


Эффективные практики воспитательной работы с современными детьми и родителями



Чёшева М.Н.
старший методист
МКУ «ИМЦ РО»
Черепановского
района
mari64299@mail.ru

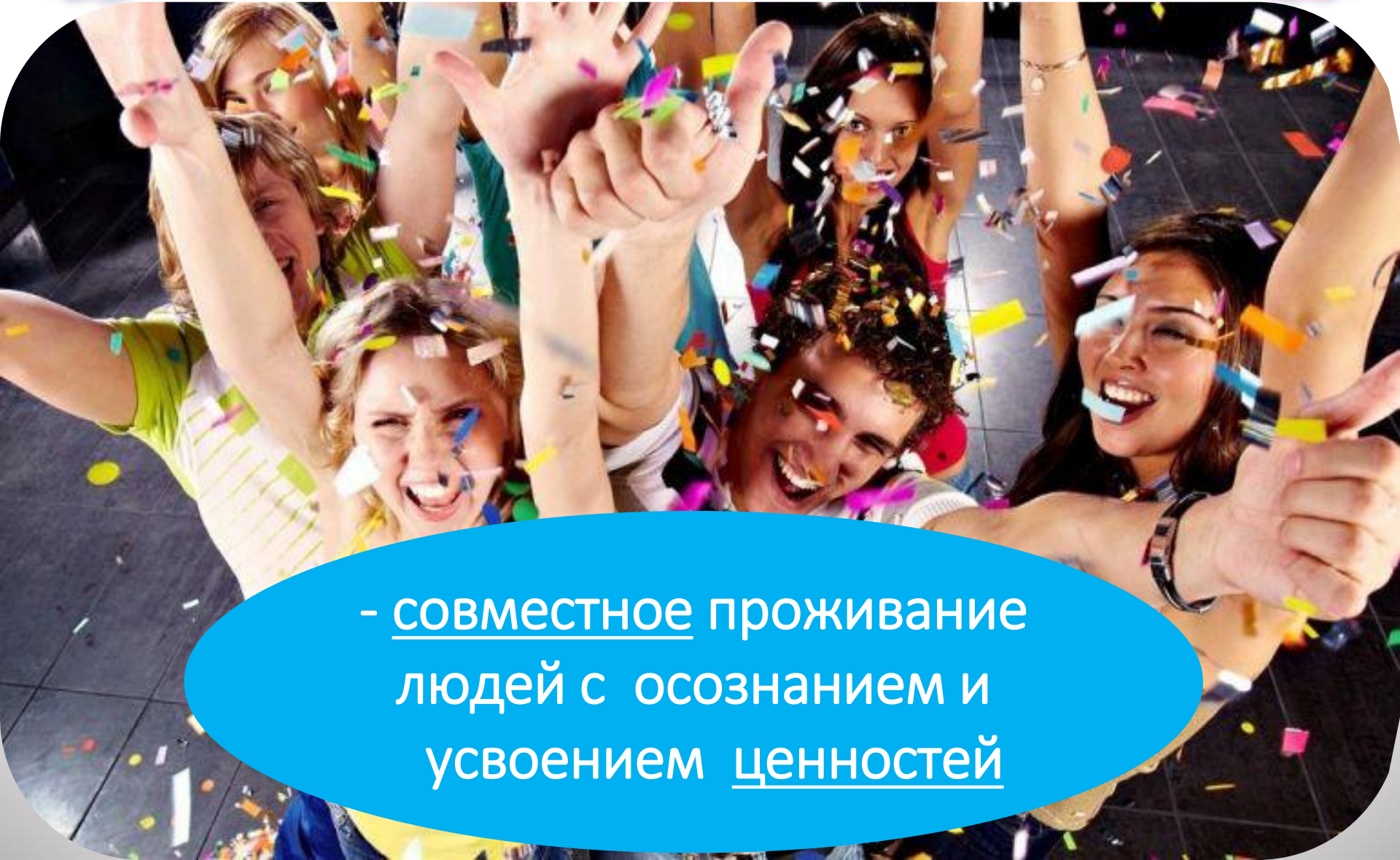


*Жизнь проходит мимо
тех, кто не строит
её как со-бытие*

*Чёшева Марина
Николаевна*



СО-БЫТИЕ



- совместное проживание
людей с осознанием и
усвоением ценностей



ТРИ КНОПКИ



Потанцуй со мной



Поприветствуй меня двумя руками



Обними меня



«Живые» форматы воспитания



- 1 **WORLD-SAFE (мировое кафе)**
- 2 **ОПЕН-СПЕЙС (открытое пространство)**
- 3 **Конференция в стиле TED**
- 4 **Праздник Великих Смыслов**
- 5 **Технологические игры**
- 6 **АКЦИИ (импульсы, флешмобы...)**
- 7 **Образовательные игры (в дороге, в аудитории)**



«Живые» форматы воспитания



1

Детско-родительские мастерские

2

Фан-клубы

3

Проектные лаборатории

4

Мотивашки

5

В копилку классного руководителя

6

Воспитание на дистанте



WORLD-CAFE (мировое кафе)



Технология и искусство разговора о сути дела в непринужденной и открытой атмосфере - в уютной обстановке привычного кафе.

Тема: **Эмоциональный интеллект**

- Ввод в тему (стратегии развития эмоционального интеллекта).
- Распределить на столы с бумажными скатертями для записи и угощениями команды по 10-15 человек (философ, звезда, руководитель, герой).
- Назначить хозяина-модератора стола (он всегда за одним и тем же столом).
- Через 10 мин участники в свободном режиме меняют стол (задания на прокачку стратегии и составление своих приёмов).
- После проработки каждого за каждым столом, **АФИШИРОВАНИЕ** скатертей модераторами столов.



ОПЕН-СПЕЙС (открытое пространство)



Технология OPEN SPACE - это открытое свободное пространство организации мозговых штурмов для нахождения наилучших решений в рамках заявленной темы.

Я горжусь тобой, Россия.

Всё пространство сейчас пропитано информацией о Российских достижениях (листы, вырезки из газет, ноутбуки, люди...).

1. Каждому необходимо выбрать блок достижений, можно не один.
2. Найти информацию об этих достижениях везде, где можно: в голове, в телефоне, у людей в зале и в здании, в ноутбуках, в распечатках.
3. Поделиться информацией друг с другом в свободном общении, можно группами, можно наедине.
4. По звуку музыки нужно будет выбрать угол, где есть лист бумаги, фломастеры, стикеры – и составить листовку, Я ГОРЖУСЬ ТОБОЙ, РОССИЯ.
5. Афиширование результатов, индивидуальных и групповых, по теме.
6. Рефлексия формата



Конференция в стиле TED

Конференции в стиле TED проводятся с целью распространения уникальных идей и мыслей и обучения детей публичным выступлениям.

Слоган: ИДЕИ, ДОСТОЙНЫЕ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

1. Маркеры конференции: длится ровно 10мин, соблюдаются требования к публичным выступлениям (сообщается заранее)
2. В группе из 5-7 человек обсудить волнующие вас проблемы, выбрать проблему и спикера который будет её представлять.
3. Подготовить начало, зачин выступление по всем правилам.
4. Афишировать результат групп, координатор составляет план конференции.
5. Назначается дата конференции, к которой группы должны подготовить своих спикеров.



Праздник Великих Смыслов

**Ценность –
это действие, закреплённое в смысле**

1. Задаём ценностно-смысловую тему (*Дворик для души; Друзей не просто ищут, их творят; Научись излучать то, что хочешь получить; Давайте видеть красоту...*)
2. Разбиваем на группы участников (МОЖНО ИНТЕГРАТОР).
3. Каждая группа получает задание по теме: подготовить самовыражение в любой возможной творческой форме по теме, предварительно выслушав каждого, как он это понимает.
4. Модераторы события готовят смысловые связки для выступления групп, продумывают рефлексивные моменты.



Технологические игры



Технологическая игра (Автор Филиппова Н.М.) - это игра, которая имеет чёткий алгоритм, чёткие условия, время и гарантированный результат.

ИНТЕГРАТОР – это чёткая последовательность согласований:

индивидуальный продукт, согласование в парах, согласование пар в четвёрках, согласование четвёрок в восьмерках,

Согласование проводится по законам (обязательно).

- Запрещается отвергать другое мнение, отстранять от участия кого-либо, обижать.
- Разрешается распространять мнение другого с его согласия, дополнять.
- Каждому в группе определяется роль: модератор, спикер, оформитель, гармонизатор, хранитель времени, секретарь и т.д.
- На каждый этап согласования даётся чёткое время (в зависимости от готовности и сложности задания.)

Игры: «ВИЗИТКА», «СОТВОРЕНИЕ МИРА», «ФИЛОСОФИЯ СКАЗКИ», «КТО Я? КТО МЫ?», «4 вопроса к сути». <https://cloud.mail.ru/public/2Zpm/tjzTK75FS>



АКЦИИ (импульсы, спонтанной доброты...)



Импульс-акция – это действие, предпринимаемое с целью толчка, побуждения к активным делам.

1. Что требует импульса? Конкретно.
2. Чего хотим в результате импульс-акции?
3. Что для этого надо сделать?
 - Определить цель.
 - Подобрать форму проведения.
 - Подобрать текст, песни, игры, плакаты, действия – событие, которое объединит.
4. Как показать привлекательные стороны того, на что направлена акция?
5. Как создадите ситуацию успеха в деле и закрепим его?
6. По каким признакам будете судить о результате акции?
7. Как усилить этот результат и показать другим?



Образовательные игры (в дороге, в аудитории)



1. Раздать таблички вопрос-ответ по теме образовательной игры (*Ну здравствуй, Питер; Мобильные дети в мобильной школе*).
2. За 3 мин нужно понять текст, придумать, как его подать, чтобы запомнили.
3. В свободном передвижении задавать вопрос из таблички и дополнить своим ответом, стараясь донести каждому в отдельности свою информацию. Задача: как можно большему количеству людей рассказать свой вопрос так, чтобы запомнили.
4. Разбить на 3-4 группы по 5-15 человек, назначить куратора-счётчика, контролёра за подсказками.
5. В режиме викторины задаются все вопросы, обсуждаются в команде, выполняя условие: нельзя отвечать свой вопрос.
6. Выигрывает команда, набравшая максимум баллов.
7. Рефлексия игры. Что узнали, что даёт, что необычного, зачем?



Детско-родительские мастерские



<https://cloud.mail.ru/public/bZxJ/4FYyZH4mG>

Мастерская – это пространство, где работает мастер какого-либо определенного дела (рисования, пения, игры, здоровья, танца, лепки и др. ремесла), передавая не только свой опыт, свои инструменты («Научился сам - научи другого, и тогда ты станешь мастером»), но и способ передачи их.

Для ведения мастерской необходимо:

1. Составить программу деятельности мастерской
2. Выбрать место проведения и подготовить все необходимое для работы.
3. Уметь проводить рефлексию мастерской для анализа результата деятельности:

Что делали? Чему научились? Где это можно применить? Кто продолжит делать это с другими?

Фан-клубы

Фан-клуб – это групповая форма взаимодействия по интересу:

одноразовые (интересных интернет-статусов, создателей модели вселенной!, аниме и т.д.);

многообразные (любителей готовить вкусно, фанаты бардовской песни и т.д.).

Примерная структура программы фан-клуба

Название-----**Основная идея** (*символика, реклама*)-----**Цель встречи**-----

Ресурсы (*предметно-пространственные и материально-технические*).

Ход встречи:

- *Знакомство и определение поля задач (Что привело? Что хотелось бы увидеть, услышать, сделать? Чем поделиться?).*
 - *Организация взаимодействия: обсуждение, очерёдность демонстрация личностного опыта и интереса по теме.*
 - *Обобщение полученного, подведение итогов.*
6. **Рефлексия:** Что делали? Какие открытия себя и других произошли? Какой опыт приобрели? Где это можно применить?
7. Подготовка творческого представления для сообщества о встрече.

Можно начать с игры «9 жизней кота»



Проектные лаборатории



Рождение и подготовка к каждому событию обязательно проходит определённые стадии по кольцу Анохина.

А(с) – анализ ситуации,

Ц – целеполагание,

П – планирование,

Р – реализация,

А(р) – и снова анализ, но уже результата.

[Шкатулка инструктора](#)

<https://cloud.mail.ru/public/xMhG/3atWMcBFX>



Мотивашки



Сегодня
этот День!

×
~~~~~  
ПУТЬ  
К ЦЕЛИ  
◇ МОЖЕТ УКАЗАТЬ ◇  
ЛИШЬ  
УПОРСТВО  
×  
~~~~~



ДЕЛАЙ
МАЛЕНЬКИЕ
ДЕЛА
С БОЛЬШОЙ
ЛЮБОВЬЮ

Делай
этот
Мир
лучше



В копилку классного руководителя



- ГОСТЕВАНИЯ (классные и межклассные)
- ОГОНЬКИ (в классе, с педагогами, с родителями)
<https://cloud.mail.ru/public/PRWU/hSuEi6wEY>
- КИНОДИАЛОГИ (коллективный просмотр и обсуждение)
<https://cloud.mail.ru/public/2LrP/58PqFm5jG>
- КВЕСТЫ, ЧЕЛЛЕНДЖИ, ФЛЕШМОБЫ



Воспитание на дистанте



Распределение дней недели по темам онлайн-взаимодействия.

Понедельник – День заботы о другом: публикуем «мотивашки»(с картинками, поддерживающими фразами, цитатами) каждый для всех или адресно. Задача «Подари тепло онлайн»!

Вторник – Кинодень: смотрим обсуждаем фильмы, кинодиалог.

Среда – Игровой: организуем виртуальную игру (интеллектуальную, занимательную, деловую и т.д. Можно разбить на группы. Может быть дежурный по игре по самозаявке)

Четверг – Добродей: запускаем акции спонтанной доброты (например: бутерброд для мамы, за 15 текущих минут успеть сделать приятно своим близким, послать друзьям сообщение «Спасибо, что вы есть в моей жизни» и т.д.)

Пятница – Встреча с собой: (публикуем перечень дел, за которые могу себя похвалить; что нового узнал, понял, почувствовал, научился; какие точки роста увидел; удивления, восхищения, открытия за неделю...др. рефлексивные ситуации)

Суббота – Генеральная уборка: комнат, шкафов, мыслей, день тишины (честная проба – день оффлайн, без мобильного и интернета, живу и реализую себя в реальности и для реальности, с другими и для других).

Воскресенье – свободомыслие, свободотемность, свободообщение (дети вносят предложения, делятся интересным или проблемами, запускают тематические диалоги)

http://mmc.che.edu54.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=816&Itemid=0

**Ценность –
это действие,
закреплённое в
смысле**





Формулы СМЫСЛОВ



Успех = НА /ДАЙ

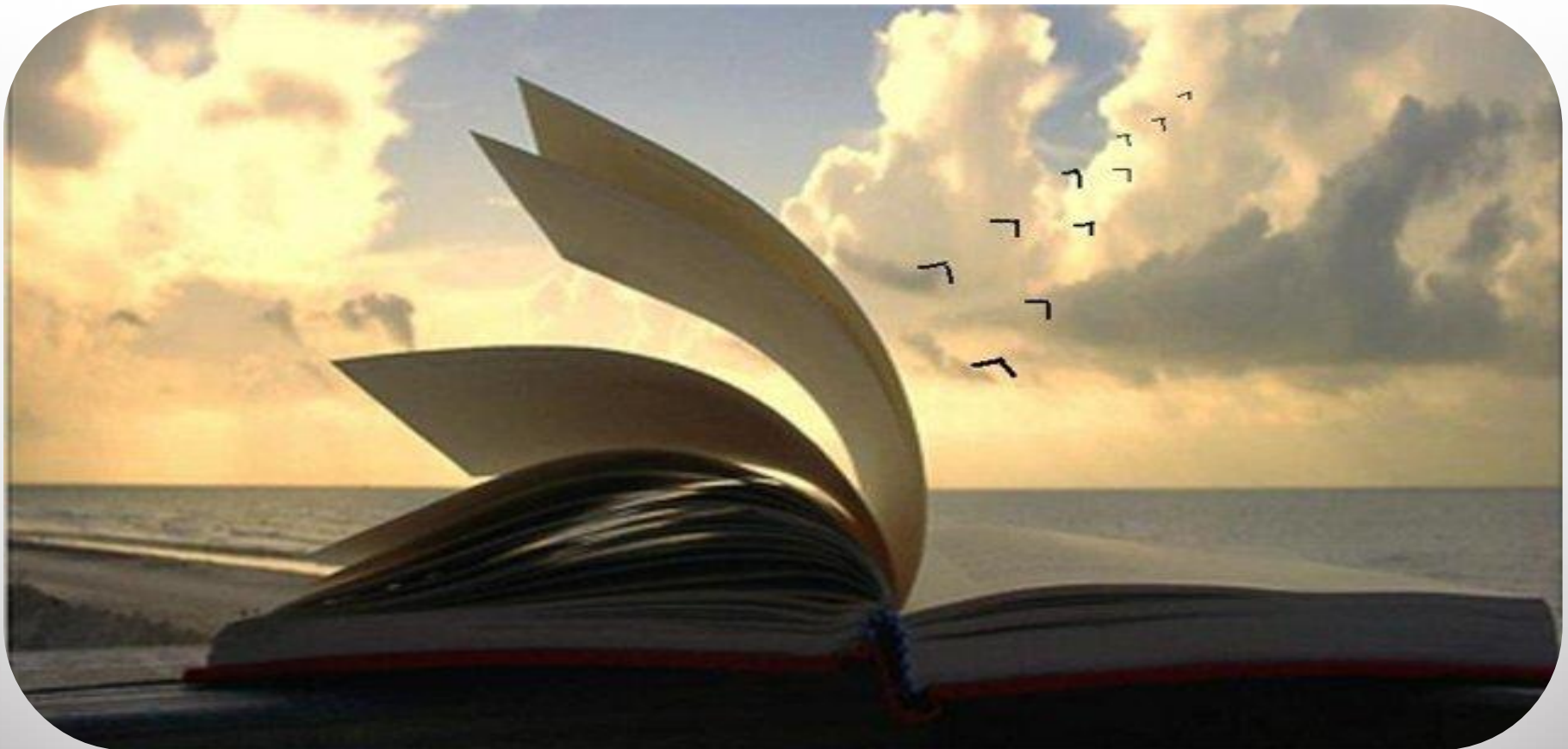




Формулы смыслов



Счастье = СВОЙ ПУТЬ = $У+П+С$





Формулы СМЫСЛОВ



Любовь = ЗАБОТА + РАДОСТЬ





Шкатулка инструктора

<https://cloud.mail.ru/public/xMhG/3atWMcBFX>



Жить – значит творить со-бытия, а не ждать их.

<https://vk.com/board29550640>