

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи Колпинского района Санкт-Петербурга

УТВЕРЖДЕНА
приказом ДТДиМ
от 05 февраля 2024 г. № 86-ОД

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

«ЛИГА ПЕРВЫХ»

Срок освоения – 18 дней
Возраст обучающихся – 14-17 лет

Разработчики:
Кольцов Владислав Евгеньевич,
педагог дополнительного образования;
Сергеев Владислав Владимирович,
педагог-организатор.

1. Особенности организации образовательного процесса.

Учебные занятия проводятся на площадке ДТДиМ в соответствии с календарно-тематическим планированием или по предварительной договоренности с социальными и/или сетевыми партнерами, некоторые занятия могут проводиться в волонтерских центрах и на образовательных площадках Санкт-Петербурга.

Образовательный процесс может быть организован с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий в онлайн и/или в офлайн форматах. Конкретные электронные образовательные ресурсы, образовательные платформы и средства коммуникации самостоятельно определяются педагогом.

В рамках реализации программы осуществляется практическое освоение организации работы с детьми и проведение успешного досуга для подрастающего поколения, происходит знакомство с основными формами работы в детском коллективе и саморазвитие личности, также приобретение знаний личностного роста и профессионального саморазвития.

2. Задачи

Обучающие:

- познакомить обучающихся с основами вожатской деятельности;
- обучить правилам генерирования идей и уникальных проектов;
- обучить основам проведения игровых упражнений;
- познакомить с явлением «социальная активность», как способом позволяющем увидеть различные подходы к решению жизненных ситуаций.

Развивающие:

- развитие навыков организации коллективной деятельности;
- развитие коммуникативных навыков в различных межличностных условиях и ситуациях в процессе обучения;
- развитие способностей визуализации и креативного мышления при выполнении задач.

Воспитательные:

- способствовать социализации и адаптации обучающихся при работе с коллективом;
- воспитание патриотизма через знакомство с историческими фактами развития лагерной и вожатской деятельности в России.

3. Содержание программы обучения

Тема 1. Вводное занятие. «Лига первых» Кто, если не ты?!

Теория — 1 час

Знакомство с программой. Основы деятельности вожатого.

Основные этапы развития вожатской деятельности на территории Российской Федерации.

Перспективы будущего.

Социальная активность – ресурс качественного взаимодействия.

Практика – 1 час

Игровые упражнения на знакомство («Снежный ком», «Ассоциации», «2 ложных факта и 1 правдивый», «Интервью».)

Заполнение чек-листа личностного роста.

Тема 2. Игра как вид деятельности и метод воспитания личности ребенка. Игровой практикум.

Теория — 2 часа

Понятие игры. Типология и классификаций игр. Основные правила проведения. Игры, как средство воспитания.

Игровая деятельность. Создание игровой среды и игровой атмосферы: принципы, правила и способы проведения.

Сравнение игровых форм взаимодействия с детским коллективом.

Практика — 2 часа

Проведение игр-минуток и бодрячков.

Проведение игр в помещении.

Проведение игр на улице.

Педагогическое наблюдение за проведением игр учащимися.

Тема 3. Игровые упражнения на знакомство. Значимость упражнений при организации работы с отрядом.

Теория - 2 часа

Игровые упражнения на знакомство: его значение и особенности проведения.

Значимость упражнений при организации работы с отрядом.

Практика -4 часа

Практикум проведения игрового упражнения «Снежный ком».

Практикум проведения игрового упражнения «2 правдивых факта и 1 ложный».

Практикум проведения игрового упражнения «Ассоциации».

Практикум проведения игрового упражнения «Интервью».

Педагогическое наблюдение и обсуждение результатов проведения игровых упражнений учащимися.

Тема 4. Игровые упражнения на сплочение – от теории к практике.

Теория— 2 часа

Игры на сплочение: его значение и особенности проведения.

Значимость упражнений при организации работы с отрядом.

Практика — 4 часа

Практикум проведения игрового упражнения «Скала».

Практикум проведения игрового упражнения «Счет».

Практикум проведения игрового упражнения «Воротики».

Практикум проведения игрового упражнения «Молекулы».

Педагогическое наблюдение за проведением игровых упражнений учащимися.

Тема 5. Управление конфликтами.

Теория – 1 час

Технологии и способы управления эмоциями и стрессом в конфликтной ситуации.

Понятие «Социально-активная деятельность» и его практическое применение.

Практика – 1 час

Решение кейс-ситуаций «Конфликты и способы их решения», анализ полученных результатов.

Практикум по социальной активности подростков. Педагогическое наблюдение, обсуждение результатов.

Тема 6. Вожатый в режиме 4К: креативность, коммуникация, критичность, коллаборация.

Теория – 1 час

Компетенции будущего. Технология развития критического мышления.

Современный вожатый. На шаг впереди – анализ современных тенденций и трендов.

Практика – 1 час

Творческое задание. Создание портрета идеального вожатого: креативные девизы, лозунги, названия.

Моделирование образа современного вожатого: умения, качества и стиль.

Анализ и сравнение созданных образов. Педагогическое наблюдение, обсуждение результатов.

Тема 7. Вожатская этика.

Теория – 1 час

Основы профессиональной вожатской этики в ДОЛ, как способ воспитания гражданина.

Особенности общения с коллегами в рамках организации лагерной смены.

Практика – 1 час

Представление идей по корпоративному стилю вожатых.

Составление и анализ чек-листа «Профессиональные качества вожатого».

Тема 8. Корпоративная культура лагеря. 5D формат.

Теория – 2 часа

Организация внутренней жизни отряда, дружины, лагеря.

Корпоративная культура в детском лагере.

Практика – 2 часа

Разработка макетов брендовой продукции лагеря.

Визуальное моделирование проекта современного лагеря, сравнение полученных результатов, обсуждение, анализ.

Тема 9. Кризис мероприятия в ДОЛ.

Теория – 1 час

Успешная формула создания и генерирования уникальных мероприятий.

Правила и принципы разработки отрядных мероприятий.

Практика – 1 час

Творческое задание по разработке идей по созданию и проведению мероприятий в лагере.

Мастер-класс «Вертушка».

Анализ продуктов творческой деятельности.

Тема 10. Игрофикация и иммерсивные технологии.

Теория – 1 час

Школа впечатлений: как игрофикация помогает учиться и учить.

Иммерсивное обучение. Различия между иммерсивным обучением и экспериментальным/практическим обучением.

Практика – 1 час

Практическое проведение игровых форм в группах, с использованием дополненной реальности.

Педагогическое наблюдение за деятельностью в группах, обсуждение.

Тема 11. Особенности организации и проведения спортивных мероприятий.

Теория – 1 час

Понятие и классификация спортивных мероприятий. Основные правила проведения.

Особенности организации и проведения сюжетно-спортивных мероприятий и игр на местности.

Практика – 1 час

Креативная лаборатория по созданию и проведению спортивного мероприятия для ДОЛ.

Представление разработанного спортивного мероприятия.

Тема 12. Итоговое занятие. Будь в Лиге. Будь первым!

Теория – 1 час

Аттестация по итогам освоения ДОП. Теоретическое тестирование «Первые» по итогам освоения ДОП.

Практика – 1 час

Театрализованная защита сборника «Помогатор», составленного по итогам посещения занятий. Проведение 1 мероприятия или игровой технологии из сборника.

Планируемые результаты обучения

Личностные:

- приобретение опыта эффективной деятельности в коллективе;
- заинтересованность в развитии лагерной и вожатской деятельности на территории родного края.

Метапредметные:

- умение организовывать досуг, придумывать игры и игровые программы различной направленности;
- умение планировать и организовывать собственную деятельность и мероприятия различных направленностей и масштабов для успешной их реализации;
- умение качественно коммуницировать внутри коллектива и предлагать уникальные идеи;
- поиск нестандартных путей решения поставленных задач, основанный на визуализации.

Предметные

- знание структуры и содержания проведения мероприятий, в процессе работы с детьми;
- освоение методики социального проектирования;
- разработка креативных идей и поиск путей их возможного воплощения в жизнь;
- применение полученных базовых знаний о социально-значимой деятельности и способность взаимодействовать с детским коллективом в рамках данного направления.

4. Методические материалы

Используемые методики, методы и технологии

Применяемые методики, методы и технологии направлены на решение основной задачи обучения – за короткий срок дать обучающимся необходимые знания об особенностях жизни в обществе, лидерстве и сформировать умения и навыки, позволяющие успешно включиться в общественную жизнь и социально-значимую деятельность в условиях участия или организации лагерной смены.

Технологии объяснительно-иллюстрированного обучения — группа средств комплексной визуализации материала, использование которых позволяет обеспечить высокий уровень усвоения данных за счет их классификации. К технологиям данного типа относятся средства ИКТ (презентации, дидактические видеофильмы, учебные видеоролики, справочные интернет-ресурсы). Данные технологии используются при изучении тем: «Лига первых» Кто, если не ты?!; Вожатый в режиме 4К: креативность, коммуникация, критичность, коллаборация; Криэйтор мероприятия в ДОЛ; Игра как вид деятельности и метод воспитания личности ребенка. Игровой практикум.

Технологии кейс-метода или метода ситуаций - предполагает описание реальных социальных ситуаций, которые могут встретиться в реальной деятельности. Обучающиеся анализируют ситуации, разбираются в сути проблем, предлагают возможные решения и выбирают лучшее из них, например, при изучении тем: Управление конфликтами.

Технологии взаимодействия – предполагает систематическую тренировку или совершенствование определенных навыков обучающихся через реализацию и проведение различных упражнений. Используется в практической части при изучении тем: Игра как вид деятельности и метод воспитания личности ребенка; Управление конфликтами; Кризисные мероприятия в ДОЛ.

Технологии развивающего обучения — комплекс образовательных методик, способствующих широкому охвату учебных проблем с последующей рефлексией (технологии развития креативного мышления и проектной деятельности), который используется при изучении тем: Управления конфликтами; Кризисные мероприятия в ДОЛ.

Дидактические материалы:

Индивидуально разработанные памятки по каждой теме, методические подборки игр, методические разработки и рекомендации по проведению мероприятий для подростков.

Электронные образовательные ресурсы:

При реализации ДОП используются текстовые, визуальные и звуковые ЭОР:

- <https://ppt-online.org/194239?ysclid=ler12d1njm288088276> (Презентация: «Лидерство. Основы»);
- <http://www.myshared.ru/slide/226300/> (Презентация: «Команда и я»);
- <https://theslide.ru/uncategorized/znakomstvo-s-professiey-vozhatyy?ysclid=ler164m2wi598569493> (Презентация: «Основы вожатской деятельности»).

Оценочные материалы

Система контроля освоения содержания программы включает в себя:

1. Вводный контроль: проводится в первый день занятий в форме заполнения чек-листа.
2. Текущий контроль: проводится в процессе проведения занятий в форме: педагогического наблюдения, сравнения, анализа, представления продуктов деятельности и совместного обсуждения. Критерием оценки является самостоятельность и оригинальности продуктов творческой и интеллектуальной деятельности обучающихся.
3. Аттестация по итогам освоения ДОП: проводится по итогам занятий. Учащиеся пройдут тестирование «Первые» по темам, которые были освоены в течение изучения ДОП. Также формой предоставления практических результатов обучения станет, составленный учащимися, сборник «Помогатор», который содержит материалы по каждой теме, который анализирует педагог.

Критерии оценки достижения планируемых результатов.

На основании анализа составленного учащимися сборника «Помогатор», педагогического наблюдения и результатов тестирования «Первые» по итогам учебных занятий выделяется 3 уровня освоения программы учащимися:

- *75-100%* - высокий уровень – в процессе составления сборника учащийся не испытывал трудности, все представленные материалы были описаны в полном объеме. В процессе театрализованной защиты и проведения мероприятия или игровой технологии из сборника у учащегося не возникло сложностей, материалы были представлены грамотно; результаты итогового тестирования «Первые» составили 75 и более процентов правильных ответов; в ходе занятий учащийся проявлял высокую активность, регулярно высказывал и аргументировал свое мнение.
- *50-74%* - средний уровень – сборник «Помогатор» составлен качественно, но материалы представлены и описаны не в полной мере. В процессе театрализованной защиты сборника и проведения мероприятия требовалось не ярко выраженное сопровождение со стороны педагога; результаты итогового тестирования составили не менее 50 процентов верных ответов; во время занятий учащийся проявлял активность, но испытывал небольшую сложность в процессе межличностного общения.
- *0-49%* - низкий уровень – в процессе составления сборника учащемуся требовалось индивидуальное педагогическое сопровождение, в процессе театрализованной защиты был замечен недостаток теоретических знаний и практических навыков; результаты итогового тестирования «Первые» не составили более 49 процентов; во время занятий учащийся крайне редко высказывал свое мнение, испытывал сложность при его аргументации, проявлял интерес только в случае индивидуального педагогического взаимодействия.

Форма фиксации образовательных результатов обучающихся основывается на анализе защиты сборника «Помогатор», который будет содержать материалы по каждой теме за период освоения ДОП и результатах тестирования «Первые».

Ф.И.О. обучающегося	Критерии оценки (макс. 5)					
	Личностные результаты	Итог	Метапредметные результаты	Итог	Предметные результаты	Итог
	Эффективная деятельность в коллективе		Умение организовывать досуг для детского коллектива		Знание структуры проведения мероприятия для детского коллектива	
	Заинтересованность в развитии лагерной и вожатской деятельности		Умение планировать и организовывать собственную деятельность		Знание методики социального проектирования	
			Умение коммуницировать в коллективе		Умение разрабатывать креативные идеи и искать пути их реализации	
			Умение поиска информации и решения задач		Умение применять полученные знания на практике	