

Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУДО «ДПШ»



Ю.В. Смирнова

Пролонгировано приказом МАУДО «ДПШ»
от 28.05.2018 № 345-од

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности

«Ты можешь всё!»

Возраст учащихся: 13–17 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:

Савельев Михаил Ильич,

педагог дополнительного образования

Челябинск, 2017 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|---|----|
| 1. Пояснительная записка..... | 3 |
| 1.1 Перечень нормативно-правовых актов, регламентирующих деятельность педагога дополнительного образования в рамках образовательной деятельности..... | 3 |
| 1.2 Направленность (профиль) Программы..... | 4 |
| 1.3 Актуальность и новизна Программы..... | 4 |
| 1.4 Отличительные особенности Программы..... | 8 |
| 1.5 Адресат Программы..... | 10 |
| 1.6 Цель Программы..... | 10 |
| 1.7 Задачи Программы..... | 10 |
| 1.8 Объем Программы..... | 11 |
| 1.9 Формы обучения..... | 11 |
| 1.10 Виды занятий..... | 11 |
| 1.11 Срок освоения Программы..... | 11 |
| 1.12 Режим занятий..... | 11 |
| 2. Учебно-тематический план Программы (1 год обучения)..... | 11 |
| 3. Содержание Программы (1 год обучения)..... | 12 |
| 4. Планируемые результаты освоения Программы (1 год обучения)..... | 17 |
| 5. Учебно-тематический план Программы (2 год обучения)..... | 18 |
| 6. Содержание Программы (2 год обучения)..... | 19 |
| 7. Планируемые результаты освоения Программы (2 год обучения)..... | 25 |
| 8. Зачетные требования к Программе (Фонд оценочных средств)..... | 26 |
| 9. Учебно-методический комплекс Программы..... | 27 |
| 10. Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса..... | 30 |

1. Пояснительная записка

1.1 Перечень нормативно-правовых актов, регламентирующих деятельность педагога дополнительного образования в рамках образовательной деятельности

Деятельность педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Ты можешь всё!» (далее – Программа), регламентируется следующими нормативно-правовыми актами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 04 сентября 2014г. №1726-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015г. №996-р);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014г. №41 «Об утверждении САНПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013г. №1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Закон Челябинской области от 29 августа 2013 г. №515-ЗО «Об образовании в Челябинской области»;
- Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г.Челябинска»;
- Программа развития МАУДО «ДПШ» на 2015-2020г. (утверждена 12.10.2015г.);

- Положение об организации образовательного процесса в МАУДО «ДПШ» (16.01.2018г.);
- Положение о разработке дополнительной общеобразовательной программы МАУДО «ДПШ» (16.01.2018г.);
- Положение о формах. Периодичности и порядке текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации учащихся МАУДО «ДПШ» (09.04.2018г.).

1.2 Направленность (профиль) Программы: социально-педагогическая.

1.3 Актуальность и новизна Программы

Мы живем в мире быстрых и слабо предсказуемых изменений, причем темп этих изменений все ускоряется, а неопределенность становится признаком эпохи: трансформируется рынок труда: цифровая эпоха преобразует все стороны жизни и экономики; увеличивается материальный, интеллектуальный и технологический разрыв между людьми, организациями и целыми странами. Исследователи предсказывают, что до 50% всех нынешних рабочих мест могут быть автоматизированы.

В настоящее время постепенно происходит переход к другому типу труда, где важны не специализированные знания и навыки, а общие «компетенции 21 века» – когнитивные, социально-эмоциональные и цифровые. Важнейшим компонентом нового представления о человеческом капитале становится активность человека, его трансформирующая сила по отношению к обстоятельствам. Особую ценность приобретают адаптивность к изменениям, умение учиться и переучиваться. Устойчивость общества и формирование прогрессивной культуры зависят от формирования новой грамотности – финансовой, гражданской, правовой, коммуникативной, медицинской и т.п.

Современное российское образование должно быть нацелено на воспитание свободной, творческой, инициативной, ответственной и саморазвивающейся личности. Без «такой личности» невозможно успешное

общественное развитие. Человек становится личностью только в обществе, и его воспитание не должно быть абстрактным, вне времени, культуры и общества.

В соответствии с этим определяется современный национальный идеал личности – высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России – воспитание его является первостепенной задачей современной образовательной системы и представляет собой социальный заказ для общего и дополнительного образования.

В соответствии с этим современному подростку необходимы знания и умения, с помощью которых он сможет не только заявлять жизненную позицию, но и активно реализовывать её в рамках определенной деятельности. Актуальность создания данной программы связана с возникшей в условиях современной политической и экономической обстановки в стране потребностью в воспитании нового типа личности: человека, уверенного в себе, умеющего брать ответственность на себя, принимать решения, уметь плодотворно взаимодействовать с другими членами общества. При этом решается задача отбора и подготовки социально перспективных подростков, потенциальных лидеров.

Отметим, что не любая деятельность формирует лидерские качества, а лишь та, которая ставит подростка в определенное отношение к коллективу людей. Именно многообразная деятельность, направленная на приобретение социального опыта способствует формированию лидерских качеств. Сегодняшнее общество, уделяя большие требования развитию и сохранению индивидуальности личности, не меньше внимания уделяет формированию личностных качеств, необходимых работе в команде. Команда – это не просто группа людей. Это группа, действующая сообща с целью достижения определенных результатов, к которым стремится каждый человек из группы. Потенциал команды гораздо выше потенциала групповых или индивидуальных усилий. Работа в команде позволяет использовать усилия, навыки, способности и творческие возможности всех, кто участвует в проекте, в коллективном творческом деле. Команда дает возможность работать сообща, действуя при

этом гибко и эффективно. Командная работа играет ведущую роль в достижении общих организационных результатов.

Работа в команде способствует развитию креативного мышления, творческих способностей подростков. Важными особенностями творческой (креативной) деятельности является то, что она невозможна без внутренней мотивации подростка, определенных знаний и носит в современных условиях во многом командный характер. Креативность мышления требует уверенности в себе, активности и лидерства, способности идти на риск. Креативность зависит от таких качеств как: изобретательность, умение находить нестандартные решения, способность взглянуть на проблему с разных и новых сторон, способность к рефлексии и непрерывному обучению, способность выдвигать новые идеи.

Использование педагогических технологий, способствующих развитию творческих способностей, повышает креативное мышление у подростков, они становятся более уверенными в своих силах, не боятся участвовать в различных творческих мероприятиях, быстрее принимают решения, у них улучшаются наблюдательность и память, внимание и творческое воображение. Творческий процесс – благоприятная почва для интеллектуального и духовного воспитания личности подростка, социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации учащихся. Подростковый возраст наиболее благоприятный период для развития креативного мышления, влияющий на формирование личности в целом.

Выше сказанное убедительно доказывает, что формирование и развитие у подростков креативного мышления, коммуникативных навыков, умения работать в команде, умения анализировать свою деятельность – компетенций, без которых нельзя быть успешным в современном обществе – являются очень важным направлением развития образования.

Формирование и развитие общих и профессиональных компетенций невозможно без применения проблемного, разноуровневого, проектного

обучения, применения информационно-коммуникационных технологий, технологий развития критического мышления. Огромная роль в этом процессе принадлежит игровым технологиям. По наблюдениям психологов комплекс проблем в развитии современных детей (снижено или отсутствует произвольное поведение, самосознание, творческое воображение), напрямую связан с дефицитом игровой деятельности. Именно в игре формируются эти качества, складываются межличностные отношения и выявляются лидерские качества.

Принцип активизации личности в процессе познания был и остается одним из основных в дидактике, именно игровая деятельность, как педагогическая технология, является мотивирующей средой для возникновения потребности в усвоении знаний и умений. Мотивация в процессе игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации. А процесс усвоения знаний, формирования практических навыков во время игры носит естественный и произвольный характер. В процессе игровой деятельности активизируются не только знания, но и коммуникативные навыки, что обуславливает социальную значимость игровой технологии. Чаще всего в работе с подростками используются деловые, организационно-деятельностные, ролевые, имитационные, инновационные и дидактические игры. Подросткам очень важно осознавать значимость игры и свою роль в этой игре.

Подростковый возраст является периодом активного формирования личности ребенка, поиска себя и своего места в жизни, определения своих склонностей и способностей, поэтому данная программа построена таким образом, что каждый подросток может проявить себя в различных видах творческой, социально-значимой личности, «примерить на себя разные социальные роли».

Поэтому новизна программы в том, что ее содержание и формы реализации обеспечивают системный подход в развитии личности, востребованной современным обществом.

1.4 Отличительные особенности Программы

Уникальность Программы заключается в следующих аспектах:

- к реализации программы активно привлекаются специалисты в области культуры, физической культуры и спорта, организаторы досуговой деятельности;
- интегративная модель программы, нацеленная на разностороннюю подготовку учащихся в условиях образовательного учреждения, деятельности общественной организации или летней тематической смены;
- блочная система содержания программы, позволяющая педагогу варьировать тематическое содержание занятий в зависимости от условий образовательной среды или степени усвоения материала.

При построении концепции программы основополагающей является идея, что творческое мышление имеет сложную структуру. Оно не только проявляется, но и существует в деятельности, оно в деятельности развивается.

Программа является модифицированной, создана на основе изучения и адаптации опыта специалистов в области социально-педагогической направленности.

Методологической основой программы являются:

- компетентностный подхода (В.И. Байденко, Н.В. Баграмова, В.А. Болотов, И.А. Зимняя, А.В. Хуторской), ставший методологической основой модернизации образования;
- деятельностный подхода (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн), поскольку деятельность играет ведущую роль в процессе креативного развития личности;

– лично-ориентированного подхода (Б.Г. Ананьев, Е.В. Бондаревская), который признает индивидуальность и самооценку личности, обеспечивает развитие личности через организацию ее деятельности;

Исходной теоретической базой для разработки программы стали:

– теории развития креативности (Дж. Гилфорд, А. Маслоу, К. Роджерс, В.Д. Шадриков), позволяющие выявить параметры и показатели креативности;

– идеи доминирующей роли мотивации при формировании креативности личности (З. Фрейд, А. Маслоу, Д.Б. Богоявленская), а также идеи самореализации, самоактуализации личности А. Маслоу, К. Роджерса.

– концепции творческого развития личности в образовательном процессе (К.А. Абульханова-Славская, В.И. Андреев, Л.С. Выготский, А.Н. Лук)

– в основе программы используется методическое пособие, разработанное Ю.Б. Гатановым «Курс развития творческого мышления».

Для реализации программы используются следующие методы обучения:

– проблемного изложения в обучении – педагог, прежде чем излагать материал, ставит проблему, формулирует познавательную задачу, а затем, раскрывая систему доказательств, сравнивая точки зрения, различные подходы, показывает способ решения поставленной задачи.

– эвристический метод – это обусловленная принципами обучения система регулятивных правил подготовки учебного материала и проведения эвристической беседы с решением познавательных задач.

– частично-поисковый, исследовательский методы предполагают активную познавательную деятельность. Педагог ставит проблемную ситуацию и предлагает решить самостоятельно. Эти методы взаимосвязаны, эффективны, способствуют более глубокому усвоению материала.

– объяснительно-иллюстративный метод способствует созданию прочной информационной базы для формирования умений и навыков.

– репродуктивный метод позволяет осуществить контроль за тем, как учащиеся усваивают знания, овладевают умениями и навыками.

1.5 Адресат Программы: школьники в возрасте 13-17 лет

В этом возрасте подростковый опыт уже недостаточен для взаимодействия с окружающим миром, а взрослый опыт еще осознанно не освоен. В связи с этим выделяются основные особенности подростков: повышенная, по сравнению с другими возрастами, значимость тесных эмоциональных контактов и интенсивная социализация, сменяющая характерное для подростков противопоставление себя взрослому обществу. Подросток активно ищет друзей, посвящает много времени доверительному общению, в котором склонен к крайностям и быстрой смене симпатий.

Начинают формироваться формальные операции, появляются навыки интеллектуальной рефлексии, совершенствуются навыки саморегуляции.

В этот возрастной период кругозор школьника значительно расширяется, обогащаются умственные возможности, появляется интерес к теоретическим знаниям и желание систематизировать конкретные факты. В этот период возникает вопрос о смысле жизни, чаще всего это общее желание понять свое предназначение.

1.6 Цель Программы: развитие социальных компетенций, способствующих самореализации личности ребенка в различных видах деятельности

1.7 Задачи Программы:

Личностные:

- сформировать навыки культуры общения и поведения в социуме;
- развивать гибкость и мобильность мышления;
- сформировать личностные качества (самодисциплина, ответственность, взаимоуважение, коммуникабельность);

Метапредметные:

- развитие творческих способностей путем включения учащихся в различные виды деятельности;

- сформировать умения анализировать результаты деятельности;
- сформировать навыки конструктивной работы в команде;

Образовательные (предметные):

- расширение знаний и практических навыков учащихся в области проектной деятельности;
- освоить различные игровые технологии;
- расширение кругозора в области межличностного общения.

1.8 Объем Программы: программа рассчитана на два года обучения; 296 часов, по 148 часов в первый и второй годы обучения, по 2 часа два раза в неделю (всего 4 часа на ребёнка).

1.9 Формы обучения: очная

1.10 Виды занятий: тренинги, групповые дискуссии, творческие занятия, мастер-классы, игровые занятия.

1.11 Срок освоения Программы: 2 года

1.12 Режим занятий: 148 часов в год; 4 часа в неделю; продолжительность занятия – 45 мин.

2. Учебно-тематический план Программы (1 год обучения)

| № | Тема | Количество часов | | |
|------|--|------------------|-----------|-----------|
| | | теория | практика | всего |
| 1. | Блок №1 Команда = Я+МЫ+ОНИ | 8 | 10 | 18 |
| 1.1. | Определение лидерской позиции «Кто Я?» | 2 | 2 | 4 |
| 1.2. | Ценности, которые ты выбираешь | 2 | 2 | 4 |
| 1.3. | Ученическое самоуправление | 2 | 2 | 4 |
| 1.4. | Роль лидерства в УСУ: лидер и команда | 2 | 4 | 6 |
| 2. | Блок №2 Игра - дело серьезное | 6 | 12 | 18 |
| 2.1. | Виды игр: игры на знакомство; игры – настройщики; игры на выявление лидеров; игры на установление контакта и сплочение; игры с залом, кричалки | 2 | 4 | 6 |
| 2.2. | Виды игр: интеллектуальные игры. | 2 | 4 | 6 |
| 2.3 | Виды игр: сюжетно-ролевые игры; игры на доверие | 2 | 4 | 6 |
| 3. | Блок №3 | 22 | 52 | 74 |

| | | | | |
|------|--|-----------|-----------|------------|
| | Психология общения | | | |
| 3.1. | Как правильно организовать общение. Речь. Артикуляционный аппарат. Дыхание. Певческий и разговорный артикуляционный аппарат. Певческое и разговорное дыхание | 6 | 10 | 16 |
| 3.2. | Наши сходства и различия. Разговор, диалог, монолог, беседа, дискуссия. Ораторское искусство | 4 | 16 | 20 |
| 3.3. | Общение и умение слушать. Правила ведения дискуссии | 4 | 6 | 10 |
| 3.4. | Средства общения. Поговорим рисунками! Оформление слова | 2 | 6 | 8 |
| 3.5. | Наши эмоции и чувства. Не бойся сцены – она сама тебя боится. Скомороший балаган | 2 | 8 | 10 |
| 3.6. | Конфликты и причины их возникновения. Оратор и ведущий – вместе или врозь? | 4 | 6 | 10 |
| 4. | Блок №4 Игровые технологии | 14 | 24 | 38 |
| 4.1. | ШОУ – технология | 4 | 6 | 10 |
| 4.2. | Коллективно-творческое дело | 6 | 14 | 20 |
| 4.3. | Блиц-технологии | 4 | 4 | 8 |
| | ИТОГО | 50 | 98 | 148 |

3. Содержание Программы (1 год обучения)

Блок №1. «Команда = Я+МЫ+ОНИ»

Тема 1.1. Определение лидерской позиции «Кто Я?».

Знакомство участников друг с другом. Формирование интереса и мотивации к посещению дальнейших занятий. На занятии используются игровые и тренинговые формы работы.

Содержание: Игры на знакомство. Беседа на тему «Кто такой лидер?». Тесты «Имеете ли вы организаторские способности», «Умеете ли вы выполнять указания?». Организаторская этика – что это такое? Определение личностных лидерских качеств. Соотношение роли индивидуальности (Я), команды (МЫ), социума и детского окружения (ОНИ). Создание логотипа лидерства. Определение собственного предназначения в лидерском движении.

Тема 1.2. «Ценности, которые ты выбираешь».

Гражданская идентичность в форме осознания «Я» как гражданина России, чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю.

Содержание: Определение ценностного ряда. Сравнительный анализ ценностного ряда в различные временные периоды. Сравнительный анализ ценностного ряда различных социальных и культурных групп. Ценности взрослых и детей. Ценности, которые рядом.

Формы работы – дискуссии, беседы, экскурсии, организация и проведение школьной акции

Тема 1.3. «Ученическое самоуправление».

Обобщение знаний по целеполаганию и содержанию ученического самоуправления.

Содержание: Определение понятия «Самоуправление». Выбор модели ученического самоуправления (административная, игровая, административно-игровая). Характеристика моделей. Сходство и различия в деятельности УСУ, ДО и ДОО. Что такое коллектив? Портрет коллектива. Стадии развития коллектива (по А. Н. Лутошкину и А. С. Макаренко). Позиция актива в коллективе ребят. Система поручений в детском коллективе. Анализ детского коллектива ОУ.

Тема 1.4. «Роль лидерства в УСУ: лидер и команда».

Анализ действующей модели УСУ в образовательном учреждении.

Содержание: Используя полученные знания, обучающиеся анализируют модель УСУ данного образовательного учреждения. Данное занятие можно провести в форме дискуссии, где обучающиеся смогут выявить преимущества и недостатки УСУ в ОУ. Практическое задание: создать модель ученического самоуправления для младших школьников. Варианты создания информационного поля школьного самоуправления.

Блок №2. «Игра - дело серьезное»

Тема 2.1. «Виды игр: игры на знакомство; игры – настройщики; игры на выявление лидеров; игры на установление контакта и сплочение; игры с залом, кричалки».

Содержание: Как организовать игру. Роль игры в коллективе Игровая деятельность. Как организовать игру. Роль игры в коллективе. История игр. Игры на знакомство. Игры – настройщики. Игры на выявление лидеров. Игры на установление контакта и сплочение. Игры с залом. Кричалки. Создание сборников детских игр. Организация и проведение игровых площадок.

Тема 2.2. «Виды игр: интеллектуальные игры».

Содержание: Правила проведения интеллектуальных игр. Виды, тематические особенности. Настольные игры. Возможности компьютерного оформления. Изучение данной темы возможно с проведением в ОУ общешкольных интеллектуальных игр, чтобы обучающиеся смогли попробовать себя в организации одной из самых сложных в подготовке игровых технологий – интеллектуальные игры.

Тема 2.3. «Виды игр: сюжетно-ролевые игры; игры на доверие».

Содержание: Этапы, образы, драматургия, финал сюжетно-ролевых игр. Сюжетно-ролевые игры. Игры на доверие. Организация и проведение вечернего события «Тропа доверия».

Блок №3. «Психология общения»

Тема 3.1. «Как правильно организовать общение. Речь. Артикуляционный аппарат. Дыхание. Певческий и разговорный артикуляционный аппарат. Певческое и разговорное дыхание».

Содержание: Работа по раскрепощению артикуляционного аппарата. Теоретическое введение – определение понятий речь, общение, артикуляционный аппарат. Анализ певческого и разговорного артикуляционного аппарата; певческого и разговорного дыхания. Фонопедический метод развития голоса В. Емельянова. Упражнения по системе В. Емельянова. Упражнение «Карандаши». Изучение приёмов «утрированной» артикуляции. Тренировки дыхания, задержки дыхания. Пробная декламация,

разно жанровая декламация. Формы индивидуальной и коллективной речи. Игры «Циферблат», «Совместный счёт», «Факты о нас».

Тема 3.2. «Наши сходства и различия. Разговор, диалог, монолог, беседа, дискуссия. Ораторское искусство».

Содержание: Введение понятия «психологическая информация». Продолжение работы на формирование интереса к занятиям, на сплочение группы. Обоснование невозможности однозначного разделения информации на «хорошую» и «плохую». Упражнение «Поиск сходства». Упражнение «Запоминание позы». Формы общения. Подготовка к практическим занятиям, применение практического опыта в урочной деятельности.

Тема 3.3. «Общение и умение слушать. Правила ведения дискуссии».

Содержание: Общение как психологическое явление. Демонстрация искажения информации при её передаче от человека к человеку. Обратные связи в общении и навыки эффективного слушания. Упражнение «Испорченный телефон». Упражнение «Рисование по инструкции». Анкета «Умеете ли вы слушать». Упражнение «Слушание в разных позах». Организация и проведения в ОУ игры «Дебаты».

Тема 3.4. «Средства общения. Поговорим рисунками! Оформление слова».

Содержание: Развитие навыков эффективного общения. Демонстрация средств общения (интонации, жесты, контекст общения и т.д.). Интегрирование полученных навыков вербального и невербального взаимодействия с использованием арт-терапевтического метода. Упражнение «Испорченный телевизор». Упражнения «Дистанция общения», «Перебежчики и охранники», «Поиск предметов». Рисуночная разминка «Достраивание композиции». Тематические рисунки. Создание группового коллажа.

Тема 3.5. «Наши эмоции и чувства. Не бойся сцены – она сама тебя боится. Скомороший балаган».

Содержание: Совершенствование умений конструктивно выражать эмоции и чувства. Понятие, что такое эмоции и чувства. Разминка «Путаница».

Упражнение «Угадай эмоцию». Практическая работа «Польза и вред эмоций». Упражнение «Скульптор и глина». Особенности работы ведущих массовых праздников. Сотрудничество артикуляционного и двигательного аппаратов. Организация и проведение массового уличного события.

Тема 3.6. «Конфликты и причины их возникновения. Оратор и ведущий – вместе или врозь?».

Содержание: Анализ сущности конфликтов. Причины возникновения конфликтов и пути решения. Изучение и закрепление на конкретных примерах стиля конструктивного поведения в конфликтных ситуациях. Разминка «Встреча на узком мостике», «Гвалт». Практическая работа «Конфликтогены». Ролевая игра «Конфликты». Тесты самооценки конфликтности и тактики поведения в конфликте. Ролевая игра «Финансовые авантюристы».

Блок №4. «Игровые технологии»

Тема 4.1. «ШОУ-технология».

Содержание: Понятие ШОУ-технологий, как игрового мероприятия, обязательными признаками которого является деление аудитории на выступающих и зрителей, в котором присутствует соревновательность на сцене, заготовленный организаторами сценарий. Анализ предложенных и обоснованный выбор. Характеристика технологий. Образовательный аспект детского шоу. Анализ предложенного сценария. Организация праздника. Распределение обязанностей. Проведение экспресс-программы. Зачетное проведение шоу-программы в образовательном учреждении.

Тема 4.2. «Коллективно-творческое дело».

Содержание: КТД – коллективное творческое дело рассматривается в контексте педагогики общей заботы (коммунарской педагогики), где КТД – жёсткая организационная форма, основанная на определённой направленности деятельности, ориентированной на пользу, радость людям. Механизм разработки КТД. Разбор видов КТД можно делать в рабочих группах, выявляя качества каждой из них. Определение предмета – события – учреждения (например, груша, свадьба, цирк). Подбор по три ассоциации к каждому слову

(например, груша: фрукт, базар, зарплата). Составить три предложения с полученными словами. Определение темы дела; формирование рабочих групп; ответить на вопросы: Что? Для кого? Где? Когда? Как это будет происходить?; эксперты от групп знакомятся с вашим делом; делегирование в группы; определение одного дела. Практическая реализация в рамках деятельности УСУ.

Тема 4.3. «Блиц-технологии».

Содержание: Понятие технологий «акция» и «флэш-моб». Анализ и обоснованный выбор. Характеристика технологий. Образовательный аспект акции и флэш-моба. Анализ и выбор темы. Организация события. Распределение обязанностей. Проведение экспресс-акции, флэш-моба. Зачетное проведение события в образовательном учреждении.

4. Планируемые результаты освоения программы (1 год обучения)

Личностные:

- развитие воображения и нестандартного мышления при решении различных задач;
- развитие коммуникативных навыков;
- развитие личностных качеств, необходимых для работы в команде (толерантность, взаимоуважение, обязательность);

Метапредметные:

- формирование умений проявлять инициативу и самостоятельность во время подготовки различных мероприятий;
- расширение диапазона проявления гибкости, спонтанности мышления;
- развитие умение найти творческий подход в решении различных ситуаций;

Образовательные (предметные):

- развитие умений решения нестандартных задачами;

- владение некоторыми игровыми технологиями и использование их в общении со сверстниками;

- знание основных правил общения членов команды, участников коллективных творческих дел;

- умение эффективно решать конфликтные ситуации.

5. Учебно-тематический план Программы (2 год обучения)

| № | Тема | Количество часов | | |
|------|--|------------------|-----------|-----------|
| | | теория | практика | всего |
| 1. | Блок №1. Мой путь в профессию | 8 | 10 | 18 |
| 1.1. | Менеджер – кто это? | 2 | 2 | 4 |
| 1.2. | Мир современных профессий | 2 | 2 | 4 |
| 1.3. | Мой выбор профессии | 2 | 2 | 4 |
| 1.4. | В чем успех команды? | 2 | 4 | 6 |
| 2. | Блок №2 Игра – дело серьезное | 6 | 12 | 18 |
| 2.1. | Виды игр: подвижные и дворовые игры | 2 | 4 | 6 |
| 2.2. | Виды игр: спортивные, интеллектуальные игры | 2 | 4 | 6 |
| 2.3. | Виды игр: сюжетно-ролевые игры; игры на доверие | 2 | 4 | 6 |
| 3. | Блок №3. Игровые технологии | 12 | 18 | 30 |
| 3.1. | Информационное зеркало | 4 | 6 | 10 |
| 3.2. | СО-технологии | 4 | 4 | 8 |
| 3.3. | Технология «Равный – равному» | 4 | 8 | 12 |
| 4. | Блок №4. Технология социального проектирования | 7 | 37 | 44 |
| 4.1 | Проект «Гражданин» | 2 | | 2 |
| 4.2 | Структура работы над проектом: подготовка учащихся к работе над проектом. Выбор проблемы | 1 | 1 | 2 |
| 4.3 | Структура работы над проектом: сбор и анализ информации (исследование проблемы) | | 6 | 6 |
| 4.4 | Структура работы над проектом: разработка собственного варианта решения проблемы | | 2 | 2 |
| 4.5 | Структура работы над проектом: реализация плана действий | 2 | 18 | 20 |
| 4.6 | Структура работы над проектом: составление портфолио | 2 | 4 | 6 |

| | | | | |
|-----|---|-----------|-----------|------------|
| 4.7 | Структура работы над проектом: презентация | | 4 | 4 |
| 4.8 | Структура работы над проектом: рефлексия | | 2 | 2 |
| 5. | Блок №5. Я горжусь – я Россиянин! (народные игры) | 10 | 20 | 30 |
| 5.1 | История возникновения национальных игр | 2 | | 2 |
| 5.2 | Национальные настольные игры России | 6 | 6 | 12 |
| 5.3 | Современные игры | | 4 | 4 |
| 5.4 | Дидактическое обеспечение настольных игр | 2 | 6 | 8 |
| 5.5 | Мастер-класс «#РФчерезИГРУ – страна в твоих руках!» | | 4 | 4 |
| 6. | Блок №6. Информационно-медийное сопровождение деятельности | 6 | 2 | 8 |
| 6.1 | Информационное зеркало (визуальное сопровождение события) | 2 | | 2 |
| 6.2 | Подготовка информационных материалов о событии. Фото-, видеосопровождение | 2 | | 2 |
| 6.3 | Формирование информационного контента в социальных сетях | 2 | 2 | 4 |
| | ИТОГО | 49 | 99 | 148 |

6. Содержание Программы (2 год обучения)

Блок №1. «Мой путь в профессию»

Тема 1.1. «Менеджер – кто это?»

Содержание: Знакомство с профессией менеджера. Качества менеджера.

Функции менеджера. Направления деятельности.

Тема 1.2. «Мир современных профессий».

Содержание: Понятия «профессия», «специальность», «специалист», «квалификация». Современный рынок труда: тенденции развития и риски. Атлас профессий XXI века. Актуальные универсальные профессиональные способности и навыки.

Тема 1.3. «Мой выбор профессии».

Содержание: Профориентационное тестирование.

Тема 1.4. «В чем успех команды?».

Содержание: Цель команды. Потенциал команды. Факторы создания команды.

Блок №2. «Игра – дело серьезно».

Тема 2.1. «Виды игр: подвижные и дворовые игры».

Содержание: Особенности организации игр. Организация участников игры. Знакомство с правилами. Меры безопасности при проведении подвижных игр.

Тема 2.2. «Виды игр: спортивные, интеллектуальные игры».

Содержание: Знакомство с правилами. Подготовка инвентаря и оборудования. Меры безопасности при проведении спортивных игр.

Тема 2.3. «Виды игр: сюжетно-ролевые игры; игры на доверие».

Содержание: Знакомство с правилами. Подготовка инвентаря и оборудования.

Блок №3. «Игровые технологии».

Тема 3.1. «Информационное зеркало».

Информационное зеркало – опыт активного отношения к публичной графической информации. Информационное содержание в школах на данный момент часто ассоциируется с профессиональным оформлением. Это, конечно же, красиво и грамотно, но в таком случае, мы не учитываем воспитательной потенциал творческой деятельности учащихся, образовательный аспект данной технологии, лишаем школу индивидуальности и детского взгляда на происходящие события. Детский примитивизм в оформлении несколько не обедняет информацию, но, в тоже время, обнажает основное содержание.

Содержание: Понятие информационного зеркала. Анализ предложенных и обоснованный выбор. Характеристика технологии. Образовательный аспект визуального оформления ОУ. Правила визуального оформления. Как не бояться рисовать. Анализ и выбор территории для оформления. Организация визуального экспресс-оформления. Распределение обязанностей. Зачетное проведение события в образовательном учреждении.

Тема 3.2. «СО – технологии».

СО – опыт партнёрских взаимоотношений с организациями разного характера, привлекаемых для взаимовыгодного сотрудничества.

Содержание: Понятие социального партнёрства. Разно уровневое партнёрство. Внутреннее партнёрство. Внешнее партнёрство: спонсорское, взаимовыгодное, сетевое партнёрство. Понятие сетевых узлов в партнёрстве. Анализ схемы взаимодействия.

Тема 3.3. «Технология «Равный – равному».

Содержание: Анализ деятельности обучающихся в течение года. Анализ возможного образовательного потенциала. Формирование образовательных групп. Разработка плана и содержания занятий. Защита проекта занятий. Возможность проведения пробных занятий курса в течение второго года обучения. Равный – равному (также называется peer-to-peer education) – метод обучения, при котором источником знаний для ученика служит не профессиональный учитель, а такой же ученик, уже обучившийся предмету. Такое обучение, как правило, применяется для небольших объемов знаний и происходит индивидуально или в малой группе.

Определение «Метод «равный – равному» приобрело распространение в связи с признанием эффективности результатов внедрения проектов популяризации здорового образа жизни в странах Европейского содружества и др. странах мира. Понятие «методика «равный – равному» базируется на том, что главное участие в распространении знаний принимает сама молодежь. Преимущества методики «равный – равному» состоят в том, что подростковая среда является естественной социокультурной средой для ровесников, доступность к которой взрослым ограничена возрастом, социальным статусом, языком, стилями коммуникации и эффективностью влияний. Методика «равный – равному» оценивается как социально – педагогическое явление. Поэтому она рассматривается в нескольких аспектах. Прежде всего, это социальный подход, (политика) формирование у молодого человека идеала через получение знаний, привычек, умений, психологических качеств и

установок на социальное ответственное поведение. Это и технология, поскольку предусматривает последовательную систему активных действий подростков с их положительными ориентирами жизненного выбора через распространение достоверной информации и образцов собственного примера позиции лидеров.

Блок №4. «Технология социального проектирования»

Тема 4.1. «Проект «Гражданин».

Содержание: В основу теоретической базы положена методика социального проектирования В.П. Пахомова «Гражданин». Проектирование – специально организованная педагогом и самостоятельно выполняемая учащимися программа действий, в основе которой лежит актуальная для общества и лично значимая для ученика проблема, решение которой направлено на позитивное изменение социальной ситуации посредством взаимодействия учащихся со структурами власти, общественными организациями и другими социальными партнёрами. Знакомство учащихся с технологией социального проектирования.

Тема 4.2. «Структура работы над проектом: подготовка учащихся к работе над проектом. Выбор проблемы».

Содержание: Знакомство учащихся со структурой работы над проектом. Выбор учащимися актуальной проблемы для ее дальнейшего решения (методика «Ромашка»).

Тема 4.3. «Структура работы над проектом: сбор и анализ информации (исследование проблемы)».

Содержание: Изучение законодательной и нормативно-правовой базы проблемы. Социологические опросы разных групп населения. Анализ материалов СМИ. Встречи и интервью с компетентными лицами.

Тема 4.4. «Структура работы над проектом: разработка собственного варианта решения проблемы».

Содержание: Составление эффективной программы действий по решению проблемы с указанием наименования видов деятельности, сроков и ответственных лиц.

Тема 4.5. «Структура работы над проектом: реализация плана действий».

Содержание: Обращение к заинтересованным лицам, организациям, социальная переписка. Собственное участие учащихся.

Тема 4.6. «Структура работы над проектом: составление портфолио».

Содержание: Знакомство с основными требованиями к составлению портфолио. Практическая работа.

Тема 4.7. «Структура работы над проектом: презентация».

Содержание: Подготовка компьютерной презентации и устной деловой защиты проекта.

Тема 4.8. «Структура работы над проектом: рефлексия».

Содержание: Анализ и оценка приобретенного опыта учащимися в результате работы над проектом.

Блок №5. «Я горжусь – я Россиянин! (народные игры)»

Тема 5.1. «История возникновения национальных игр».

Содержание: Народные традиции и культура. Социальная сущность игр. Виды игр.

Тема 5.2. «Национальные настольные игры России».

Содержание: Структура и содержание игр: русские «бирюльки», украинские «куры», калмыцкие «нэрн шинж» (12 роговых колец) и «шатр» (шахматы), удмуртская настольная игра «пазыгыса шудон» (разбрасывание палочек), бурятская «шагай наадан» (баранья лодыжка), якутская «хабылык» (лучинка). Национальные разновидности игры в камешки: «бестас» (казахская), «бешташ» (киргизская), «нимпусянг» (эстонская), «хаамыска» (якутская).

Тема 5.3. «Современные игры».

Содержание: Виды игр. Правила игр. Современные настольные дидактические игры.

Тема 5.4. «Дидактическое обеспечение настольных игр».

Содержание: Самостоятельное изготовление карточек-инструкций с правилами национальных игр, игровых элементов.

Тема 5.5. «Мастер-класс «#RFчерезИГРУ – страна в твоих руках!».

Содержание: Организация и проведение учащимися мастер-класса по настольным национальным играм.

Блок №6. «Информационно-медийное сопровождение деятельности»

Тема 6.1. «Информационное зеркало (визуальное сопровождение события)».

Содержание: Понятие информационного зеркала. Характеристика технологии. Виды информационного зеркала: информационный стенд, «стена гласности», Приемы и техники визуального оформления события: плакатное письмо, трафаретное письмо, техника симметричного вырезывания, граффити, «фигуризация образа». Правила визуального оформления. Познавательный и воспитательный и эстетический аспект визуального оформления события. Организация визуального экспресс-оформления.

Тема 6.2. «Подготовка информационных материалов о событии. Фото-, видеосопровождение.»

Содержание: Виды информационных материалов для СМИ: пресс- и пост-релиз, бекграундер, пресс-кит, факт-лист, кейс-история, обзорная статья, авторская статья. Структура новостного материала. Правила подготовки эффективного пресс-релиза и его распространения.

Использование фото- и видео-съемки в информационном освещении событий. Новостная, репортажная и документальная фото- и видео-документалистика. Этические и правовые аспекты использования фото- и видео-съемки в информационном освещении событий.

Тема 6.3. «Формирование информационного контента в социальных сетях».

Содержание: Понятия «социальные сети», «контент», «целевая аудитория». Возможности социальных сетей по установлению личных

коммуникаций и распространения информации. Принципы и правила «открытой и «закрытой» коммуникации в социальных сетях. Правила безопасной коммуникации в социальных сетях. Секреты создания эффективного информационного контента для социальной сети. Использование инфографики при подготовке информационного контента. Правила подготовки и размещения фото- и видео-контента. Разработка информационного контента.

7. Планируемые результаты освоения Программы (2 год обучения)

Личностные:

- сформированность активной гражданской позиции;
- проявление навыков культуры общения и поведения в социуме;
- сформированность мотивации к творческой деятельности;
- развитие личностных качеств, необходимых для эффективной работы команды;
- самореализация в процессе КТД, творческих и социальных проектов.

Метапредметные:

- сформированность умений проявлять инициативу и самостоятельность в процессе разного вида деятельности;
- развитие воображения и нестандартного мышления при решении различных творческих и социальных задач;
- сформированность умений анализировать нестандартные ситуации, мероприятия.

Образовательные (предметные):

- расширение кругозора в области социального общения;
- владение широким спектром игровых приемов;
- практические умения организации различных мероприятий;
- практический опыт социального проектирования.

8. Зачетные требования к Программе

1 год обучения. Промежуточная аттестация

| Форма контроля | Уровень освоение материала | Зачетные требования |
|----------------|----------------------------|--|
| Командная игра | Достаточный | Минимальный уровень мотивации к деятельности (социальная, учебно-познавательная, творческая); включенность в игру в качестве наблюдателя; знание правил игры |
| | Средний | Средний уровень мотивации к деятельности (социальная, учебно-познавательная, творческая); активное включение в работу команды; берет инициативу «на себя», хорошо знает правила игры |
| | Высокий | Максимальный уровень мотивации к деятельности (социальная, учебно-познавательная, творческая); активно включается в процесс; эффективно организует членов в работу команды, проявляет лидерские качества; предлагает нестандартные решения |

2 год обучения. Текущая аттестация

| Форма контроля | Уровень освоение материала | Зачетные требования |
|------------------------------|----------------------------|--|
| Коллективное творческое дело | Достаточный | Минимальный уровень владения приемами организации реальных творческих дел, проявления инициативы и самостоятельности |
| | Средний | Средний уровень владения приемами организации реальных творческих дел, дающих конкретный результат; проявление инициативы, лидерских качеств |
| | Высокий | Максимальный уровень владения приемами организации творческих дел их анализа; проявление творческой инициативы, лидерских качеств; может анализировать результат |

Итоговая аттестация по результатам освоения Программы

| Форма контроля | Уровень освоение материала | Зачетные требования |
|----------------|----------------------------|---|
| Проект | Достаточный | Минимальный уровень владения проектными технологиями; пассивная включенность в процесс презентации (инфографика) и реализации проекта; поручения выполняет, но инициативы не проявляет; недостаточное владение технологией инфографики |
| | Средний | Средний уровень владения проектными технологиями; проявление творческих качеств, выбор нестандартных Решений при реализации проекта; активно включается в реализацию проекта, может «заменить» лидера на определенном этапе; не в полной мере владеет технологией инфографики |
| | Высокий | Максимальный уровень владения проектными технологиями, ярко выражен творческие способности, лидерские качества, умения «организовать командную эффективную работу» грамотно может проанализировать ситуацию и принять правильное решение; в целом освоил технологию инфографики |

9. Учебно-методический комплекс Программы

| № п/п | Структура учебно-методического комплекса | Содержание структурных компонентов |
|-------|--|------------------------------------|
| 1 | Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса | п.10 |

| | | |
|---|------------------------|--|
| 2 | Формы аттестации | Тест Проект КТД |
| 3 | Оценочные материалы | Приложение |
| 4 | Методические материалы | <p>Форма обучения – очная.</p> <p>Методы обучения (словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, дискуссионный, проектный и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.).</p> <p>Формы организации образовательного процесса: индивидуально-групповая и групповая.</p> <p>Формы организации учебного занятия: акция, беседа, встреча с интересными людьми, диспут, защита проектов, игра, конкурс, круглый стол, лекция, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, практическое занятие, творческая мастерская, тренинг.</p> <p>Педагогические технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, технология коллективной творческой деятельности, технология-дебаты и др.</p> <p>Алгоритм учебного занятия: занятия состоят из пяти этапов: «Здравствуй!» (орг. момент); «Зачем и для чего?» (постановка целей и задач); «Шагни вперед!» (объяснение нового материала); «Проверь себя!» (закрепление, практическая работа); «Поделись с другими!» (внедрение технологии «Равный равному»)</p> |
| 5 | Список литературы | <ol style="list-style-type: none"> 1. Алиева, Е.Г. Формирование творческого потенциала личности [Текст] / .- СПб.: 2009 2. Ахметов, С.В. Креативность и мотив достижения в структуре личности [Электронный ресурс] / // Псиново. Ru. – 2010. - Режим доступа : http://psinovo.ru/referati_po_psichologii_i_pedagogike/kreativnost_i_motiv_dostizheniya_v_strukture_lichnosti_negosudarstvennoe.html 3. Барышева, Т. Педагогические основы креативности [Текст] : учебное пособие / Тамара Барышева, Юрий Жигалов. – СПб. : СПГУТД, 2006. 4. Богоявленская, Д.Б. О предмете исследования |

- творческих способностей [Текст] / // Психологический Журнал.- 1995. - №5. - С.49-58
5. Буинова, Д.И. Креативность как фактор самореализации личности в профессиональной деятельности [Электронный ресурс] / // Новаинфо. Ru. – 2009.- Режим доступа : <http://novainfo.ru/archive/9/kreativnost>
 6. Выготский, Л.С. Психологические исследования [Текст] / . – М., 1956.
 7. Выготский, Л.С. Творчество в детском возрасте [Текст] / . - СПб. : СОЮЗ, 1997
 8. Гилфорд, Дж. Три стороны интеллекта [Текст] / // Психология мышления, под редакцией . – М.: Прогресс, 1965.
 9. Головей, Л. Возрастная психология [Текст] : учебное пособие / Лариса Головей, Елена Рыбалко. – СПб. : Речь, 2002.
 10. Дружинин, В.Н. учебник нового века. Психология: Учебник для гуманитарных вузов [Текст] / - СПб.: Питер, 2009. — 656 с.
 11. Дружинин, В.Н. Теория общих познавательных способностей [Электронный ресурс] / – Режим доступа : http://www.center-nlp.ru/library/s55/nlp/drujinin.html?current_book_page=13&print_version=true
 12. Егорова, М.С. Генотип. Среда. Развитие [Текст] / Н. Зырянова, О. Паршикова, С. Пьянкова, Ю. Черткова. – Омск.: ОГИ, 2004
 13. Ильин, Е.П. Психология творчества, креативности, одаренности [Текст] / . - СПб : Питер, 2009
 14. Колесов, Д.В. О психологии творчества [Текст] / // Психологический журнал № 6
 15. Креативность [Электронный ресурс] // Режим доступа : <https://ru.wikipedia.org/wiki/Креативность>
 16. Леонтьев, А.Н. Проблемы развития психики [Текст] / Изд. 2-е. - М. : МГУ, 19с.
 17. Люблинская, А.А. Задачи и принципы изучения психического развития ребенка. [Текст] / 2-е изд. -М. : Просвещение, 2с.
 18. Немов, Р. Психология образования. Книга II [Текст] / – М. : Просвещение, 1994. – 496 с.
 19. Одаренные дети: пер. с англ./общ. ред. Г.В. Бурменской и В.М. Слущкого. - М., 1991.,с 12
 20. Панов, В.И. Теоретические и практические проблемы одаренности [Текст] / // Прикладная

| | | |
|--|--|----|
| | учащегося) | |
| 5. | Принтер лазерный | 1 |
| 6. | Принтер цветной | 1 |
| 7. | Копировальный аппарат | 0 |
| 8. | Сканер | 1 |
| 9. | Цифровой фотоаппарат | 0 |
| 10. | Устройство для чтения информации с карты памяти (картридер) | 0 |
| 11. | Цифровая видеокамера | 1 |
| 12. | Web-камера | 0 |
| 13. | Устройства ввода/вывода звуковой информации – микрофон, наушники | 1 |
| 14. | Устройства вывода/ вывода звуковой информации – микрофон, колонки и наушники | 1 |
| 15. | Устройства для создания музыкальной информации (музыкальные клавиатуры) | 1 |
| 16. | Внешний накопитель информации | 1 |
| 17. | Мобильное устройство для хранения информации (флеш-память) | 1 |
| III. Информационно-коммуникационные средства (программные средства) | | |
| 1. | Операционная система | 1 |
| 2. | Антивирусная программа | 1 |
| 3. | Программа-архиватор 7-Zip | 1 |
| 4. | Программа для записи CD и DVD дисков | 1 |
| 5. | Мультимедиа проигрыватель, входящий в состав операционной системы | 1 |
| 6. | Программа для проведения видеомонтажа и сжатия видеофайлов | 1 |
| 7. | Редактор Web-страниц | 1 |
| 8. | Браузер Opera | 1 |
| 9. | Мультимедиа проигрыватель, входящий в состав операционной системы | 1 |
| 10. | Коллекции цифровых образовательных ресурсов (аудио-, видео-, фото-, интернет-источники-) | 1 |
| IV. Мебель | | |
| 1. | Стол | 4 |
| 2. | Компьютерный стол | 1 |
| 3. | Стулья | 25 |
| 4. | Аудиторная доска (для письма фломастером с магнитной поверхностью /мелом) | 1 |
| 5. | Стойки для хранения компакт-дисков | 0 |
| 6. | Шкафы для хранения оборудования | 3 |

