ая значимость (ситуативное проявление)	Эмоциональн ая значимость (ситуативное проявление)

Высокий	8–10	2/3 – практически полностью	Овладение, самостоятельный перенос на другие предметы и виды деятельности (осуществляет взаимодействие уже имеющихся знаний, умений и навыков с вновь приобретенными; использует их в различных ситуациях; уверенно использует в ежедневной практике)	Самостоятельное построение, выполнение действий, операций	Выше возрастных, социальных, индивидуальных норм	Поведение, построенное на убеждении; осознание значения смысла и цели	Поведение, построенное на убеждении; осознание значения смысла и цели
---------	------	-----------------------------	---	---	--	---	---

Опрос «Какой у нас коллектив» (методика А. Н. Лутошкина)

Цель: определить степень удовлетворенности подростков своим коллективом.

ХОД ОПРОСА

Предлагаются характеристики различных уровней развития коллектива: «Песчаная россыпь», «Мягкая глина», «Мерцающий маяк», «Алый парус», «Горящий факел».

«ПЕСЧАНАЯ РОССЫПЬ»

Присмотритесь к песчаной россыпи – сколько песчинок собрано вместе, и в то же время каждая из них сама по себе. Налетит слабый ветерок и отнесет часть песка в сторону, рассыплет по площадке. Дунет ветер по сильнее – и не станет россыпи. Бывает так и в группах людей. Там тоже каждый как песчинка: и вроде все вместе, и в то же время каждый отдельно. Нет того, что «сцепляло» бы, соединяло людей. Здесь люди или еще мало знают друг друга, или просто не решаются, а может быть, и не желают пойти навстречу друг другу. Нет общих интересов, общих дел. Отсутствие твердого, авторитетного центра приводит к рыхлости, рассыпчатости группы. Группа эта существует формально, не принося радости и удовлетворения всем, кто в нее входит. Так бывает, например, в начале учебного года во вновь сформированном классе учеников.

«МЯГКАЯ ГЛИНА»

Известно, что мягкая глина – материал, который сравнительно легко поддается воздействию, и из него можно лепить различные изделия. В руках хорошего мастера, а таким в группе, классе, ученическом коллективе может быть командир или организатор дела, этот материал превращается в искусный сосуд, в прекрасное изделие. Но он может остаться простым куском глины, если к нему не приложить усилий. Когда мягкая глина оказывается в руках неспособного человека, она может принять самые неопределенные формы. В группе, находящейся на этом уровне развития, заметны первые усилия по сплочению коллектива, хотя они и робки, не все получается у организаторов, нет достаточного опыта совместной работы. Скрепляющим здесь звеном еще являются нормальная дисциплина и требования старших. Отношения разные – доброжелательные, конфликтные. Ребята по своей инициативе редко приходят на помощь друг другу. Существуют замкнутые приятельские группировки, которые мало общаются друг с другом, нередко ссорятся. Подлинного мастера – хорошего организатора пока нет или ему трудно проявить себя, так как по-настоящему его некому поддержать.

«МЕРЦАЮЩИЙ МАЯК»

В штормовом море маяк приносит уверенность и опытному и начинающему мореходу: курс выбран правильно, «так держать!». Заметьте, маяк горит не постоянно, а периодически выбрасывает пучки света, как бы говоря: «Я здесь, я готов прийти на помощь». Формирующийся коллектив озабочен, чтобы каждый шел верным путем. В таком ученическом коллективе преобладает желание трудиться сообща, помогать друг другу, бывать вместе. Но желание – это еще не все. Дружба, товарищеская взаимопомощь требуют постоянного горения, а не одиночных, пусть даже частых всплесков. В группе есть на кого опереться. Авторитетны

«смотрители» маяка, те, которые не дадут погаснуть огню, – организаторы, актив. Эта группа заметно отличается от других групп своей индивидуальностью. Однако ей бывает трудно до конца собрать свою волю, найти во всем общий язык, проявить настойчивость в преодолении трудностей, не всегда хватает сил у некоторых членов группы подчиниться коллективным требованиям. Недостаточно проявляется инициатива, не столь часто вносятся предложения по улучшению дел не только в своем коллективе, но и в более значительном коллективе, в который он, как часть, входит. Мы видим проявление активности всплесками, да и то не у всех.

«АЛЫЙ ПАРУС»

Алый парус – это символ устремленности вперед, неуспокоенности, дружеской верности, преданности своему долгу. Здесь действуют по принципу «один за всех, и все за одного». Дружеское участие и заинтересованность делами друг друга сочетаются с принципиальностью и взаимной требовательностью. Командный состав парусника – знающие и надежные организаторы, авторитетные товарищи. К ним обращаются за советом, помощью, и они бескорыстно оказывают ее. У большинства членов «экипажа» появляется чувство гордости за свой коллектив; все переживают горечь, когда их постигают неудачи. Коллектив живо интересуется, как обстоят дела в других коллективах, например в соседних. Бывает, что приходят на помощь, когда их об этом попросят. Хотя коллектив и сплочен, но бывают моменты, когда он не готов идти наперекор бурям и ненастьям. Не всегда хватает мужества признать свои ошибки сразу, но постепенно положение может быть исправлено.

«ГОРЯЩИЙ ФАКЕЛ»

Горящий факел – это живое пламя, горючим материалом которого являются тесная дружба, единая воля, отличное взаимопонимание, деловое сотрудничество, ответственность каждого не только за себя, но и за весь коллектив. Да, здесь хорошо проявляются все качества коллектива, которые мы видели на ступени «Алый парус». Но это не все. Светить можно и для себя, пробираясь сквозь заросли, подымаясь на скалы, спускаясь в ущелья, проторяя новые тропы. Но разве можно чувствовать себя счастливым, если рядом кому-то трудно, если позади тебя коллективы, группы, которым нужна твоя помощь и твоя крепкая рука. Настоящий коллектив – тот, где бескорыстно приходят на помощь, делают все, чтобы принести пользу людям, освещая, подобно легендарному Данков, жаром своего сердца дорогу другим. Учащиеся оценивают уровень развития своего коллектива. На основании ответов педагог может определить по пятибалльной шкале степень их удовлетворенности своим коллективом, узнать, как оценивают ребята его сплоченность, единство. Вместе с тем удастся определить тех учащихся, которые недооценивают или переоценивают (по сравнению со средней оценкой) уровень развития коллективистских отношений, довольных и недовольных ими.

Возможен и другой вариант использования этой методики. Ребята обсуждают, разбившись на группы, следующие вопросы: на каком этапе развития коллектива находится наше групповое сообщество и почему, что нам мешает подняться на более высокий уровень развития коллектива; что поможет стать нам более сплоченным коллективом. В этом случае педагог может получить более развернутую информацию о состоянии взаимоотношений в коллективе, удовлетворенности детей своим коллективом, видении ими перспектив его развития.

**Методика выявления коммуникативных
и организаторских склонностей учащихся
(методика составлена на основе материалов пособия
Р.В. Овчаровой «Справочная книга школьного психолога»)**

Цель: выявить коммуникативные склонности учащихся.

Учащимся предлагается следующая инструкция: «Вам необходимо ответить на 20 вопросов. Свободно выражайте свое мнение по каждому из них и отвечайте на них только «да» или «нет». Если Ваш ответ на вопрос положителен, то в соответствующей клетке листа поставьте знак «+», если отрицательный, – знак «-». Представьте себе типичные ситуации и не задумывайтесь над деталями, не затрачивайте много времени на обдумывание, отвечайте быстро».

Вопросы:

1. Часто ли Вам удается склонить большинство своих товарищей к принятию ими Вашего решения?
2. Всегда ли Вам трудно ориентироваться в создавшейся критической ситуации?
3. Нравится ли Вам заниматься общественной работой?
4. Если возникли некоторые помехи в осуществлении Ваших намерений, то легко ли Вы отступаете от задуманного?
5. Любите ли Вы придумывать или организовывать со своими товарищами различные игры и развлечения?
6. Часто ли Вы откладываете на другие дни те дела, которые нужно было выполнять сегодня?
7. Стремитесь ли Вы к тому, чтобы ваши товарищи действовали в соответствии с Вашим мнением?
8. Верно ли, что у Вас не бывает конфликтов с товарищами из-за невыполнения ими своих обещаний, обязательств, обязанностей?
9. Часто ли Вы в решении важных дел принимаете инициативу на себя?
10. Правда ли, что Вы обычно плохо ориентируетесь в незнакомой для Вас обстановке?
11. Возникает ли у Вас раздражение, если Вам не удастся закончить начатое дело?
12. Правда ли, что Вы утомляетесь от частого общения с товарищами?
13. Часто ли Вы проявляете инициативу при решении вопросов, затрагивающих интересы Ваших товарищей?
14. Верно ли, что Вы резко стремитесь к доказательству своей правоты?
15. Принимаете ли Вы участие в общественной работе?
16. Верно ли, что Вы не стремитесь отстаивать свое мнение или решение, если оно не было сразу принято Вашими товарищами?
17. Охотно ли Вы приступаете к организации различных мероприятий для своих товарищей?
18. Часто ли Вы опаздываете на деловые встречи, свидания?
19. Часто ли Вы оказываетесь в центре внимания своих товарищей?
20. Правда ли, что Вы не очень уверенно чувствуете себя в окружении большой группы своих товарищей?

Лист ответов

1 6 11 16

2 7 12 17

3 8 13 18

4 9 14 19

5 10 15 20

Обработка полученных результатов

Показатель выраженности коммуникативных склонностей определяется по сумме положительных ответов на все нечетные вопросы и отрицательных ответов на все четные вопросы, разделенной на 20. По полученному таким образом показателю можно судить об уровне развития коммуникативных способностей подростка:

- низкий уровень 0,1–0,45;
- ниже среднего 0,46–0,55;
- средний уровень 0,56–0,65;
- выше среднего 0,66–0,75;
- высокий уровень 0,76–1.

**Тест «Я – Лидер»
(А.Н. Лутошкин)**

С помощью этого теста вы можете оценить свои лидерские способности. Инструкция: «Если ты полностью согласен с приведённым утверждением, то в клеточку с соответствующим номером поставь цифру «4»; если скорее согласен, чем не согласен – цифру «3»; если трудно сказать – «2»; скорее не согласен, чем согласен – «1»; полностью не согласен – «0».

Образец карточки ответов расположен ниже.

Вопросы:

1. Не теряюсь и не сдаюсь в трудных ситуациях.
2. Мои действия направлены на достижения понятной мне цели.
3. Я знаю, как преодолевать трудности.
4. Люблю искать и пробовать новое.
5. Я легко могу убедить в чём-то моих товарищей.
6. Я знаю, как вовлечь моих товарищей в общее дело.
7. Мне нетрудно добиться того, чтобы все хорошо работали.
8. Все знакомые относятся ко мне хорошо.
9. Я умею распределять свои силы в учёбе и труде.
10. Я могу чётко ответить на вопрос, чего хочу от жизни.
11. Я хорошо планирую своё время и работу.
12. Я легко увлекаюсь новым делом.
13. Мне легко установить нормальные отношения с товарищами.
14. Организуя товарищей, стараюсь заинтересовать их.
15. Ни один человек не является для меня загадкой.
16. Считаю важным, чтобы те, кого я организую, были дружными.
17. Если у меня плохое настроение, я могу не показывать это окружающим.
18. Для меня важно достижение цели.
19. Я регулярно оцениваю свою работу и свои успехи.
20. Я готов рисковать, чтобы испытать новое.
21. Первое впечатление, которое я произвожу, обычно хорошее.
22. У меня всегда всё получается.
23. Хорошо чувствую настроение своих товарищей.
24. Я умею поднимать настроение в труппе своих товарищей.
25. Я могу заставить себя утром делать зарядку, даже если мне этого не хочется.
26. Я обычно достигаю того, к чему стремлюсь.
27. Не существует проблемы, которую я не могу решить.
28. Принимая решение, перебираю различные варианты.
29. Я умею заставить любого человека делать то, что считаю нужным.
30. Я умею правильно подобрать людей для организации какого-либо дела.
31. В отношении с людьми я достигаю взаимопонимания.
32. Стремлюсь к тому, чтобы меня понимали.
33. Если в работе у меня встречаются трудности, то я не опускаю руки.

34. Я никогда не поступал так, как другие.
35. Я стремлюсь решить все проблемы поэтапно, не сразу.
36. Я никогда не поступал так, как другие.
37. Нет человека, который устоял бы перед моим обаянием.
38. При организации дел я учитываю мнение товарищей.
39. Я нахожу выход в сложных ситуациях.
40. Считаю, что товарищи, делая общее дело, должны доверять друг другу.
41. Никто и никогда не испортит мне настроение.
42. Я представляю, как завоевать авторитет среди людей.
43. Решая проблемы, использую опыт других.
44. Мне неинтересно заниматься однообразным, рутинным делом.
45. Мои идеи охотно воспринимаются моими товарищами.
46. Я умею контролировать работу моих товарищей.
47. Умею находить общий язык с людьми.
48. Мне легко удаётся сплотить моих товарищей вокруг какого-либо дела.

После заполнения карточки ответов необходимо подсчитать количество очков в каждом столбце (не учитывая баллы, поставленные за вопросы 8, 15, 22, 29, 34, 36, 41).

Эта сумма определяет развитость лидерских качеств:

А – умение управлять собой; Б – осознание цели (знаю, чего хочу); В – умение решать проблемы; Г – наличие творческого подхода; Д – влияние на окружающих; Е – знание правил организаторской работы; Ж – Организаторские способности; З – умение работать с группой.

Карточка для ответов теста «Я – лидер»

А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	З
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48

Тест «Определение темперамента»

Инструкция: я буду зачитывать утверждения, а вы во второй половине тетради записываете его порядковый номер и знак «+», если вы согласны с приведенным утверждением, и знак «-» если не согласны.

Блок 1

1. Неусидчивы, суетливы.
2. Обладаете быстрой, страстной, со сбивчивой интонацией, речью.
3. Нетерпеливы.
4. Склонны к риску.
5. Решительны и инициативны.
6. Упрямы.
7. Работаете рывками.
8. Способность быстро действовать и решать.
9. Резки и прямолинейны в отношениях с людьми.
10. Незлопамятные и необидчивые.
11. Невыдержанные и вспыльчивы.
12. Неуравновешенные и склонны к горячности.
13. Агрессивны, «забияка».
14. Нетерпимы к недостаткам других.
15. Обладаете выразительной мимикой.
16. Находчивы в спорте.
17. Неустанно стремитесь к новому.
18. Обладаете резкими, порывистыми движениями.
19. Настойчивы в достижении поставленной цели.
20. Склонны к резким переменам настроения.

Блок 2

1. Веселы и жизнерадостны.
2. Энергичны и деловиты.
3. Часто не доводите начатое дело до конца.
4. Склонны переоценивать себя.
5. Тяготитесь однообразием, будничной, кропотливой работой.
6. Неустойчивы в интересах и склонностях.
7. Легко переживаете неудачи и неприятности.
8. Общительны, отзывчивы, не чувствуете скованности с новыми для вас людьми.
9. С увлечением беретесь за любое новое дело.
10. Быстро остываете, если дело перестает вас интересовать.
11. Быстро засыпаете и пробуждаетесь.
12. Способны быстро схватывать новое.
13. Легко приспосабливаетесь к новым обстоятельствам.

14. Выносливы и работоспособны.
15. Обладаете громкой, быстрой речью, сопровождаемой живыми жестами.
16. Сохраняете самообладание в неожиданной, сложной обстановке.
17. Обладаете всегда бодром настроением.
18. Быстро включаетесь в новую работу и быстро переключаетесь одной деятельности на другую.
19. Часто не собраны, проявляете поспешность в решениях.
20. Склонны иногда скользить по поверхности, отвлекаться.

Блок 3

1. Спокойны и холоднокровны.
2. Последовательны и обстоятельны в делах.
3. Осторожны и рассудительны.
4. Умеете ждать.
5. Обладаете спокойной равномерной речью, с остановками, без ярко выраженных эмоций и мимики.
6. Молчаливы и не любите попусту болтать.
7. Сдержаны и терпеливы.
8. Доводите начатое дело до конца.
9. С трудом приспосабливаетесь к новой обстановке.
10. Строго придерживаетесь четкого распорядка в жизни, системы в работе.
11. Легко сдерживаете порывы.
12. Маловосприимчивы к одобрению и порицанию.
13. Ровны в отношениях со всеми.
14. Инертны и вялы.
15. Медленно включаетесь в работу и переключаетесь с одного дела на другое.
16. Незлобивы, снисходительны к колкостям в свой адрес.
17. Обладаете выдержкой.
18. Не растрчиваете попусту сил.
19. Постоянны в своих отношениях и интересах.
20. Любите аккуратность и порядок во всем.

Блок 4

1. Стеснительны и застенчивы
2. Теряетесь в новой обстановке.
3. Легко переносите одиночество.
4. Не верите в свои силы.
5. Затрудняетесь при установлении контакта с новыми людьми.
6. Чувствуете подавленность и растерянность при неудачах.
7. Впечатлительны.
8. невольно приспосабливаетесь к характеру собеседника.
9. Чрезвычайно чувствительны к одобрению и порицанию.

10. Обладаете спокойной тихой речью, иногда нисходящей до шепота.
11. Чрезмерно обидчивы.
12. Малоактивны и робки.
13. Быстро утомляемы.
14. Склоны «уходить в себя».
15. Предъявляете высокие требования к себе и к окружающим.
16. Склонны к подозрительности и мнительности.
17. Безропотны покорны.
18. Болезненно чувствительны и легко ранимы.
19. Скрытны и необщительны, не деловиты ни с кем своими мыслями.
20. Стремитесь вызвать сочувствие и помощь окружающих.

Сангвиник – это человек в высшей степени подвижный, общительный, сравнительно легко переживает неудачи и неприятности, легко сходится с новыми людьми и приспосабливается к новым условиям. У него широкий круг знакомств, хотя он не отличается постоянством, в общем, и довольно часто меняет привязанности. Он продуктивный деятель, обладает высокой работоспособностью, но лишь тогда, когда много интересных дел, в противном случае становится скучным и вялым. Сангвинику нельзя «заставляться», он должен быть загружен делами: когда он занят и погружен в деятельность, у него хорошее настроение и оптимальный тонус. Отсутствие значимого дела делает сангвиника резким, способным на неожиданные поступки. Плохо работает при однообразии и монотонности, поскольку непоседлив и нетерпелив.

Холерик – это человек, отличающийся большой жизненной энергией, активностью, инициативностью, но ему не хватает самообладания, поэтому он вспыльчив и несдержан. Такой человек приступает к делу со всей странностью, с полной отдачей, увлечением, но сил ему хватает ненадолго. Неуравновешенность нервной системы предопределяет склонность к резким сменам настроения, цикличность в смене его активности и бодрости. Холерику трудно дается деятельность, требующая плавных движений, спокойного, медленного темпа, он неизбежно будет проявлять нетерпение. В общении вспыльчив, криклив, не прислушивается к мнению других, может быть резким. Холерик хорошо работает на таком месте, где необходимы частые командировки, встречи с новыми людьми.

Флегматик – это спокойный, всегда ровный, настойчивый и упорный труженик, отличается терпением, выдержкой, самообладанием. Он медленно и трудно привыкает к новым людям, не скоро начинает общаться с ними, поэтому круг его общения менее широк, чем у сангвиника. Даже при серьезных неприятностях флегматик остается внешне спокойный, редко выходит из себя. Умеет рассчитывать свои силы и доводить начатое дело до конца. Хорошо работает в спокойной обстановке, если труд монотонный.

Меланхолик – это неэнергичный, ненастойчивый, необщительный человек. У него нередко отмечается боязливость и беспокойство в поведении, тревожность, слабая выносливость.

Меланхолика пугает новая обстановка, новые люди он теряется, смешается, и поэтому ему не подходит работа, которая требует частого общения с людьми. Легко ранимый он склонен к сильным переживаниям по поводу даже не значительных неудач, малейшая трудность заставляет его опускать руки. Но привычных условиях меланхолик – мягкий, доброжелательный человек, чувствительный, тонкий, наблюдательный. В работе ему необходима постоянная поддержка, возможность отдыха.

Активизирующая профориентационная методика**(Н. Пряжников)**

Цель – повысить у старшеклассников уровень осознания своей готовности к различным видам профессионального труда.

Эту методику можно использовать при работе с классом (группой), а можно – в индивидуальной профконсультации, в последнем случае ее возможности существенно расширяются. Проводя работу с классом, удастся рассмотреть только ориентировочную готовность учащегося к выбору профессии, а в индивидуальном варианте можно увидеть и способность к профессии, и мотивацию к какой-либо деятельности, и уровень личного осознания того или иного выбора. Так же как и другие активизирующие опросники, методика «Будь готов!» ни в коем случае не должна рассматриваться как строго психодиагностическое средство. Ее главная цель – активизация самопознания человека и его размышлений о собственных возможностях, что так или иначе способствует успешности самоопределения.

Процедура проведения

Учащиеся на чистом листе в клеточку рисуют бланк ответов, а психолог при этом показывает на доске, как это лучше сделать.

Затем психолог разъясняет учащимся инструкцию. Он говорит, что сейчас учащимся будет предложен перечень различных трудовых действий. Учащиеся должны оценить, смогли бы они на данном этапе своего развития успешно выполнить каждое из этих действий. Для этого нужно использовать для самооценки шкалу от 0 до 10 баллов. Если то или иное действие представляется учащимся трудным, то напротив него ставится невысокий балл. Если они считают, что легко справились бы с этим действием, то напротив ставится высокий балл. Нужно обратить внимание учащихся на то, что здесь идет речь не об их желаниях, а только об их возможностях и способностях. Все баллы проставляются справа от номера утверждения в графе «Самооценка».

Психолог зачитывает «Перечень трудовых действий», а учащиеся на бланках оценивают, насколько они готовы выполнить каждое из этих действий. Как и при работе с другими активизирующими методиками, психолог может уточнять и комментировать отдельные утверждения. Это отличает данную методику от «настоящих» тестов, где подобные комментарии недопустимы.

Следует отметить, что при зачитывании некоторых утверждений, например «Выполнять «грязную» работу (которая может сопровождаться неприятным запахом, пылью, сыростью, шумом)» (№ 17), целесообразно напомнить учащимся, что речь идет именно об их способностях. Даже если «грязная» работа (или другие явно непривлекательные трудовые действия) кому-то очень неприятны, но он все-таки легко их выполняет, то следует ставить высокий балл. И наоборот, если какое-либо действие нравится, но хорошо выполнять его сейчас человек пока не может, то в бланк проставляется невысокий балл.

Далее психолог зачитывает примерные нормы по каждому трудовому действию, отдельно для девушек и отдельно для юношей. Учащиеся же в это время проставляют в бланке ответа в графе «Соответствие норме» баллы своего соответствия этим нормам: если они попадают в норму (включительно), то ставится «0», если больше нормы – «+1», если меньше

– «-1». Например, если по первому вопросу кто-то из юношей оценил свои возможности в шесть баллов, а норма для юношей по этому вопросу соответствует интервалу от 4 до 8 баллов, то проставляется «0».

Затем каждый учащийся подсчитывает алгебраическую сумму своих баллов (+1, -1, 0) и записывает ее в нижней части бланка ответов. Полученный таким образом результат также сопоставляется с общей для всех нормой. Такой нормой является результат от -5 до +6 баллов.

Если полученный результат попадает в данную норму (включительно), то, скорее всего, общая самооценка подростка адекватная («нормальная»), если результат выше нормы – самооценка несколько завышенная, а если ниже нормы – заниженная. (Конечно, такие выводы о завышенной или заниженной самооценке носят условный характер, ведь некоторые подростки способны с успехом выполнять самые разные действия. Тем более что представленные в методике нормы далеки от совершенства и служат не столько для психодиагностики, сколько для активизации самопознания подростков.)

Однако эти выводы о самооценке пригодятся в дальнейшем – при общей оценке готовности учащихся к конкретным профессиям.

Психолог обращается к классу и просит назвать те профессии, готовность к которым учащиеся хотели бы проверить. В результате на доске должен появиться список из 8–12 профессий.

Далее с помощью «Меню профессий» определяется, имеются ли такие профессии в методике, и если имеются, то рядом с выписанными профессиями проставляются их порядковые номера из этого списка. Если тех профессий, которые интересуют подростков, не окажется в списке, то можно по согласованию с учащимися рассматривать близкие к ним профессии.

В «Меню профессий» нами включены некоторые виды деятельности, которые традиционно в подобные списки не включают: бомж, бродяга, попрошайка, квартирный вор, проститутка, рэкетир, торговец наркотиками. Но в современных условиях именно такие способы зарабатывания денег вызывают у подростков повышенный интерес, и педагог-психолог должен проявить к этим «профессиям» очень даже нешуточное внимание, иначе такие виды деятельности будут обсуждать с подростками совсем иные «педагоги» и «психологи»... Не нужно бояться говорить с учащимися о подобных «профессиях», ведь все равно подростки живо обсуждают их в своей среде. Так пусть лучше профессиональные психологи держат эти обсуждения хоть под каким-то своим контролем... Психологи мы, в конце концов, или нет!

Методы тайм-менеджмента

Метод 1-3-5

Метод 1-3-5 — это способ планирования, который заключается в том, чтобы выполнять за день только 9 задач. А именно:

- 1 очень важную задачу (выполняют в первую очередь).
- 3 задачи средней степени важности (выполняют в течение дня).
- 5 мелких задач (желательно выполнить, но в случае необходимости можно и отложить).

Дела в списке образуют что-то вроде пирамиды: мы начинаем с ее вершины (самого важного) и двигаемся к основанию (к второстепенному). Главное, чтобы общее число дел не превышало девять: это заставляет нас более тщательно выбирать задачи и не позволяет хвататься за все подряд.

Такой подход к планированию дает сразу несколько преимуществ:

1. У нас нет ощущения, что мы вот-вот «утонем» в делах. В нашем списке всего девять задач: это то число, которое не вызывает у нас стресса или паники. При этом только четыре из них, по сути, являются обязательными.
2. Мы более внимательно относимся к выбору задач. Метод не позволяет брать на себя работу, которую можно не делать.
3. Мы правильно расставляем приоритеты. Мы всегда помним о том, что для нас по-настоящему важно и не расплываемся на второстепенные задачи.
4. Мы меньше устаем. Благодаря небольшому числу задач, мы реже испытываем стресс, переутомление и чувство опустошения в конце дня.

Однако метод не рассчитан на большие нагрузки. Он вряд ли подойдет тем, кто вынужден ежедневно выполнять десятки задач, от которых нельзя просто так отказаться.

Интеллект-карты

Работая с большими объемами информации, или обучаясь чему-то новому, крайне много времени уходит на обработку. К сожалению, порой нашему мозгу физически тяжело усвоить километры текстов, инструкций, монотонные бесцветные формулы, или даты, или еще что. В таких ситуациях крайне эффективны Интеллект-карты (и вполне реальные, и как метод принятия информации). Суть сводится к созданию визуальной схемы, в которой информация или навык объясняется шаг за шагом. Своего рода презентация. Воспользуйтесь софтом для презентаций и попробуйте. Создайте блоки, свяжите стрелочками то, что следует из предыдущего. Добавьте интуитивно понятных изображений. Со временем такие «схемы» начнут рождаться сами, при любой полученной информации - привычка визуализировать знания появляется быстро, так как очень эффективна. Это очень действенный метод для обучения, либо для работы, связанной с информацией - не зря программисты рисуют блок-схемы для своих алгоритмов. Все-таки программисты - наиболее рациональные люди.

Карта результативности
освоения ДОП «Дети Навигатора» за 20...-20... учебный год
 педагог: _____ группа _____ года обучения
 (Ф.И.О.)

№	Ф.И.О. учащегося	Освоение разделов программы			Формирование ЗУН (предметные результаты)			Формирование образовательных компетенций учащихся (метапредметные результаты)			Развитие личностных свойств (личностные результаты)			Воспитанность	Социальная компетентность

«Игры и упражнения к учебно – тематическому плану»

РАЗДЕЛ «ФОРМУЛА УСПЕХА»

Игры и упражнения на развитие самопознания, самооценки, самоконтроля и мотивации.

« Я –это ...» « Какой я?»

Подросткам даётся задание написать в рабочих тетрадях 10 предложений « Я – это...», дополнив их существительными, характеризующими их. Затем 10предложений «Какой Я?», дав ответ в виде прилагательных.

«Реальное, идеальное, зеркальное Я»

Я-реальное –внешность, поступки, способности, качества, мысли, чувства, ценности, мечты и т. д., осознающиеся человеком.

Я-идеальное – представления о внешности, способностях, качествах, которые хотелось бы иметь.

Я-зеркальное – представление других людей о тебе, твоих качествах, способностях, поступках, мыслях.

Работа обучающихся с таблицей

1	Я - реальное	Я - идеальное	Я - зеркальное
	Представление о том, кто я есть на самом деле.	Представление о том, каким я хотел бы быть.	Представление о том, как меня воспринимают окружающие.
2	Я - реальное	Я - идеальное	Я - зеркальное
	Какие качества ты больше всего ценишь в себе? Чем гордишься?	Существует ли человек, на которого ты хотел бы быть похожим? Что бы ты хотел изменить в себе?	Что думают о тебе сверстники? Что думают о тебе взрослые?

«Круг взаимопонимания»

Нарисуйте круг, вы находитесь в центре круга, расположите своих знакомых, друзей, родственников вокруг себя.

Кого вы расположили в кругу? Кого за кругом, почему?

Если бы у вас была возможность изменить отношения, то как это повлияло бына расположение людей вокруг вас?

Нарисуйте второй круг с теми изменениями, которые вы хотели бы внести.

Сравните два рисунка.

«Хлопки»

Все кладут руки на колени рядом сидящих, хлопki выполняются по очереди каждой ладошкой. Если очерёдность ладошек нарушается, участник выбывает из круга.

«Позитивные мысли»

Перед зеркалом отрепетируйте непринуждённую улыбку, утвердитесь в ней, привыкните. Представьте, что вы позируете фотографу для обложки журнала. Затем, контролируя улыбку, вспомните какую-либо неприятную ситуацию, случившуюся с вами. «Держите улыбку». Отбросьте воспоминание, переключитесь на что-то хорошее. Обсуждение: трудно ли контролировать выражение лица, если оно противоречит вашим мыслям; повлияла ли внешняя улыбка на восприятие и оценку былой неприятности?

«Ключ к успеху»

Каждый из группы держится за веревку. Задача — завязать веревку в узел. Выпускать веревку из рук нельзя, можно только перемещаться вдоль веревки. Если кто-то отпускает руки, упражнение начинается сначала. Вариант — потом развязать завязавшийся узел с теми же правилами. Вариант: развязать узел, завязанный ведущим.

«Мое настроение сегодня»

Рисуем красками различные настроения (грустное, веселое, радостное и т.д.). Обсуждаем, от чего зависит настроение, как выглядит человек, когда у него хорошее настроение, грустное и т.д. Участникам предлагается показать свое настроение (как барометр показывает погоду) только руками: плохое настроение – ладони касаются друг друга, хорошее – руки разведены в стороны. Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Игра проводится по кругу.

Игры и тренинги на формирование и развитие лидерских качеств.

"Визитная карточка"

Это серьезное задание, представляющее нам возможность стимулировать самоанализ, самоидентификацию участника тренинга. Такая работа является необходимым предварительным этапом вытаскивания из пассива в актив поведения всех тех необходимых представлений, умений, навыков, которыми обладает претендент на лидерство. Каждый участник получает 2 листа А4. На одном листе участники составят индивидуальный коллаж, рассказывающий о личных особенностях. Здесь нужно подчеркнуть достоинства, но не забыть и о качествах, которые, мягко скажем, не доставляют вам особой радости. На 2-ом листе отразим то, к чему вы стремитесь, о чем мечтаете, чего хотели бы достичь. Сам коллаж составляется из текстов, рисунков, фотографий, которые можно вырезать из имеющейся печатной продукции и дополнить при необходимости рисунками и надписями, сделанными от руки. Когда работа по созданию визитной карточки завершена, участники рассказывают по очереди себе и

отвечают на вопросы, если они есть.

Обсуждение упражнения.

— Как вам кажется, возможно ли эффективно руководить другими, не зная толком, кто ты сам есть?

— Кажется ли вам, что в ходе задания вы смогли лучше понять, что вы за человек? Удалось ли вам достаточно полно создать свою визитную карточку?

— Что было легче - говорить о своих достоинствах или отражать на листе свои недостатки?

— Нашли ли вы кого-то, кто похож на вас? кто очень отличается от вас?

— Чей коллаж запомнился вам больше всего и почему?

«Фигуры»

Участники встают в круг, держась обеими руками за общую веревку, после чего веревку подтягивают и завязывают так, чтобы участники стояли плотно друг к другу. Затем следует команда: «Закрывать глаза и не открывать их» – и задание: «Образуйте квадрат». Глаза можно открыть всем вместе, только после того, как группа решит, что квадрат получился. После этого упражнения и короткого перерыва предлагается опять встать в круг, закрыть глаза и (следующее задание): образовать равносторонний треугольник. Те, кто все-таки открыл глаза, выбывают из игры и могут стать наблюдателями, которые помогут группе обсудить это упражнение. Игру можно продолжать, усложняя задачу, и предложить ребятам построить звезду, шестиугольник. Это упражнение показывает важность самоорганизации группы, обнаружение лидеров, использование веревки как средства коммуникации. При обсуждении задаются вопросы: «Как произошло выдвижение лидера? Что было наиболее трудным в решении задачи? Какой прием компенсировал отсутствие зрительного контакта?»

«Дигикон»

Вы все являетесь героями научно-фантастического рассказа. Одни - пришельцы из космоса, а другие - роботы. Земляне заключили всех пришельцев в тюрьму и заперли в камеры. Стража в любой момент может увести их на казнь. Единственная возможность для пришельцев убежать - приказать роботам принести ключ (лежит на виду), который подходит к двери каждой из камер. Роботы могут заходить куда угодно, кроме камер. До того, как узники смогут воспользоваться услугами своих роботов, им придется создать их «память» и отдать последним ряд команд, которые нужно записать. К сожалению, «память» роботов способна удержать лишь 10 команд, каждая из которых состоит максимум из двух слов. Это единственные звуки, на которые роботы могут реагировать. Более того - команды не могут отдаваться на каком-либо известном языке; они должны состоять из бессмысленных слов: например «зин» - «иди вперед» или «чат» - «иди назад». Это продиктовано тем, что в каждой камере сидят представители

различных цивилизаций, у которых нет общего языка, и потому им приходится его изобретать.

В каждой камере группа должна выработать свои условные команды и занести их в «справочные таблицы» соответствующих роботов, чтобы затем им можно было приказывать пойти, взять ключ и принести его в камеру. Таким образом, роботы реагируют на ряд заранее определенных команд.

Эти команды, когда их усвоят, можно повторять и отдавать в любой последовательности. Однажды сформированную память роботов нельзя изменить.

Когда вы покончите с объяснениями, кратко ответьте на вопросы и убедитесь, что все понимают, что им нужно делать. Затем дайте «узникам» 5 минут на формирование «памяти» «роботов». Каждая «камера» должна обсудить, какие «слова» будут означать команды для «роботов», и записать их вместе с переводом на «нормальный» язык. По истечении 5 минут удалите всех роботов из комнаты.

После этого объявите, что стражники сделали в тюрьме кое-какие перестановки, и немного сдвиньте мебель, добавьте несколько препятствий, чтобы роботам пришлось, например, через что-то перелезть. Пригласите

«роботов» подойти к вам, заберите у них «шпартгалки», перемешайте их и снова раздайте так, чтобы ни у одного из них не оказалось в руках первоначального варианта. Это наверняка посеет панику как в рядах

«роботов», так и «пленников». Вы же прокомментируйте свои действия тем,

что роботы - всего лишь машины, и неважно, чьим командам они подчиняются. Теперь «роботы» готовы к действию. Их задача достать ключ.

Упражнения для ораторского мастерства

«Громкое чтение вслух»

Взяв любую газетную или журнальную статью, нужно читать ее вслух громко, обращаясь к воображаемой аудитории. При чтении необходимо стараться немного забегать вперед, запоминая написанное небольшим отрывком, чтобы затем воспроизвести его.

«Воспроизведение смысла прочитанного»

Отрывок, состоящий из двух-пяти предложений, прочитывается и пересказывается. При этом преследуется цель - запоминать детали, для чего используется по возможности дословный пересказ. Необходимо пытаться формулировать мысли и речь, рассказывая прочитанное своими словами.

«Дебаты»

Ведущий задает тему для выступления и вызывает 2-х участников. Они выступают по очереди на выбранную тему по 2 минуты. После выступления участники отвечают на вопросы слушателей. После 2-х выступлений слушатели голосуют за каждого

выступившего и выбирается победитель.

Тренинг.

Можно было бы назвать десятки ситуаций, где, общаясь, мы попадаем в затруднительное положение. Потребность в общении свойственна всем людям в той или иной степени. Проведение практических занятий в тренинговом режиме в объединении и дают возможность обучающимся овладеть навыками общения. Активно участвуя в тренинге обучающиеся, должны научиться:

- воспринимать окружающих,
- присматриваться к людям, наблюдать их в различных ситуациях,
- определять их настроение, внутреннее состояние, характер,
- взаимодействуя обмениваться знаниями, интересами, ценностями,
- научиться в общении, познавать себя.

Тренинг – групповое занятие, где направление деятельности и взаимодействия определяет ведущий. Всем участникам тренингового занятия необходимо выполнять правила проведения тренинга.

Правила тренинга

1. Правило «поднятой руки» - ведущий может в любую минуту остановить говорящего, если это может задеть интересы участников тренинга или помешать ходу тренинга.
2. Правило «закрытой зоны» - все, что происходит, и все, о чем говорится на нашем занятии, касается только нашей группы и вне группы не распространяется.
3. Правило «индивидуальности» - никого не судить, не приклеивать ярлыков, не давать кличек, постараться увидеть в себе и в другом индивидуальность, не бояться удивляться новому в себе и других.
4. Правило «здесь и теперь» - стараться думать о том, что происходит на занятии, отмечать для себя мысли и чувства, возникающие в ходе занятия, запоминать наиболее значимые для себя упражнения и их результат.
5. Правило свободного высказывания своего мнения - каждый может высказаться по любому вопросу, не задевая и не оскорбляя чувства других. Говорить больше о себе, своих чувствах.
6. Правило «внимательно слушать» - уважительно относиться к тому, что говорят другие, дать возможность высказаться каждому.

Уважать мнение другого, даже если оно не совпадает с твоим мнением.

7. Правило «уважительного общения» - очень важно сохранить в группе атмосферу доверия и внимания друг к другу.

Игры на сплочение

«Живые цифры»

Участникам предлагается изобразить своим телом цифры, каждый выполняет задание индивидуально. Затем предлагаются двузначные цифры-участники должны спонтанно разбиться на пары. Можно предложить 3-х, 4-х значные цифры.

«Крестики-нолики»

Группа делится на 2 команды «крестики» и «нолики». Создается игровое поле: 3 ряда по 3 стула. По команде ведущего команды начинают играть и занимают по очереди места на игровом поле в быстром темпе. Правил игры такие же как в обычной игре «Крестики-нолики».

«Приглядывание»

Группа в полукруге. Ведущий предлагает участникам внимательно присмотреться к любому человеку, но так, чтобы никто не заметил, кто к кому приглядывается. Затем все закрывают глаза, а ведущий задает вопрос относительно любого участника. Например: какого цвета рубашка? Какого цвета глаза? Накрашены ли ногти?

«Квадрат»

Задача участников игры всем встать в ограниченный квадрат, не заступая за его границы.

«Индийский круг»

Играющие становятся в круг очень близко друг к другу, далее их задача сесть друг другу на коленки сделать несколько шагов.

«Коридор доверия»

Участники тренинга делятся на две части и встают друг напротив друга, вытягивают руки. Один человек встает перед этим «коридором» и бежит в него, люди же образующие круг должны опустить руки, чтобы дать пробежать человеку.

Упражнения на развитие креативности

«Пишем от руки»

Это задание базируется на известной технике, описанной Джулией Кэмерон в книге «Путь художника». Исходная версия предлагает каждое утро писать три страницы

текста о чём угодно. Его художественные достоинства значения не имеют, вы просто выплёскиваете на бумагу поток сознания. Это освобождает мозг от случайных мыслей и переживаний, пробуждая способность творить. Вовсе не обязательно выделять время именно с утра, можно отвести для этого 10 минут и на рабочем месте. Главное, чтобы вы писали от руки, так будет задействовано больше участков мозга. Даже если энтузиазма хватит лишь на то, чтобы все три страницы повторять одну и ту же фразу, мозг будет благодарен за передышку.

«Новый проект»

Следующая задача просто бесподобна в ситуациях, когда вы начинаете работу над новым проектом и пытаетесь докопаться до его сути. Каждую задачу в конечном итоге можно свести к трём вопросам:

- Что вы хотите сказать?
- Какова ключевая идея?
- В чём вообще тут смысл?

Ответы не всегда лежат на поверхности, часто их даже сложно сформулировать. Чтобы навести в голове порядок, попробуйте сочинять хайку. Напомню, это жанр японской поэзии, отличительная черта которого — особая система построения стихотворения. В классическом хайку в общей сложности 17 слогов, по строкам они обычно делятся в следующем порядке: 5 — 7 — 5. Пишите о том, что вдохновляет вас в данный момент, о вещах, в которых вы хотите разобраться, или просто о мыслях по отношению к текущему проекту.

«Рисуем обеими руками»

Со стороны процесс может выглядеть довольно глупо и смешно, но расслабляет на ура. Рисуя одновременно двумя руками, вы стимулируете оба полушария мозга. Берёте в правую и левую руку по маркеру и выводите на листе бумаги всё, что заблагорассудится.

Важный момент: рисунки, сделанные каждой рукой, должны повторять друг друга в зеркальном отражении. Перфекционизм здесь не требуется, сфокусируйтесь на движении и самом процессе, а не на итоговом результате.

Упражнение «клуб общения»

Эти упражнения могут помочь их участникам приобрести умения и навыки в общении, подготовиться к общению с человеком «любой степени сложности»; как можно лучше узнать самого себя и других людей; развить способность чувствовать и понимать другого человека.

«Чужое утро»

Ведущий просит всех участников закрыть глаза. Затем он обращается к первому

участнику, просит его описать, в какую одежду одет второй участник. Потом просит его хорошенько настроиться, и рассказать о своих представлениях, как прошло утро второго участника.

Ведущему можно задавать наводящие вопросы, например:

- Во сколько он проснулся?
- Он проснулся сам или его разбудили?
- Он сразу встал или еще повалялся в постели?
- Делал ли он зарядку?
- Включал ли он какие-нибудь проборы?
- Какого цвета у него зубная щетка?
- Какого цвета у него полотенце?
- Чем он завтракал?
- Что он пил, чай или кофе?

После того как участник рассказал о своих представлениях, он может открыть глаза. Второй участник, чье утро описывалось, дает небольшой комментарий о совпадениях представлений с реальностью, а затем описывает утро третьего участника. Круг замыкается, когда последний участник описывает утро того, кто был первым.

«Геометрия для немых»

Участникам раздаются листы для рисования и простые карандаши. Им предстоит разыграть миниурок, проходящий в следующих условиях. Один из участников получает роль «парализованного учителя». Ему запрещается в процессе урока вставать со стула и показывать что-то руками. «Ученики», в свою очередь, - «немые», им запрещается говорить и вставать с места.

Ведущий показывает учителю бланк с изображением композиции из семи, соприкасающихся в одной точке, геометрических фигур: равнобедренных треугольников, квадратов и параллелограммов. «Ученики» этого изображения видеть не должны. Учителю предстоит описать словами то, что изображено на рисунке. А ученики должны по этому рассказу нарисовать идентичную картину.

Ведущий спрашивает, сколько времени нужно учителю, чтобы группа справилась с заданием? Получив ответ, ведущий засекает время, работа начинается.

Когда проходит контрольное время, а задание еще не выполнено, то ведущий повторно спрашивает о необходимом дополнительном времени. По истечении этого времени проверяется результат. Учитель выставляет оценки каждому ученику по результатам его работы.

Затем участники обсуждают работу, каждый высказывает свои пожелания учителю. Учитель также делает анализ своей работы.

Далее урок повторяется со вторым учителем (и другим рисунком), который пытается учесть в работе те правила, которые были сформулированы группой. После окончания работы происходит сравнение эффективности двух уроков.

«Стена»

Двое участников становятся друг против друга по обе стороны натянутой плотной материей прямоугольной рамы. Партнеры не должны видеть друг друга. По сигналу ведущего оба игрока наносят одновременно укол указательным пальцем в разделяющую их стенку. Цель - минимальное количество попыток найти общую точку укола, т.е. соприкоснуться через материю кончиками пальцев. Чтобы исключить возможность легких побед можно ввести условие: наносить уколы не в центр полотна.

«Ассоциации»

Среди участников игры выбирается водящий, он удаляется из помещения на некоторое время. Остальные участники загадывают одного из игроков и зовут ведущего. Ведущий может задавать участникам вопросы, с чем они ассоциируют загаданного человека. Например: с каким животным? С какой погодой? С каким цветом? И т.д. Затем ведущему дается 3 попытки, чтобы угадать человека, о котором шла речь.

«Робот»

Создается игровое поле - обширное пространство с разбросанными спичками. Участники разбиваются на пары («робот» и «оператор»). Задача «Оператора» с помощью своего «робота» собрать как можно больше спичек. Для этого он подает роботу словесные команды, стремясь детально и точно управлять движениями его рук, ног, туловища. Задача «робота» - беспрекословно и точно выполнять команды своего «оператора». Глаза «робота» во время работы должны быть закрыты. Ведущему стоит подчеркнуть, что «робот» не должен подыгрывать своему «оператору», он всего лишь послушный инструмент в руках «оператора». При включении в игру «оператор» начинает воспринимать неточности в движениях «робота» не как ошибки партнера по игре, а как свои собственные.

Вместо спичек можно предложить любую другую двигательную задачу: начертить фигуру, завязать узел, пройти лабиринт, построить групповую скульптурную композицию и т.д.

«Стыковка»

Игра проводится в четверках, двое участников садятся друг напротив друга так, чтобы их колени соприкасались и закрывают глаза. Указательные пальцы правых рук - «космические станции» - вытягивают навстречу друг другу. Двое других игроков становятся позади сидящих. По сигналу каждый из стоящих участников начинает с помощью словесных команд или прикосновений управлять движениями правой руки сидящего перед ним. Цель, стоящих за креслами игроков - свести концы указательных пальцев своих партнеров. Возможен и конкурентный вариант игры: один из игроков стремится увести свою «мишень» - ладонь сидящего перед собой человека - от преследующей его «ракеты» - указательного пальца сидящего напротив. При этом

ладонь должна, конечно, всегда в пределах досягаемости пальцев, а лицо - вне ее пределов.

«Анабиоз»

Участники разбиваются на пары. В каждой паре игроки распределяют между собой роли «замороженного» и «реаниматора». По сигналу «замороженный» застывает в неподвижности, изображая погруженное в анабиоз существо - с окаменевшим лицом и пустым взглядом. «Реаниматор» за минуту должен вызволить партнера из анабиоза, оживить его. «Реаниматор» не имеет права ни прикасаться к «замороженному», ни обращаться к нему с каким-либо вопросом, словами. Инструменты «реаниматора» - взгляд, мимика, жесты и пантомима. Успехом «реаниматора» можно считать произвольные реплики

«Замороженного», его смех, улыбку. Критерии выхода из анабиоза, которые могут варьироваться от явных нарушений молчания и неподвижности до едва заметных изменений в выражении лица, устанавливаются самими участниками.

«Клешня»

Группа разбивается на пары. Один из участников закрывает глаза и складывает руку в «клешню» из нескольких пальцев. Другой кладет на стол один или несколько предметов. Его задача — с помощью «клешни», послушно

выполняющей все указания, захватить предмет и переложить его на другой стул. «Клешня» устроена так, что может перемещаться во всех направлениях, сохраняя ориентацию перпендикулярно к поверхности стула, а также сводить и разводить пальцы.

Для того чтобы придать этому упражнению соревновательный характер, целесообразно ограничить время его исполнения.

Еще более острая и динамичная форма проведения игры - это конкурентная борьба двух пар, каждая из которых перетаскивает с помощью «клешни» предметы со стула соперников на свой стул до тех пор, пока все они не окажутся сосредоточенными на одном стуле.

В простейшем варианте игры обладателю «клешни» отводится роль незаинтересованного в исходе задания робота, способного лишь к механическому выполнению команд «оператора»: «От себя!», «На себя!», «Вправо», «Влево», «Вверх», «Вниз», «Захватить», «Разжать», «Стоп». При таком распределении обязанностей упражнение работает преимущественно на «оператора»: именно у него мобилизуется способность к чувствованию, так как для успешного проведения нужных манипуляций он должен ощущать «клешню» как свою собственную. Более сложный вариант: «оператор» кладет ладонь на плечо или голову своего партнера и пытается управлять «клешней» на языке надавливаний, сжатий, поглаживаний и прочее.

«Театр теней»

Перед началом игры заготавливаются карточки, числом равные количеству играющих.

На карточках пишутся роли. Допустим, действие вашего «Спектакля» происходит в замке, тогда список ролей может быть следующим: Король, Королева, Принцесса, Рыцарь, Слуга, Странник, Придворный. Карточки перемешиваются и раздаются так, чтобы никто не видел, какую роль получили остальные играющие. А затем начинается общение, в процессе которого каждый играет доставшуюся ему роль и одновременно пытается узнать, кого же играют другие. Можно высказывать свои догадки вслух, тогда, если угадал, то из игры выбывает «разоблаченный». Если ошибся - выходишь

сам, открывая свою карточку. Игра продолжается до тех пор, пока окончательно не выяснится, кто есть, кто. А затем можно поиграть в «таверну». Там собрались Купец, Вор, Матрос, Волшебник, Разбойник, Сыщик,

«Свое пространство»

Выделив из группы одного из ее членов («протагониста»), ведущий предлагает ему встать или сесть в центр игровой площадки и представить себя «светилом», на разумном удалении, от которого окажутся «планеты» - остальные члены группы. Причем так, что те, чье «притяжение» ощущается им сильнее, окажутся ближе, а те, чье притяжение слабее - дальше.

Теперь «протагонисту» необходимо, медленно поворачиваясь вокруг своей оси, сообщить каждому из присутствующих, в каком направлении и на какое расстояние ему необходимо отойти, причем расстояние фиксируется командой «Стой!». Но те, кому она не была дана, вообще покидают площадку. Помимо этого, «протагонист» может оставлять людей на месте и даже приближать их к себе, если окажется, что предварительная дистанция была слишком велика. Результаты подобной расстановки следует рассматривать как демонстрацию «протагонистом» своих симпатий и антипатий. Реальность же их выявляется на втором этапе игры, когда ему предлагается оценить созданное психологическое пространство с точки зрения комфорта, который испытывает «протагонист» внутри образовавшейся среды, и увеличить комфорт, изменив расстановку участников и изменив их состав (вернув на площадку кого-то из изгоняемых).

«Дискуссия»

Группа разбивается на тройки. В каждой тройке обязанности распределяются следующим образом.

1. Первый участник играет роль «глухого и немого»: он ничего не слышит, не может говорить, но в его распоряжение - зрение, а также жест и пантомима.
 2. Второй играет роль «глухого и паралика». Он может говорить и видеть.
 3. Третий «слепой и немой». Он способен только слышать и показывать.
- Всеитройке предлагаются задания: договориться о месте встречи, о подарке

имениннику или о том, в какой цвет покрасить забор.

Для облегчения вхождения участников в роль можно снабдить их соответствующими реквизитами: повязками (для слепых), конфетами (для немых), бантами или веревками (для связывания конечностей паралитикам), ватой (в уши глухим).

«Разговор»

Упражнение выполняется в парах. Через каждые 5 минут происходит смена партнера и позиции.

1. Партнеры садятся на пол, спина к спине. Ведут любой разговор. Затем делятся своими ощущениями.
2. Партнеры смотрят друг другу в глаза. Пытаются установить зрительный контакт, без использования слов. Затем обсуждение.
3. Во время разговора один партнер стоит, другой сидит. Через 1 минуту меняются местами. Обсуждение.

«БИП»

Вся группа, за исключением водящего, сидит на стульях в кругу. Водящий с завязанными глазами ходит внутри круга, периодически садясь к сидящим на колени. Его задача - угадать к кому он сел. Ощупывать руками не разрешается, садиться надо спиной к сидящему, так, как будто садишься на стул. Сидящий должен сказать «БИП», искажая свой голос, чтобы его не узнали. Если водящий угадал, на чьих коленях он сидит, то этот член группы начинает водить, а предыдущий садится на его место.

Развитие коммуникативных навыков

«Испорченный телефон»

Подростки встают в цепочку, психолог встаёт в конце. Хлопком по плечу он предлагает подростку повернуться к нему лицом. Затем он жестами показывает какой – либо предмет. Первый участник поворачивается лицом к второму и также хлопком по плечу просит его повернуться и показывает предмет, второй передаёт третьему и т. д. Последний участник показывает предмет.

Условия: всё делается молча, только с помощью жестов.

«Спина к спине»

Подростки садятся на стульях спиной друг к другу, выбирают тему и общаются. Затем происходит обмен впечатлениями.

«Сидя, стоя»

Упражнение выполняется в парах, в которых партнёры меняются местами. Один подросток сидит на стуле, другой стоит, ведётся беседа. Обсуждение, как каждый себя чувствовал.

Общение – это форма жизнедеятельности, сложный многоплановый процесс установления и развития контактов между людьми, обусловленный потребностями в совместной деятельности. Процесс общения включает в себя:

- Обмен информацией;
- Взаимодействие;
- Восприятие и понимание другого человека. Цели общения:
- Установление контакта;
- Сообщение и получение информации, обмен мнениями, замыслами, решениями, сообщениями;
- Побуждение, стимулирование активности партнёра;
- Координация действий;
- Обмен эмоциями;
- Установление отношений – осознание своего места в межличностных связях(ролевых, деловых)

Упражнение «Круг моего общения»

Сейчас вы проанализируете круг своих знакомых и запишите их имена в таблицу.

Возрастная категория	имя	Тип отношений (общения)
Сверстники		
Старше меня на 3-5 лет		
Старше меня на 6-10 лет		
Старше меня более чем на 10 лет		
Младше меня на 1-3 года		
Младше меня на 3-5 лет		
Маленькие дети		

1 Кто лидер в вашей паре общения?

2 Какие чувства вы испытываете во время разговора с каждым из них? 3 Что является предметом разговора?

4 Каким образом заканчиваете беседу?

5 Что испытываете после её завершения?

Дискуссия «Что может мешать общению»

Прерывание, перебивание, занятия посторонними делами, возражение до того, как собеседник изложил всё до конца и т. д.

Игра «Пишущая машинка»

Давайте представим себе, что все мы – большая пишущая машинка. Каждый из нас - буквы на клавиатуре. Наша машинка умеет печатать слова и делает это так: я говорю

слово « добро», и тогда, кому достаётся буква « д», хлопает в ладоши, потом мы все вместе хлопаем в ладоши и т. д. (распределяем буквы).

Игры – аттракционы

«Проворные мотальщики»

К середине 3-4 метровой веревки привязывают ленточку. Концы веревки прикрепляют к большим катушкам. Двое играющих берутся за катушки и расходятся в разные стороны. По команде ведущего игроки быстро наматывают веревку на катушку. Выигрывает тот, кто раньше коснется ленточки.

«Извилистой тропой»

Пять кеглей расставляют по прямой линии в 80 см друг от друга. В 2-х шагах от крайней кегли становится игрок, которому завязывают глаза. Игрок должен пройти в другой конец площадки, огибая каждое препятствие.

«Не теряй равновесия»

Играющие становятся лицом друг к другу на расстоянии вытянутых рук, сомкнув стопы, и поднимают руки вперед. По сигналу руководителя игроки поочередно ударяют одной или обеими ладонями соперника. Можно уклоняться от удара неожиданно разводя руки. Проигрывает тот, кто сдвинется с места.

Логические игры.

«Гренки»

Бабушка готовит внуку на ужин гренки. Для их приготовления она использует маленькую сковороду, способную уместить только два хлебных ломтика. На обжаривание каждой из сторон ломтика хлеба затрачивается одна минута времени. Чтобы приготовить три гренки, бабушке достаточно всего лишь трех минут вместо очевидных четырех. Как ей удастся это сделать?

Ответ

1. Обжаривается одна сторона первого и второго ломтика (1-я минута). 2. Первый ломтик переворачивается на другую сторону, второй временно убирается, а на его место кладется третий (2-я минута). 3. Убирается готовый первый ломтик, возвращается на сковороду второй и дожаривается вместе с перевернутым третьим (3-я минута).

«Король и премьер-министр»

Один король хотел сместить своего премьер-министра, но при этом не хотел его слишком обидеть. Он позвал премьер-министра к себе, положил при нем два листка бумаги в портфель и сказал: "На одном листке я написал "Уходите", а на втором — "Останьтесь". Листок, который вы вытащите, решит вашу судьбу". Премьер-министр догадался, что на обоих листках было написано

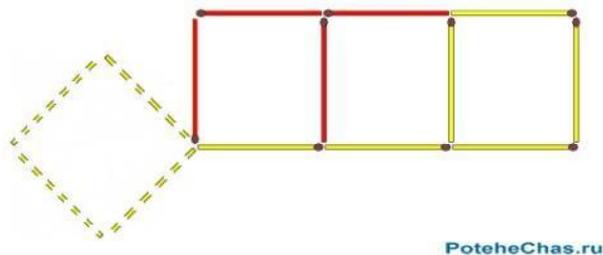
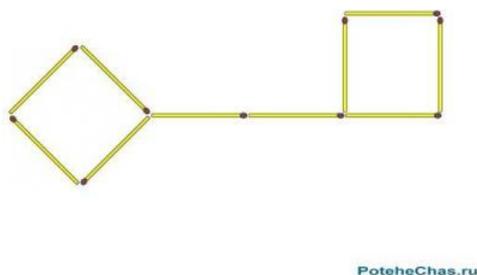
"Уходите". Как же, однако, умудрился он при этих условиях сохранить свое место?

Ответ

Премьер-министр вытащил листок бумаги и, не глядя на него, скатал из него шарик — и проглотил. Поскольку на оставшемся листке стояло "Уходите", то королю пришлось признать, что на проглоченном листке значилось "Останьтесь".

«Ключ»

Переставьте четыре спички так, чтобы из ключа получилось три квадрата.



Интеллектуальные игры

Игра – это самое доступное и самое любимое развлечение, как детей, так и взрослых.

Игра представляет простор для фантазии, сообразительность и находчивость, проявить свои творческие и организаторские способности. Кроме того, игра выполняет еще и диагностическую функцию, так как позволяет проследить межличностные отношения в коллективе.

Использование игр позволяет быстро познакомить людей, создать доброжелательную атмосферу в коллективе, выявить лидеров и сплотить коллектив, заинтересовать детей и взрослых решить организационные моменты в деятельности коллектива, дать положительный эмоциональный настрой. Многие из игр стимулируют самопознание и самореализацию.

участников, способность понимать другого человека, уважать его чувства и взгляды. Игры могут быть использованы в работе летнего лагеря, в школе, на праздниках, внеклассных и внешкольных мероприятиях.

Есть игры-развлечения, игры на знакомства и т. д., но есть игры которые способствуют развитию познавательных способностей обучающихся. Это – интеллектуальные игры. Интеллектуальные игры – игры развивающие способность мышления, рационального познания, совершенствующие мыслительные операции. Такие игры основаны на соревновании в знаниях, интуиции, умении логически мыслить. Выигрывает чаще всего тот, кто владеет информацией, имеет тренированную память, умеет сопоставлять факты, обладает воображением. Познавательная активность здесь стимулируется соревновательным характером игры.

Интеллектуальным играм способствует ряд психологических факторов. Такие игры, наряду с познавательной активностью развивают такие качества как воля, выдержка, умение сотрудничать, работать в команде, собранность и др.

Познавательные и интеллектуальные игры – специально организованные соревнования в эрудиции. Опыт показывает, что возрастные границы не имеют никакого значения. Взрослые охотно участвуют в играх и вовлекают детей.

Самое главное в технологии организации интеллектуальной игры – выработка четких правил и вопросов. Пока у вас нет опыта разработки таких игр, лучше пользоваться уже проверенными и испытанными разработками. А с приобретением опыта, вы сможете сами разрабатывать такие игры. При этом вы можете привлечь к составлению вопросов инициативную группу ребят.

Правила, которыми необходимо руководствоваться при составлении вопросов:

- не превращайте вопрос в задание;
- не придавайте вопросам узко специфический характер;
- не требуйте при ответе многочисленных перечислений;
- не придавайте вопросам примитивный характер.

Вопросы, в которых не соблюдаются эти правила, обычно вводят ребят в заблуждение, начинаются протесты и споры.

Интеллектуальные игры бывают индивидуальные и командные. Особенности подготовки и проведения интеллектуальной игры. Оформление игрового поля.

Вопросы к интеллектуальным играм подразделяются на «вопросы и ответы», «вопросы-тесты», «вопросы-подсказки», «вопросы-перевертыши». Корректные и некорректные вопросы в интеллектуальных играх.