Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования

(повышения квалификации) специалистов «Смоленский областной институт развития образования»

Комплексные курсы повышения квалификации

ст. вожатых, педагогов-организаторов, воспитателей Вяземского района

по проблеме «Профессиональная компетентность педагога-организатора, воспитателя, старшего вожатого в условиях реализации требований ФГОС»

**Технологическая карта**

**внеклассного мероприятия**

**(деловая игра «Веер проблем»)**

Технологическую карту подготовили:

Захаренкова Н.В., старшая вожатая

МБОУ Поляновская ООШ Вяземского района;

Крылова И. Г., старшая вожатая

МБОУ Кайдаковская СОШ Вяземского района;

Фрунтикова Н.В., старшая вожатая

МБОУ Шуйская СОШ Вяземского района;

Рузаева Т.А., старшая вожатая

МБОУ Новосельская СОШ Вяземского района;

Яшкевич И. М., старшая вожатая

МБОУ СОШ № 4 г. Вязьма Смоленской области

Смоленск

2015

Введение.

Название мероприятия: «Веер проблем»

Форма проведения мероприятия: деловая игра

Авторы-составители: Баранова Е.И., Бузницкая Ю.Н., Володина Е.В., Воробьева О.В., Евстигнеева Л.В. и др., Псковская область

Возраст участников: 6-8 класс.

*Краткое описание содержания мероприятия*

Деловая игра интерпретирована на работу органов ученического самоуправления или детской общественной организации образовательной организации.

Старший вожатый предлагает воспитанникам обсудить проблемы, связанные с одной из сторон жизнедеятельности коллектива (детской общественной организации ОО), например, подготовкой и проведением конкретного дела.

В ходе проведения мероприятия учащиеся с помощью различных интерактивных приемов вовлекаются в активное обсуждение и решение проблемы проведения предстоящего дела, предлагая варианты его подготовки и исполнения, прогнозируют результат.

Так на доске появляется веер проблем в связи с предстоящим делом, а к концу игры добавляются ещё и способы решения этих проблем.

В конце или после игры проводится обсуждение, в ходе которого каждый выскажет, что он сделает для решения проблем.

Содержание данного мероприятия позволяет формировать у обучающихся навыки коллективного планирования жизнедеятельности коллектива (через совет актива детской общественной организации), моделирует желание каждого внести свой посильный вклад в общее дело, поддерживать атмосферу сотрудничества, сотворчества и взаимоуважения в коллективе, организовать совместную жизнь школьников с учетом пожеланий, способностей и возможностей обучающихся.

Литература:

1. Педагогический анализ воспитательного процесса: современные идеи и технологии. Сборник методических разработок / Под ред. Е.Н. Степанова. - М.: Центр «Педагогический поиск», 2010. - 240 с.

*Сценарий мероприятия представлен в Приложении*

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА**

МОДУЛЬ:Система достижения планируемых результатов воспитательного дела / внеклассного мероприятия

**Направление Программы воспитания и социализации обучающихся:**

- воспитание социальной ответственности и компетентности.

**Содержание деятельности (формируемая ценность):**

- социальная ответственность и социальная компетентность.

**Вид деятельности:**

- приобретение опыта сотрудничества со сверстниками, участие в деятельности органов ученического самоуправления (совет актива детской общественной организации образовательной организации).

**Форма проведения мероприятия:** деловая игра.

**Возраст участников**: 6-8 класс.

**Цель:** формирование у обучающихся готовности и способности к саморазвитию и личностному самоопределению в детской общественной организации; выработка стиля общественного поведения.

**Задачи:**

**-** организовать коллективное обсуждение жизнедеятельности детской общественной организации ОО;

- учить сочетать личные интересы с интересами коллектива, планировать пути достижения цели, адекватно оценивая свои возможности;

- способствовать созданию позитивного настроя на последующую совместную деятельность.

|  |  |
| --- | --- |
| Элементы модуля | Содержание |
| **Планируемые личностные результаты** | |
| *Блок* | Способность и готовность к саморазвитию с учетом возможностей обучающихся |
| *Уровень* | II (ценностное отношение) |
| *Возможная формулировка* | осознанное понимание своей принадлежности к социальной общности (детская общественная организация ОО) |
| **Планируемые метапредметные результаты** | |
| *Возможная формулировка* | ***Регулятивные УУД****:*  -умениепланировать пути достижения цели и принимать решения, адекватно оценивая свои возможности;  ***Коммуникативные УУД:***  - умение строить продуктивное сотрудничество со сверстниками и педагогами; правильно оценивать действия партнёра и при необходимости убеждать его;  ***Познавательные УУД:***  - умение ставить проблему, аргументировать её актуальность, делать умозаключения и выводы. |
| *Планируемый воспитательный эффект* | Умение моделировать простые социальные отношения, обосновывать свою позицию, достигать взаимопонимания |

**Оценка эффективности выбранной формы мероприятия**

Шкала оценки № 1.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Перечень требований | Отметка о выполнении |
|  | Мажорный тон | + |
|  | Эмоциональная окраска | + |
|  | Игровая инструментовка | + |
|  | Вариативность | + |
|  | Интенсивность общения | + |
|  | Формирование позитивного социального опыта | + |
| *Общее количество* | | 6 |
| *Эффективность* | | **Оптимальный уровень** |

Критерии эффективности:

* соблюдение 5-6 критериев – оптимальный уровень;
* соблюдение 3-4 критериев – достаточный уровень;
* соблюдение 1-2 критериев – низкий уровень.

Шкала оценки № 2.

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинальность идеи* | *Возможность реализации идеи* |
| **+ +** | НР - невозможно реализовать |
| + | ТР - трудно реализовать |
| 0 | **РР - реально реализовать** |

Краткие **выводы** по использованию воспитательной формы

Деловая игра «Веер проблем»:

- ориентирует на повышение качества работы органов ученического самоуправления (совета актива детской общественной организации);

- мотивирует обучающихся к активному участию в общественно значимой деятельности в режиме интерактивного взаимодействия;

- предлагает широкий спектр приемов для сотрудничества, сотворчества, формирования лидерских качеств;

- способствует формированию у обучающихся 1 блока личностных результатов (готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению).

ПРИЛОЖЕНИЕ

**Деловая игра «Веер проблем»**

**(составлен Барановой Е.И., Бузницкой Ю.Н., Володиной Е.В.,**

**Воробьевой О.В., Евстигнеевой Л.В. и др., Псковская область)**

*Основная цель:* выявить проблемы жизнедеятельности классного коллектива и осуществить поиск вариантов их решения.

*Замысел проведения.* Классный руководитель предлагает воспитанникам обсудить проблемы, связанные с одной из сторон жизнедеятельности классного коллектива, например, подготовкой и проведением конкретного дела, состоянием взаимоотношений в классе, полученными результатами работы по одному из направлений деятельности и др. Аспект обсуждения определяется заранее. Каждый ученик записывает видимую для него проблему на одной из частей веера, макет которого расположен на доске. Составные части веера должны легко открепляться от основы. После обобщения проблем классным руководителем одноклассники разбирают «свои» части веера и на основе схожести формулировок объединяются в группы, где выполняют игровое задание:

* обозначьте проблему одним ключевым словом или кратким словосочетанием;
* попытайтесь найти причину ее возникновения;
* предложите наилучший вариант ее решения;
* назовите в соответствии с предлагаемым вами вариантом этапы и способы решения проблемы;
* оформите результаты работы группы на пустой части веера и определите, кто из группы представит вариант решения проблемы.

После групповой работы представители групп кратко излагают результаты обсуждений. Одноклассники могут задавать вопросы или высказывать свое мнение по поводу выступлений учеников. На игре возможна работа экспертной группы, которая поможет не только оценить деятельность групп, но и представит компетентное мнение о рассматриваемых проблемах. В итоге на доске снова выстраивается «Веер проблем», но уже с вариантами их решений. В конце или после игры можно провести обсуждение, в ходе которого каждый выскажет, что он сделает для решения проблем.