

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 брендированной продукции лагеря.

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

### **Тема 9. Кризйтор 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	