

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ
ТАТАРСТАН**

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №1»

г. Чистополя Республики Татарстан

**Республиканский конкурс профессионального мастерства работников сферы
воспитания и дополнительного образования «Воспитать человека»**

Номинация «Управление воспитательным процессом»

ПАСПОРТ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКИ

«Создание школьной студии и выпуск школьного журнала «Каламбур»»

**Автор воспитательной
практики: заместитель
директора по воспитательной
работе
МБОУ СОШ № 1 г. Чистополя
Зайцева Юлия Григорьевна**

**г. Чистополь
2024**

<p>Полное название воспитательной практики</p>	<p>Создание школьной студии и выпуск школьного журнала «Каламбур»</p>
<p>ФИО, должность и наименование образовательной организации авторов воспитательной практики</p>	<p>Зайцева Юлия Григорьевна, заместитель директора по воспитательной работе МБОУ «СОШ №1»</p>
<p>Аннотация воспитательной практики</p>	<p>В настоящее время отмечается снижение не только речевой, но и культуры поведения в целом. Проблема непонимания людьми друг друга, особенно остра в контексте социальных противоречий. «Сегодня дети и подростки лишены возможности выбора «хорошего информационного поля», - сказал на недавней пресс-конференции, посвященной Детскому телевидению Владимир Путин. В условиях, когда медиа-пространство несет много вредной для детей информации, необходимо создавать качественное детское телевидение, а также нацеливать молодежь на творчество». По его словам, построение нового общенационального, образовательно-просветительского телевидения современной молодежи - это дело государственной важности. Президент отметил, что есть две важные задачи: защитить ребенка от вредной информации - чтобы на каналах, которые есть в свободном доступе для детей, не было опасной для них видеопродукции. Во-вторых, поощрить средства массовой информации на создание видео продукта для детей и о детях. А также, в частности, давать возможность развития детского творчества на телевизионных каналах.</p> <p>В настоящее время</p>

наблюдается дефицит информации о деятельности образовательных учреждений, снижение их имиджа в силу закрытости школ в условиях требований антитеррористической безопасности. В условиях ограниченного посещения школы появилась необходимость информирования родителей об изменениях в школьной жизни. В сегодняшнее противоречивое время необходимо помочь каждому ученику определиться с правильным выбором жизненных ориентиров. Ученики должны знать, как важно поступать всегда по совести, не причинять никому зла, быть честным и добрым, уметь делать добро другим людям.

Ролики нашей школьной студии будут интересны ученикам, родителям, социуму, а также педагогам, так как актерами в этих роликах будут сами ученики, педагоги и родители нашей школы.

Наша школьная студия повысит интерес к нашей образовательной организации; привлечет школьников к созданию утилитарного продукта, их раннему профессиональному самоопределению, созданию хобби; привлечет инвесторов и меценатов и т.д. Все вышеназванное повысит имидж и престиж школы, ее конкурентоспособность.

Он направлен, прежде всего, на работу с подростками, на развитие их творческой активности, активной жизненной позиции, потребности не только к правильной, но и выразительной, воздействующей на ум и чувства зрителя, читателя или слушателя речи, потребности в самообразовании,

	самосовершенствовании.
Ключевые слова воспитательной практики	Творчество, сотрудничество (между собой, учителя, родители), социально – культурное и профессиональное самоопределение, развитие познавательной активности создание ситуации успеха, интеллектуальное и духовное воспитание.
Актуальность внедрения воспитательной практики	Сегодня все чаще говорится о необходимости организации медиа образования школьников. Если учесть, что современное общество семимильными шагами движется в сторону информационного общества, то вопросы, связанные с развитием у подрастающего поколения информационно-коммуникационных компетентностей, становятся сегодня как никогда актуальными. В век информационных технологий резко возрастает роль человека-носителя информации, получающего, передающего и создающего эту информацию. В связи с этим идет новое осмысление медиа как носителя информации. Это не только СМИ, ТВ, Интернет. Это, прежде всего, <u>человек</u> . Детская журналистика - очень продуктивное направление для воспитания личностей, востребованных современным обществом. Дети XXI века с раннего возраста общаются с компьютерной техникой, обживают Интернет, как и взрослые, испытывают информационные перегрузки. Поэтому в школе им нужны адекватные современные формы общения с информацией. Создание собственными силами видео продуктов является востребованной подростками формой образовательной

	<p>деятельности.</p> <p><u>Проблема:</u> отсутствие возможности реализовать себя как творческую личность.</p> <p>Важную роль школьной видеостудии отмечают и сами школьники.</p> <p>Среди 8-11 классов был проведен опрос. На вопрос «Есть ли необходимость создания школьной студии в нашей школе?» получили следующие ответы:</p> <p>а) положительно – 92%</p> <p>б) отрицательно – 4%</p> <p>в) не определили своего мнения по данному вопросу – 4%.</p> <p>Проанализировав результаты опроса, мы пришли к выводу, что большая часть опрошенных, признает необходимость создания школьной видеостудии. Актуальность этого проекта состоит в том, что он способствует привлечению подростков, учителей и родителей к участию в работе СМИ, в частности, создание школьной киностудии. Реализация данного проекта позволяет создать базу для развития творческого потенциала детей и подростков.</p>
<p>Цель и задачи воспитательной практики</p>	<p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие и поддержка творческих и познавательных навыков через создание учебно-информационной среды; -приобщение школьников к театру и кино, реализации социально-информационных проектов; - приобретение опыта сотворчества, совместной работы учеников разных возрастов;

	<p>- приобщение учительской и родительской общественности для реализации всех направлений работы учебно – воспитательного процесса.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> -научиться работать в коллективе (детский коллектив, совместная деятельность с учителями и родителями); -научиться выражать свои мысли, оказывать воздействие на окружение, способности ответственно и критически анализировать; -познакомиться с новыми техническими и программными разработками, изучить их использование; -развить интеллектуальные, коммуникативные способности; -расширить общий кругозор; -привлечь внимание общественности к проблемам наших сверстников; -познакомиться ближе с такими профессиями как журналист, корреспондент, дизайнер, корректор; -познакомиться с опытом работы других видеостудий.
Целевая аудитория воспитательной практики	Учащиеся 1-11 классы, педагогический коллектив, родительская общественность.
Краткий анализ воспитательной практики	Представлен в приложении № 1 к Паспорту воспитательной практики
Технологии и методы реализации воспитательной	Проект реализуется на базе школьного компьютерного класса в период учебного года и каникул. Участниками проекта являются дети, учителя,

<p>практики</p>	<p>родители школы</p> <p>Формируется постоянная группа из числа учащихся, а так же привлекаются и другие участники. Возраст не ограничен.</p> <p>Формы работы: изучение теории, практическое применение, участие в конкурсах, создание банка работ.</p> <p>Учащиеся осваивают программу «Студия видеомонтажа», применяют свои знания на практике: снимают и монтируют фильмы, пишут сценарии, учатся брать интервью, выступают в роли актёров и режиссёров, подбирают музыку к фильмам, обрабатывают её. В работе с используются компьютерные технологии, цифровая техника, необходимое программное обеспечение</p> <p>Методы воспитательной практики:</p> <ul style="list-style-type: none"> -практический (создание различного медиа-контента); -словесный (беседы, лекции, интервью и др.); -наглядный (сбор фото и видеоматериалов, личный пример взрослого и др.); -аналитический; -синтетический.
<p>Ресурсы, необходимые для реализации воспитательной практики</p>	<p>Материально-техническое обеспечение.</p> <ul style="list-style-type: none"> • компьютерное оборудование; • фотокамера; • микрофон; • штатив; • микрофон; • хромокей;

	<ul style="list-style-type: none"> • сотовый телефон;
Период реализации воспитательной практики	<p>Период: 2024-2029</p> <p>Проект долгосрочный, не ограничивается рамками одного учебного года.</p> <p>В приложении № 2 к Паспорту воспитательной практики представлен план-график реализации воспитательной практики по Диаграмме Ганта</p>
Ожидаемые результаты воспитательной практики	<p style="text-align: center;">Ожидаемые результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> -разработка и выпуск медиа продуктов; -активизация межшкольных и межвозрастных связей; -формирование социально зрелых и активных молодых лидеров; -расширение контактов и партнерских отношений между специалистами, организациями и ведомствами этого направления; -развитие информационного пространства школы. <p style="text-align: center;">Перспективы развития</p> <ul style="list-style-type: none"> - привлечение большего числа детей и подростков к реализации проекта; -участие в пропаганде работы школьной киностудии; -организация регулярного выпуска школьных новостей; -передача накопленного опыта детям, желающим принять участие в работе школьной киностудии; -объединение в едином информационном пространстве детей и подростков школы; -освещение работы школьной киностудии в средствах массовой информации.

Описание воспитательной практики

Данный проект строится по следующему плану: постановка – съемка – монтаж. Рассмотрим каждый из этапов данного проекта.

Все начинается с составления сценария будущего видеофильма. Это проходит в игровой форме: ребятам для составления собственного сюжета даются некоторые ассоциации, после чего учащиеся «словом за словом» придумывают сценарий фильма (либо за основу сценария берется случай из школьной жизни). Учителю остается лишь немного направлять ход мыслей учащихся и объяснить следующие правила: фильм получится увлекательным, если в его основе лежит интрига, а события развиваются динамично и с нарастающей напряженностью; главное правило постановки заключается в том, чтобы снимать и показывать то, что самому интересно. После того как сценарий утвержден происходит распределение ролей в будущем видеофильме и назначение операторов.

Следующий этап – это начало съемочного процесса по составленному сценарию. Учащиеся четко должны представлять, что видеофильм состоит из эпизодов, повествующих об отдельных событиях. С одной стороны, каждый эпизод можно рассматривать как маленький фильм, но, с другой стороны, у него нет самостоятельного значения, поэтому он не должен быть лишним, выпадающим из общего строя фильма, не должен противоречить идее фильма. Эпизоды, в свою очередь, состоят из сцен, показывающих окружение и действия героев в одном определенном месте. В процессе съемок учащихся необходимо направлять, объяснять им, что и как правильно делать, актерам – объяснить, как нужно играть роль, чтобы это выглядело естественно, так как дети на первый раз теряются и начинают терять суть съемочного процесса. Операторам необходимо объяснить, что сцена состоит из переднего, среднего и дальнего планов, что от размера изображения объекта на экране, то есть от выбора плана съемки, существенно

зависит общее впечатление зрителя. Если не показывать героя крупным планом, то он так и останется чужим для зрителя. Но, с другой стороны, если начать сцену с детального плана, то для правильной ориентации в обстановке понадобится увеличить продолжительность этой малоинформативной картинки и тем самым затянуть сцену. Учащиеся должны представлять, что невозможно снимать так, чтобы на кассете (диске) видеокамеры сразу получился готовый фильм. Они заранее в мельчайших деталях должны просчитать содержимое каждого будущего кадра и синхронно с видеосъемкой записывать музыкальное сопровождение и комментарии. После того, как все сцены сняты, происходит монтаж фильма. Для этого мы используем программу Windows Movie Maker, Sony Vegas PRO.

Немаловажно, что все фильмы, созданные во время работы, представляются широкой аудитории учащихся всей школы и их родителям. Фильмы и репортажи, созданные детьми, стали ярким элементом школьной жизни.

**Краткий анализ воспитательной практики
«Создание школьной студии и
выпуск школьного журнала «Каламбур»»**

Внутренние факторы	Внешние факторы
<i>Сильные стороны</i>	<i>Возможности</i>
<p>1. Организация и поощрение взаимопомощи</p> <p>2. Создание положительной мотивации, благоприятного морально психологического климата на занятиях и во время съемок</p> <p>3. Оптимальное дозирование времени, удобный график</p> <p>4. Создание ситуации успеха, творческой самореализации и возможности проявить себя</p> <p>5. Дать возможность раскрыться любому ребенку, даже если это ребенок с ограниченными возможностями здоровья</p> <p>6. Создать атмосферу доверительных отношений между всеми участниками процесса.</p>	<p>1. Возможность привлечения родителей работающих в разных сферах деятельности и получение квалифицированной помощи в виде консультации при возникновении затруднения.</p> <p>2. Возможность посетить городскую студию, пообщаться с профессиональными корреспондентами и работниками телестудии.</p>
<i>Слабые стороны</i>	<i>Риски</i>
<p>1. Разный уровень подготовленности детей</p> <p>2. Загруженность детей учебными занятиями</p> <p>3. Загруженность учительского состава,</p>	<p>1. Снижение интереса за счет усложнения поставленных задач, временных затрат, необходимости доводить начатое дело до конца</p> <p>2. Отсутствие профессиональной</p>

родителей.	аппаратуры
4. Отсутствие постоянного профессионального консультанта	.
5. Проблемы возраста(инфантилизм, наивность, необязательность, неширокий кругозор)	.
.	

Стоит внимательно проанализировать ценностные приоритеты молодежи, как сразу станет понятным, что информационное пространство сегодня с успехом может объединить мальчишек и девчонок на созидательный творческий поиск. Школьная видеостудия, выпускающая видео - и телепродукцию для сверстников - благоприятнейшая среда социализации современного ребенка. Уже сегодня необходимо обучать детей технологии телевидения: это предоставит нам значительные конкурентные преимущества на рынке коммуникаций в будущем.

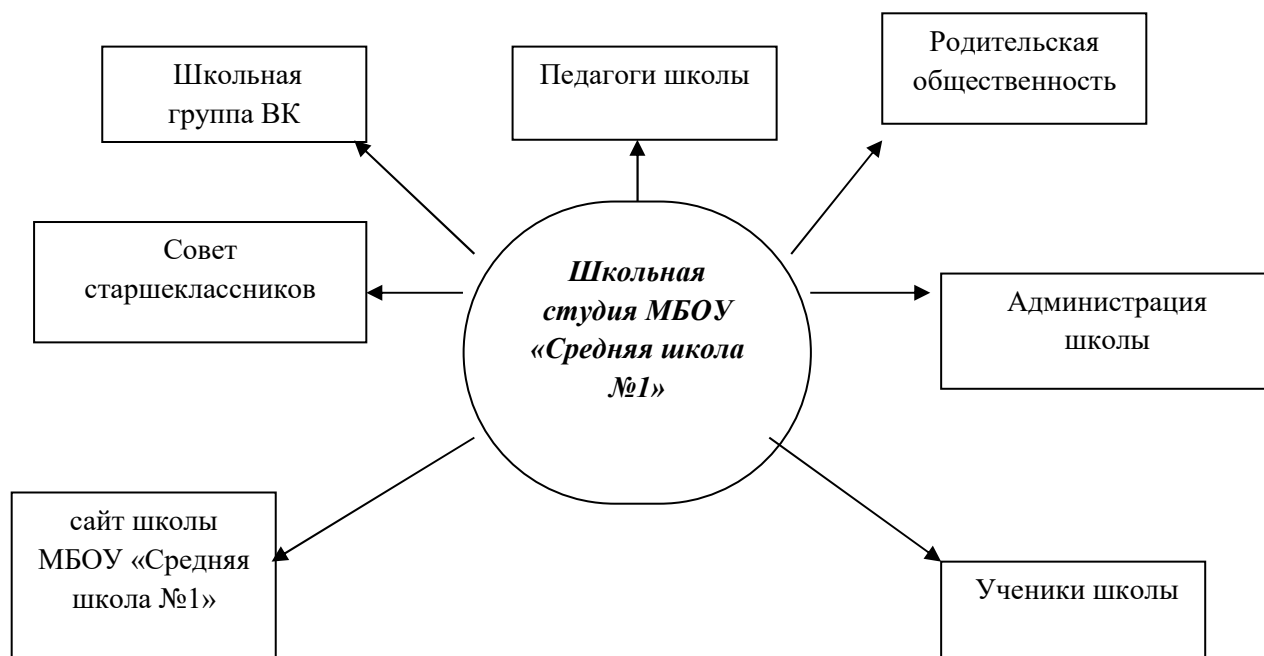
Наша студия существует всего несколько месяцев, но здесь всякий смог найти дело и по душе, и по таланту. Школьная видеостудия раскрыла самые неожиданные творческие способности учащихся.

К настоящему моменту уже сложился определённый коллектив из детей, которым интересно постоянно узнавать что-то новое.

**План-график реализации воспитательной практики
«Создание школьной студии выпуск школьного журнала «Каламбур»»**

№	Наименование этапа	Длительность	Временные рамки проекта										
			Период 1	Период 2	Период 3	Период 4	Период 5	Период 6	Период 7	Период 8	Период 9		
1.	Диагностический этап	Подготовка документации. Выявление уровня подготовленности участников проекта. Корректировка программы работы. Подготовка необходимого программного обеспечения компьютерного класса.											
2.	Прогностический этап	Составление плана работы. Планирование результатов.											
3.	Организационный.	Формирование группы. Планирование графика работы.											
4.	Практический	Освоение программ ИКТ. Реализация проекта.											
5.	Обобщающий.	Подведение промежуточных итогов. Определение перспектив развития проекта. Создание условий для преемственности участников проекта.											

Схема взаимосвязей по проекту



Дополнительный материал :
1.ИГРЫ

Краткий конспект

Игру можно проводить с участием команд или с индивидуальными игроками.

Ведущий раздает текст. Игроки внимательно читают его, конспектируя его на полях рисунками, схемами или символами. Слов и предложений в конспектах быть не должно. Затем игроки передают смысл информации, пользуясь своими конспектами. Побеждает тот, кто передаст текст ближе всех к содержанию.

Образная память

Участников игры знакомят с информацией. Затем игроки делятся на команды. Их задача - представить текст в виде застывшей немой сцены. Каждый из участников может изобразить деталь этого текста, нарисовать или написать

ее на листе бумаги. Команды по очереди представляют свои варианты. Побеждает тот, кто точнее всех передаст суть информации.

Эмоциональная память

В игре принимают участие индивидуальные игроки. Им раздаются тексты, которые надо будет озвучить с наиболее выразительными интонациями. После того, как будут прочитаны все предложенные тексты, определяется победитель - тот, чья информация наиболее полно отразилась в памяти слушателей.

Зрительная память

Игроки делятся на команды, каждая из которых создает собственную композицию из членов команды или неживых предметов. После того, как представители соперников познакомятся с готовым произведением, необходимо поменять в нем как можно больше деталей. Соперникам надлежит восстановить первоначальный вид композиции. Побеждает та команда, которой это удастся сделать максимально точно и быстро.

Журналист-художник

Игру можно проводить с участием команд или с индивидуальными игроками. Участники рисуют словесную картинку по предложенной фразе. Например, "он рассердился" - "он грохнул кулаком по столу и отшвырнул ногой стул". Побеждает тот, кто сможет ярче передать "эффект присутствия".

Короче, Склифософский!

Ведущий сообщает игрокам фразу, смысл которой можно выразить одним словом. Например, "дует студеной ветер, пронизывающий до самых костей, ледяные вихри обжигают лицо" - "холодно". Побеждает игрок, сумевший в кратчайший срок "сократить" большее число фраз.

Вслед за Демосфеном

В игре принимают участие индивидуальные игроки. Им сообщается о том, что Демосфен оставил пятьдесят шесть вступлений к ненаписанным речам, и предлагается написать пятьдесят шесть первых фраз к еще ненаписанным

материалам. Побеждает тот, у кого будет больше ярких фраз, способных заинтересовать, вызвать желание читать дальше.

Постигая суть

Группа делится на команды по 5-6 человек. Каждой из команд вручается информационный текст. После быстрого и внимательного прочтения, команда составляет к этому тексту лид - фразу или абзац, в сжатой форме передающий смысл информации. Записав лид на отдельном листе, команды обмениваются текстами.

Когда все тексты побывают в каждой из команд, ведущий предлагает представителям команд огласить свои варианты. Затем коллективно выбирается победитель - лучший лид.

Всадник без головы

Группа делится на команды по 5-6 человек. Каждой из команд вручается информационный текст без заголовка. После быстрого и внимательного прочтения, команда составляет к этому тексту заголовок, фиксирующий внимание на наиболее важных и интересных моментах и экспрессивно побуждающий познакомиться с текстом. Записав заголовок на отдельном листе, команды обмениваются текстами.

Когда все тексты побывают в каждой из команд, ведущий предлагает представителям команд огласить свои варианты. Затем коллективно выбирается победитель - лучший заголовок.

Понял сам - объясни другому.

Игру можно проводить с участием команд или с индивидуальными игроками. Ведущий зачитывает фрагмент текста повышенной сложности для восприятия. Затем игроки придумывают сказку по заданному тексту, понятную даже детям. Побеждает тот, чье произведение полностью отразит главную мысль, основную суть предложенной информации.

Контрольно-пропускной пункт

Игроков знакомят с информацией, по которой им необходимо написать текст. После того, как текст будет создан, его автор должен будет ответить на

любой вопрос по материалу, который ему зададут его коллеги. Затем его место занимает следующий игрок, написавший свой вариант текста по предложенной информации. Число игроков не ограничено. Побеждает тот, кто сумеет ответить на большее число каверзных вопросов.

Вариации на тему

Игру можно проводить с участием команд или с индивидуальными игроками.

Участникам предлагается выбрать из текста ключевые слова и записать их в столбик. Затем каждый должен придумать свой вариант, свою забавную историю, используя эти ключевые слова. Побеждает тот, кто смог использовать все предложенные ключевые слова и при этом создать текст, достаточно далекий от первоначального варианта.

Как это было?

Игроки делятся на две команды. Ведущий зачитывает небольшой фрагмент из центральной части материала. Задача первой команды - написать, что было до этого момента. Задача второй команды - написать, что было после этого момента. Побеждает тот, чей рассказ окажется наиболее реалистичным, интересным и совершенным по форме.

Я знаю три слова...

Игру можно проводить с участием команд или с индивидуальными игроками.

Ведущий сообщает участникам тройку слов. Задача игроков - составить как можно больше предложений, включающих эти три слова. Предложения должны быть повествовательными. Можно менять падежи слов и дополнять предложения другими словами. Побеждает тот, кто составит больше предложений за кратчайший срок.

Раскрась текст

Ведущий сообщает игрокам фразу, передающую смысл известного фразеологизма. Игроки должны назвать этот фразеологизм. Побеждает угадавший большее число фразеологизмов в кратчайший срок.

Давай поговорим!

Ведущий или один из участников игры выходит на авансцену. Задача других участников - разговорить его, получить как можно больше информации по интересующему вопросу и услышать в ходе разговора то, что никто из других собеседников не заметил. По итогам разговора игроки пишут материалы, жанр которых не регламентируется ведущим. Побеждает тот, чей материал полнее отразит личность интервьюируемого.

Будь со мной

Игроки делятся на две команды. В каждой из команд выбирается капитан, который и будет основным участником игры. Капитаны изначально занимают противоположные точки зрения по выбранному вопросу. Их задача - убедить друг друга в верности своего мнения. Команда помогает своему капитану, подсказывая аргументы. Побеждает тот, кто чаще в ответ на свои убеждающие вопросы услышал от партнера - "да".

И это еще не конец!

Игрокам предлагают написать сказку о своей жизни. После того, как текст будет создан, его автор должен будет зачитать его, не сообщая финала. Следующий игрок придумывает окончание сказки. После чего автор сообщает свой вариант. Все участники коллегиально выбирают лучший, а затем игрок, придумавший окончание чужой сказки, рассказывает свою сказку. Число участников не ограничено.

Я хочу вам рассказать...

Игроки делятся на три команды. Ведущий предлагает в качестве темы для материала одну из известных сказок. Каждая из команд должна подготовить и инсценировать ее в одном из публицистических жанров - информационном, аналитическом или художественно-публицистическом. Побеждает та команда, чья версия будет одновременно близкой к оригиналу и отражающей максимальное число жанровых признаков.

Истина где-то рядом

В игре принимают участие индивидуальные игроки. Участникам сообщается о свойствах психики человека одновременно бессознательно стремиться к

жизни, к сближению с другим человеком, и к смерти, к уничтожению другого человека. Это может реализовываться в самых обычных поступках: стремление к жизни (созидательное начало) - в творчестве, стремление к смерти (разрушительное) - в борьбе со старым или в хирургии. Задача игроков - вскрыть подсознательное в действиях человека, рассмотрев последние события с позиций проявления в них энергий жизни и смерти.

Я вам пишу...

В игре принимают участие индивидуальные игроки. Предварительно они знакомятся со стилистическими особенностями публицистики известных классиков и типологической спецификой их изданий (И.А.Крылов - "Почта духов", Н.И.Новиков - "Трутень", Д.И.Фонвизин - "Друг честных людей или Стародум", А.С.Пушкин - "Современник" и др.). Затем им дается задание написать материал на современную актуальную тематику в одно из этих изданий. Главная задача - максимально приблизиться к языку и стилю избранного издания.

Следствие ведут знатоки

Игроки делятся на две команды. Каждой из команд ведущий дает тайное задание, на выполнение которого требуется дополнительное время. Суть его - создать запутанное дело, в котором участвовали бы все члены команды. Для этого могут быть задействованы различные роли: участники, свидетели, пострадавшие, клеветники, доносчики и так далее. Истину о произошедшем должны знать только непосредственные исполнители и ведущий.

Затем команда-соперник вступает в расследование запутанного дела. Конечная цель игры - дознаться о сути случившегося, попутно выяснив максимальное число подробностей. Побеждает команда, первой раскрывшая истину.

Конкурсы:

Первый конкурс «Тест «Определи стиль речи». (Тест на экране. Ответы дети готовят на листочках).

1. Тексты какого стиля встречаем в газетах, журналах? (публ.)
2. Прочитайте упр. 1. В каком стиле написан текст? (научном)
3. Прочитайте упр.14. В каком стиле написан текст? (художественном)
4. Цель высказывания какого стиля воздействовать на читателей или слушателей, то есть в чём-то их убедить, к чему-то призвать (публицистическом)

В конце работы на слайде правильные ответы. Подведение итогов конкурса.

Учитель: Какой стиль речи должны отлично усвоить журналисты? Да, публицистический. Представьте, что я Незнайка и утверждаю, что этот стиль мне в жизни не пригодится. Так ли это? Попробуйте убедить меня в обратном.

Второй конкурс «Публицист». На заданную тему создайте текст публицистического стиля (любого жанра). Желаящие выступят со своими работами устно. Можно работать по одному, можно объединяться.

Предлагаю такие темы:

1. Берегите лес от пожара!
2. Ешьте натуральные продукты!
3. Нужно ли заниматься спортом?
4. Вредит ли здоровью курение?
5. Создадим школьный музей.
6. Своя тема.

При больших затруднениях можете ко мне обратиться. Работаем не более 10 минут.

Учитель: 10 минут прошло. Надеюсь, что подготовили яркие зажигательные речи. Кто рвётся к бою? Спасибо! Молодцы! Все работы прошу подписать и сдать.

Учитель: Члены жюри подводят итоги конкурсов, объявляют в конце игры.

Физминутка. Под весёлую музыку выполняются упражнения для улучшения памяти и для здорового позвоночника.

Третий конкурс «Интервью!». Один из интересных жанров публицистики – интервью. Капитаны берут друг у друга интервью (заранее учителем был дан теоретический материал и образцы текстов).

Награждение победителей (члены жюри подводят итоги конкурса, награждают призами «Мистера Прессу» и «Мисс Тележурналист и дарят газеты, выпущенные в ходе урока).

Учитель: Теперь проведём небольшую рефлексию. На слайде предлагаются вопросы. Могут высказаться все желающие. (Вопросы: Чем понравился урок? Что нового я узнал? Чему я научился за урок? Что больше всего мне запомнилось?).

Ученики и члены жюри встают полукругом, взявшись за руки и поют песню, которую сочинили в пресс-центре урока. (На экране песня. Под фонограмму поётся песня.)

Учитель: Спасибо, ребята, за урок. Думаю, что вы хорошо усвоили тему «Публицистический стиль». Желаю вам ещё глубже изучить этот стиль, овладеть его многими жанрами и писать сочинения на «5». Острого пера вам. До свидания