

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
города Набережные Челны «Детско-юношеский центр №14»

Обучающая педагогическая мастерская «Школа вожатого»

Учебно-методическая разработка
методиста Стрелковой Гульназ Агдасовны



Набережные Челны-2023

«Обучающая педагогическая мастерская «Школа вожатого»

*И каждый час, и каждую минуту
О чьих-то судьбах вечная забота.
Кусочек сердца отдавать кому-то
Такая, брат, у нас с тобой работа.
В.Беляков*

Работа с детьми требует от вожатого самых разнообразных знаний и умения. Она строится на основе широкой эрудиции, знаний основ воспитания, детской психологии, управления процессом развития личности ребенка и детского коллектива, проектирования детского досуга.

Настоящий вожатый – проводник новых инициатив и идей, друг и наставник, организатор полезных дел, участник развлекательных мероприятий. Работа вожатого – это способ саморазвития и самопознания. Она помогает раскрыться и стать искренним с людьми, приобрести навыки, умения, которые станут незаменимыми в дальнейшей жизни.

Школа вожатого направлена на профессиональное самоопределение учащихся, с возможностью развить в себе лидерские качества вожатого и попробовать себя в профессии вожатого. Назначение Школы вожатого – создать условия для овладения участниками необходимыми знаниями и умениями для практической работы вожатыми в детских пришкольных лагерях.

Участники: педагогические группы общеобразовательных организаций города, вожатые пришкольных лагерей.

Цель: демонстрация методов и приемов работы, необходимых будущим вожатым и педагогам.

Задачи:

1. организовать практические занятия для участников педагогических групп;
2. развить творческие способности через выполнение практических заданий;
3. привить интерес к педагогической деятельности;
4. сформировать потребность в расширении знаний;
5. создать положительный эмоциональный настрой на дальнейшую работу.

Содержание:

1. Приветствие участников.
2. Обучающая педагогическая мастерская состоит из 3-х частей:
 - **«Мастер говорит».** Научимся правильно держать себя на сцене, выступать перед слушателями, доносить свои мысли и слова до оппонента.
 - **«Наша жизнь – игра»** (игровые технологии, направленные на сплочение детского коллектива) познакомимся различными игровыми технологиями, поучаствуете в игровых ситуациях.
 - **«КТД»** (технология и структура коллективно-творческого дела), освоим технологии и структуру коллективно-творческого дела, применим свои полученные знания на практике.
3. Обмен опытом.

Ход обучающей педагогической мастерской «Школа вожатого»

Здравствуйте! Мы рады видеть вас на обучающей педагогической мастерской «Школа вожатого». Кто такой вожатый? Что это за деятельность и профессия такая?

- Вожатый – это лидер и организатор, но не распорядитель-функционер!
- Вожатый – это наставник, педагог, воспитатель, но не надзиратель за детьми!
- Вожатый – это старший друг и старший брат, но без панибратства!
- Вожатый – это артист и режиссер, но не единственная суперзвезда!
- Вожатый – это мама и папа в одном лице, но не нянька!
- Вожатый – это творческая и яркая личность!

- Вожатый – это батарейка оптимизма и хорошего настроения!
- Вожатый – это целый мир и интересная профессия!

Сегодня вы получите основные знания, которые будут необходимы при работе вожатыми.

Наша Школа вожатого состоит из трех частей:

1. «Мастер говорить». Научимся правильно держать себя на сцене, научимся доносить свои мысли и слова до оппонента.
2. «Наша жизнь – игра» (игровые технологии, направленные на сплочение детского коллектива). Познакомимся с игровыми технологиями и поучаствуем в игровых ситуациях.
3. «КТД» (технология и структура коллективно-творческого дела), освоим технологии и структуру коллективно-творческого дела, применим свои полученные знания на практике.

Первая часть обучающей мастерской называется **«Мастер говорить»**. Вам, как будущим вожатым и педагогам, предстоит много говорить, выступать и конечно убеждать. Наша жизнь невозможна без коммуникаций. С помощью общения мы устанавливаем контакты, расширяем кругозор, делимся знаниями и опытом, чувствуем тепло и поддержку окружающих. Ораторское искусство – это искусство построения и публичного произнесения убедительных и красочных речей с целью оказания желаемого воздействия на аудиторию. Подскажите мне, как понять, что человек уверен в себе? Выходит человек на сцену и начинает говорить. Что мы можем о нем сказать? Как стоит уверенный в себе человек? Как он выглядит, как держит руки? (обсуждение и ответы участников).

Давайте попробуем. Итак, встаем в круг, в позу оратора – спина прямая, руки опущены вниз, одна нога немного вперед. Как вы себя чувствуете? Уверенно? Еще один способ настроиться на выступление – правильное дыхание, сейчас выполним с вами несколько упражнений. Перед тем как начать говорить, также необходимо выполнить упражнения для артикуляции. (*Приложение 1*)

Итак, сейчас мы с вами свободно расходимся по аудитории, встаем там, где вам удобно. Половина из вас – являются слушателями, половина – ораторами. Ораторы среди присутствующих глазами выбирают собеседника, и сообщают ему информацию четко и уверенно. Посмотрим, чьи пары «совпадут», в них слушатель должен выслушать оратора, который его выбрал. Затем вы поменяетесь местами.

Молодцы! Сейчас встаем в круг и будем бросать невидимый мяч. Мяч – это посыл нашего слова. Звук должен долететь до человека, которому вы его говорите. Отлично, до кого долетел посыл, а до кого нет? Есть ли у кого-нибудь из вас свои приемы, которые вы успешно применяете перед выступлением?

Переходим к следующей части обучающей мастерской **«Наша жизнь – игра»**. В ней мы познакомимся с игровыми технологиями, направленными на сплочение детского коллектива, поучаствуем в разных игровых ситуациях.

Сегодня одним из распространенных видов совместной деятельности, отдыха и развлечения школьников является игра. Необходимость игры для ребёнка объясняется тем, что он человек деятельный, ему присуща любознательность. «Игра – это огромное окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности», – говорил известный педагог В.А. Сухомлинский.

Игра настолько многофункциональна, оригинальна, уникальна, её границы настолько обширны и прозрачны, что дать ей какое-либо чёткое, лаконичное определение, наверное, просто невозможно. Многие определения игры, зачастую неточные, неполные, а иногда и просто неверные.

Игра нравится и взрослым, и детям. Все испытывают большой душевный подъём и волнение, явление «сопереживания» захватывает, происходит психологический «перенос» участника в процесс игры. Игра – великая и могучая, волшебная и неповторимая, овеянная солнечной романтикой.

Педагогическое значение игры состоит ещё и в том, что эта технология позволяет педагогу освоить для себя новую позицию, выйти на новый уровень. От традиционной формулы «Я – над вами» игровое пространство позволяет педагогу перейти на развивающий уровень «Я – вместе с вами».

Игра становится совместным полем деятельности педагога и обучающегося: автором игры, как правило, выступает педагог, а творческое обогащение содержания игры остаётся за ребёнком. Так появляется новый уровень познавательной деятельности – не просто творчество, а совместное творчество педагога и учащегося, которое позволяет не только освоить содержательное пространство изучаемого предмета, но и способы решения проблем межличностных отношений.

Игра – это, с одной стороны, фактор личностного развития, а с другой – итог коллективного творчества. Наиболее важная особенность интерактивных игр – их психологическая составляющая, которая предполагает создание психологически благоприятного «климата», создание «обратной связи», наличие взаимопонимания и взаимодействия. Игра во взаимосвязях и на основе сотрудничества и сотворчества, выполняет следующие функции:

- коммуникативную (создание и развитие детского коллектива, освоение сферы общения);
- релаксационную (снятие эмоционального напряжения, развитие эмоциональной сферы);
- развивающую (развитие интеллектуальных качеств личности);
- воспитывающую (развитие духовно-нравственного здоровья личности, тренинговые формы воспитания);
- познавательную (получение новых знаний, умений, навыков).

Давайте с вами поиграем в одну игру и проанализируем ее.

Игра-тренинг «Знакомство»

Цель: развитие партнёрских взаимоотношений между участниками. В этой игре-тренинге каждый ребёнок может представить отряду, классу другого человека. В начале игры-тренинга участники могут удовлетворить своё любопытство, узнав об особенностях своего партнёра. Затем участник должен запомнить и удержать в памяти основную информацию о партнёре, чтобы составить из неё небольшое сообщение классу, отряду. В этой игре-тренинге подчёркивается индивидуальность каждого участника – никто не останется без внимания.

Инструкция: сегодня мы постараемся поближе узнать друг друга. Встаньте, пожалуйста, и выберете того человека, которого вы хуже всего знаете. Выберете себе место, где вы спокойно можете поговорить друг с другом. Один из вас проводит пятиминутное интервью. Постарайтесь выяснить, как живёт ваш собеседник, сколько у него братьев или сестёр, с кем он дружит, какой у него характер. Выслушайте очень внимательно всё, что он расскажет о себе. Через пять минут я подам вам сигнал, что время закончилось. После этого вы поменяетесь ролями. Вам дается 10 минут.

А теперь вернитесь и сядьте в один большой круг. Пусть каждый из вас представит ребятам своего партнёра. Встаньте позади него. Положите ему руки на плечи и расскажите все, что смогли запомнить.

В конце каждого рассказа спрашивайте представляемого, достаточно ли корректен был рассказ, и хочет ли он что-нибудь добавить к сказанному.

Анализ упражнения:

- Понравились ли тебе вопросы твоего партнёра?
- Твой собеседник на самом деле испытывал любопытство и с интересом расспрашивал тебя?
 - Что для тебя было интереснее: спрашивать или отвечать?
 - Кто из вас сам выбирал себе партнёра, а кто был выбран?
 - О ком из остальных ребят ты узнал что-то интересное для тебя?

- Как ты сейчас чувствуешь себя в коллективе?

Игра учит, формирует и воспитывает. В игре дети познают те или иные доступные их восприятию и пониманию факты, явления. Используя игру как средство ознакомления с окружающим миром, педагог имеет возможность направить внимание детей на явления, которые ценны для расширения круга представлений. И вместе с тем он питает интерес детей, развивает любознательность, потребность и сознание необходимости усвоения знаний для обогащения содержания игры. Руководя игрой, педагог воспитывает активное стремление делать что-то, узнавать, искать, проявлять усилие, и находить, обогащает духовный мир ребят. Ценность игры как воспитательного средства заключается в том, что оказывая воздействие на коллектив играющих детей, педагог опосредованно оказывает воздействие на каждого из обучающихся. Организуя жизнь детей в игре, педагог формирует не только игровые отношения, но и реальные, закрепляя полезные привычки в нормы поведения детей в разных условиях и вне игры. Таким образом, при правильном руководстве детьми игра становится школой воспитания, средством формирования и сплочения коллектива.

И заключительный раздел «КТД». Коллективно-творческое дело – успех совместной работы. По вашему мнению, что составляет основу педагогической группы, отряда? Правильно – команда. Работа в команде не зависит от желания одного лишь лидера, и автоматически не происходит. В ее основе лежат взаимное и внимательное отношение к совместной работе. Члены команды должны обсуждать свою работу, анализировать совместные действия. Что же такое команда? Давайте вместе попробуем дать определение понятию «команда» (ответы участников).

Итак, команда – это группа людей, имеющих общие цели, взаимодополняющие навыки и умения, высокий уровень взаимозависимости и разделяющих ответственность за достижение конечных результатов.

Групповая деятельность подразумевает создание команды, в котором она непосредственно и происходит. Наиболее распространенными видами командной работы или деятельности являются коллективные творческие дела.

КТД – вид познавательно-увлекательного мероприятия, направленного на развитие творческих, интеллектуальных и физических способностей. КТД – это совместный поиск лучших решений значимых задач, в нашем случае – организация мероприятий.

- Коллективное (совместная работа).
- Творческое (нестандартное, создаваемо в совместной творческой деятельности).
- Дело (занятие, действие, мероприятие как забота об улучшении жизни).

Выделяют разные виды КТД. Рассмотрим виды КТД по И.П.Иванову, изобретателю методики «КТД», педагогу-новатору, профессору:

1. Трудовые. В трудовых КТД осуществляется работа через труд – творчество. В центре внимания – освоение трудовой культуры, развитие нравственного отношения к труду, собственности, материальным богатствам нашего общества.
2. Познавательные (интеллектуальные) КТД: пресс-конференции, турниры-викторины. Важная роль познавательных КТД – формирование потребности в познании; сознательное, увлеченное, действенное отношение к непосредственным источникам открытия мира: к книге, учению, различным средствам самообразования. Познавательные КТД обладают богатейшими возможностями для развития таких качеств личности, как стремление к познанию непознанного, целеустремленность, настойчивость, наблюдательность и любознательность, пытливость ума, творческое воображение, товарищеская заботливость, душевная щедрость.
3. Художественные КТД: защита фантастических проектов, театральные постановки, выставки. Художественные КТД самых разнообразных вариантов позволяют целенаправленно развивать художественно-эстетические вкусы детей и взрослых, укрепляют тягу к духовной культуре, к искусству и потребность открывать

прекрасное другим людям, пробуждают желание попробовать себя в творчестве, воспитывают восприимчивость и отзывчивость, благородство души, обогащают внутренний мир человека.

4. Спортивные КТД: матчи, соревнования. Важнейшая из воспитательных возможностей спортивных КТД заключается в развитии у обучающихся гражданского отношения к спортивно-оздоровительной стороне жизни, к физической культуре, к себе как здоровым гражданам общества, готовым к труду.
5. Общественные праздники. Мы являемся частью общества и должны соучаствовать в решении его социальных проблем, но без принуждения.

Правильно спланированное дело - это 50 % его успешного выполнения. План – это этапы дела.

Алгоритм работы по проектированию КТД

1	Кто?	участники, зрители, жюри
2	Почему?	определение актуальности и необходимости проведения КТД
3	Когда?	определение временных рамок КТД - сроков, продолжительности
4	Где?	определение возможного места проведения мероприятия
5	Для чего?	определение целей и задач
6	Что?	Составление плана КТД, его краткое описание
7	Как?	Подробное описание мероприятия

Сейчас мы тоже попробуем разобрать коллективно-творческое дело. Мы разделимся на команды, каждая команда получает одну тему, в которой будет указан вид коллективно-творческого дела. Форму проведения КТД и тематику вы выбираете сами. На работу вам выделяется 10 минут, по окончании, каждая команда должны рассказать о своем КТД. Начинаем работу. По окончании работы – команды представляют свои КТД.

На этом, работа в нашей Школе вожакого закончена. Мы надеемся, что вы получили много новой информации и инструменты для работы, а также положительный настрой. Мы уверены, что полученные знания помогут вам стать творческими и активными лидерами.

Использованная литература:

1. Джумма Т.В. Говорить красиво и убедительно. Как общаться легко и эффективно. М.: АСТ, 2019. —143с.
2. Иванов И.П. Энциклопедия коллективно-творческих дел. М.: Педагогика, 1998. — 206 с.

УПРАЖНЕНИЯ НА ДЫХАНИЕ

Упражнение «Умный выдох»

Перед тем как выйти к зрителям, сделайте от трех до пяти глубоких вдохов, каждый раз стараясь задерживать дыхание на минуту. Запомните: маленький выдох – тихий, невыразительный, бесцветный голос. Мощный выдох – и ваш голос преобразается, становится сильным и ярким.

«Управляемый поток»

Вдохните и выдохните так, чтобы задействовать живот – исключительно мышцы пресса. Плечи не поднимайте, грудную клетку тоже оставьте неподвижной. Вдох через нос – короткий, но очень глубокий. Выдох через рот – максимально длинный. Сделайте от шести до девяти вдохов-выдохов. Обращайте внимание на траекторию, по которой движется воздух: от низа живота в ротовую полость. Вообразите, что внутри вас встроена специальная труба, по которой воздух поступает наружу. Во время выполнения упражнений вы можете почувствовать легкое головокружение. Не тревожьтесь, ваш организм к такому не привык, но именно это помогает телу расслабиться.

Упражнение «Резонатор»

Откройте рот, глубоко вдохните – и быстро выдыхайте через нос с одновременным звуком «м-м-м-м-м-м». Диафрагму держать не надо, живот и грудь должны опасть очень скоро. Звук «м-м-м-м» направляйте в верхние зубы, при этом в губах должно появиться ощущение щекотания.

Упражнение «Тридцать три Егорки»

Когда вы произносите речь, особенно если говорите долго, вам приходится задерживать дыхание. Неподготовленному человеку это дается непросто. Тренировать дыхание можно с помощью скороговорок. Итак, четко проговариваем следующий текст: «Как на горке, на пригорке были тридцать три Егорки». А дальше начинайте пересчитывать: «Раз – Егорка, два – Егорка, три – Егорка» и т.д. Егорок можно быть столько, на сколько хватит воздуха.

УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ АРТИКУЛЯЦИОННОГО АППАРАТА

Упражнение «Лошадка»

Цокаем, как лошадка: повторяем «цок-цок-цок». Следим, чтобы цоканье получалось чистым. Обязательно выполняем упражнение в ровном сдержанном темпе. А теперь представим, что за нашей лошадкой несется целый табун – ускоряем темп! В этом быстром темпе продолжаем звонко цокать. Делаем упражнение по одной минуте.

Упражнение «Заборчик счастья»

Улыбаемся широко, а затем собираем губы трубочкой и тянем вперед. Повторяем десять раз.

Упражнение «Два сапога пара»

Произносим фразу «Два сапога пара» и на слове «пара» оттягиваем нижнюю челюсть максимально вниз. Делаем десять раз. Если в процессе выполнения упражнений вы почувствовали неприятные ощущения, скованность, спазмы, не перегружайте челюсть, отдохните.

ВАРИАНТЫ ИГР НА ЗНАКОМСТВО

Прекрасная Полина

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например, Великолепная Вероника, Интересный Иван и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

Три факта

Каждый участник сообщает группе свое имя и три факта о себе. Один из них является реальным, а два других — вымышленными. Задача остальных участников — определить, какой именно из представленных фактов соответствует действительности (участникам предлагается поочередно проголосовать за истинность каждого из фактов). Потом участник, который представлялся, раскрывает истину: говорит, какой из приведенных фактов реален.

Сказочные герои

Эта игра в оригинальной и динамичной форме поможет познакомить подростков друг с другом. Задача перед играющими — представиться, но использовать для этого имена литературных, сказочных героев или персонажей фильмов, игр. Каждый игрок должен придумать себе вымышленное имя и движение, жест, которое соответствует его персонажу. Например, Принцесса — реверанс; Птица Счастья — махи руками, как крыльями; Кощей бессмертный — пугающее выражение лица, Человек-Паук — прыжок и пр. Игра проходит по кругу по принципу «Снежного кома», когда последующие игроки повторяют всё, что сказали и сделали предыдущие. При этом цепочка повторений начинается с начала, если какой-нибудь игрок сбился и перепутал имена или движения. Знакомство в такой форме пройдет весело и динамично.

Свиток имён

Эта игра поможет перезнакомить и подружить ребят в отряде. Все делятся на две команды, садятся в ряд. Первому игроку выдают бумажный свиток, обвязанный красивой лентой или тесьмой длиной 2 метра. Первый участник игры берёт ленту в руки, называет себя по имени, передаёт свиток следующему игроку, который повторяет имя первого и называет своё. Таким образом, свиток переходит от первого игрока до последнего, ленточка разматывается, за неё держатся все ребята. Последний игрок заполняет свиток, вписывая в него имена всех, кого он запомнил. Побеждает та команда, на чьём свитке будет записано больше имён.

Суета сует

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеток. В каждой клетке написано задание. Суть в следующем — записать в клетку имя человека, который, к примеру, любит рыбу, держит дома собаку, любит звезды... Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно написать в карточки то, что нужно вам. Например, выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре и т. д. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберёт имена.

Стадии КТД

Стадия	Целеполагание (зачем?)	Методы, формы деятельности
1. Предварительная работа	Определяется роль данного творческого дела: для чего? с кем? с какой целью?	Стартовая беседа, разведка дел и друзей
2. Совместное планирование КТД	Для кого провести? (на радость и пользу кому?) как лучше его провести? кому участвовать? с кем проводить? где лучше проводить? когда?	Общий сбор Сбор-старт
3. Совместная подготовка дела	Конкретизация плана подготовки и проведения дела, организация выполнения плана, поощрение инициативы каждого участника	Товарищеские советы, доверие, товарищеские требования и поощрения
4. Проведение КТД	Осуществление конкретного плана, как добиться радостной перспективы? как выходить из затруднительного положения? укрепить дух бодрости, уверенности в своих силах	Все формы КТД
5. Совместное подведение итогов КТД	Что было хорошо? что удалось? благодаря чему? что не получилось? почему? что нам следует использовать и дальше? как действовать по - другому?	Общий сбор Сбор-«Огонёк»
6. Ближайшие последствия КТД	Внесение изменений в творческие поручения, задумывание нового КТД	Выполнение и задумывание нового КТД