Муниципальное казенное учреждение

«Комитет Администрации Бийского района по образованию и делам молодежи»

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Верх-Катунская средняя общеобразовательная школа»

мастер – класс

**«Активные методы**

**воспитательной работы с детьми»**

Трямкина Н.В.

учитель начальных классов

Ноябрь 2024

**ЦЕЛЬ:**

Создать условия для наглядной демонстрации активных методов организации методической работы,  позволяющих  формировать у детей умение безопасного поведения в конфликтных ситуациях, адаптироваться в современном мире, самостоятельно принимать решение, выражать свое мнение.

ОБОРУДОВАНИЕ: компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска, раздаточный материал для участников мастер-класса.

1. **Вводная часть:**

- В данный момент вы находитесь в «Детской кухне». И я предлагаю вам поставить себя на место учащихся и представить, что закончился 6 урок (может 7) и классный руководитель ждет вас на классный час. Что вы думаете, чувствуете, заходя в кабинет.

*Делятся мнением………………………………………………………*

Форм воспитательной работы достаточно много.

* кратковременные и длительные;
* традиционные (вошедшие в практику школы);
* творческие (нетрадиционные, создаваемые педагогами и воспитанниками в совместной жизнедеятельности);
* спонтанно возникающие в ходе воспитательного процесса и специально организованные, спланированные.

Но вместе с тем, часто дети не проявляют желания участвовать в том или ином мероприятии.

Чтобы не обострять ситуацию «нежелания» начать нужно мероприятие с комфортных игр, (упражнений), они должны быть легкими для объяснения, понимания и участия и быть динамичными (за счет умственной или двигательной активности участников), нельзя использовать игры на «выбывание».

1. **Основная часть:**

- Примером такой игры может стать **«Барометр».**

Участников просят «проголосовать ногами», то есть физически перемещаться по комнате, выражая свое согласие или несогласие с прозвучавшим утверждением, причем, чем больше согласие (или несогласие) участника, чем более он уверен (или наоборот, не уверен) в правильности данного утверждения, тем ближе он подойдет к табличке «ДА» или, соответственно, к табличке «НЕТ»). Чем ближе участник находится к линии, разделяющей комнату, тем меньше его согласие или уверенность. Если же участник выберет встать непосредственно на линию, это будет означать «ни да, ни нет» или «и да, и нет».

*Проводится игра «Барометр»*

Вопросы для обсуждения:

1. Использование нецензурных слов ребенком по отношению к другому является проявлением насилия?
2. Бьют заслуженно?
3. Сплетни являются психологическим воздействием?
4. Являются ли свидетели конфликта – травмированными?
5. Пренебрежительное отношение может воздействовать отрицательно на ребёнка?
6. Манипулирование является психологическим воздействием?

- «Барометр» дает дополнительные возможности выяснить отношение к обозначенной проблеме, сформулировать тему мероприятия

- Предположите, какой сегодня будет тема мероприятия.

*Высказывают предположения.*

*……………………………………………*

- На мероприятии пойдёт речь о конфликтах между детьми, буллинге.

- Для дальнейшей работы нужно разделиться на группы. Существует множество способов это сделать. Один из них **“Скрепка”**

- Позволяет участникам мастер-класса разделиться на 3 группы. Участники выбирают по одной скрепке (синего, красного и жёлтого цветов). Затем предлагает всем создать 3 группы по цвету скрепок.

*Участники выбирают скрепку, объединяются в группы.*

*Участники получают «Эмблему « группы. /Приложение 1 /*

- А теперь, как вы думаете, что означает "стрела?" (агрессор), "глаз" (наблюдатель), "мишень" (жертва).

*Высказывают предположения.*

*……………………………………………*

- В основной части мероприятия одним из методов может стать решение кейсов. Этот метод достаточно универсален, его использование возможно в любом направлении воспитания.

- Кейс-метод основан на обучении путем решения конкретных задач-ситуаций (кейсов). Главное его предназначение – развивать способность находить решение проблемы и учиться работать с информацией. При этом акцент делается не на получение готовых знаний, а на их выработку, на сотворчество учителя и ученика!

*Демонстрация видео*

Вопросы для обсуждения:

• Что вы чувствуете в роли жертвы (обидчика, наблюдателя)?

• Какие мысли приходили вам в голову?

• Какие желания у вас возникали? Как я поступлю?

• Что вам хотелось изменить в ситуации и как вы это сделали?

*Участники мастер-класса делятся мнением, совместно вырабатывают правила поведения для каждой группы...*

…………………………………………………………………………………

В заключении мероприятия следует вернуться к обсуждению занятых позиций в игре «Барометр». И обсудить мотивы того или иного решения.

*Участники мастер-класса делятся мнением, приходят к выводу, что насилие, может быть не только физическим, но социально-психологическим.*

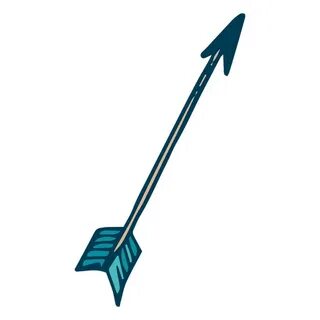
…………………………………………………………………………………

1. **Заключительная часть:** рефлексия.

- Любое мероприятие завершается рефлексией. Сегодня я предлагаю Вам «Олимпийскую рефлексию». Оставьте, пожалуйста, на доске одно из колечек. /Приложение 2 /

- Кого заинтересовали активные методы воспитания, могут взять с собой памятку, которая находится на столе возле выхода! Желаем вам удачи!

Приложение 1







Приложение 2



**Памятка Активные формы и методы воспитательной работы**

**ФОРМЫ:**

**Проблемный классный час** - начинается с вопросов, с проблемы, которую необходимо решить. Обучающиеся выполняют поисковую и исследовательскую деятельность. **Классный час –визуализация** - учит обучающегося преобразовывать устную, письменную информацию в визуальную форму, выделяя значимые элементы. Используются схемы, рисунки, анимации для привлечения внимания.

**Классный час с заранее запланированными ошибками**, оторые должны обнаружить обучающиеся Список ошибок обучающиеся узнают в конце Подбираются распространенные ошибки, которые делают как обучающиеся, так и учителя Обучающиеся во время урока должны обнаружить ошибки и занести на лист В конце классного часа проводится их обсуждение

**Классный час -дискуссия** целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы, сопровождающееся обменом идеями, суждениями, мнениями в группе Виды дискуссий Тематическая: обсуждаемые вопросы связаны с темой урока Биографическая : ориентирована на индивидуальный прошлый опыт участника Интеракционная : обсуждаются структура и содержание отношений, складывающихся «здесь» и «теперь»

**Мозговой штурм** (мозговая атака) свободная форма дискуссии, позволяет быстро включить в работу всех обучающихся Используется для решения конкретной проблемы или поиска ответа на вопрос. Это способ поощрения активности обучающихся и быстрого генерирования идей

**Классный час – пресс-конференция** Учитель объявляет тему классного часа Просит обучающихся письменно задавать ему вопросы по данной теме. Обучающиеся формулируют вопросы в течение 5 минут Далее учитель сортирует поступившие записки и читает в форме связного раскрытия темы В процессе которого формулируются ответы на заданные вопросы. В конце учитель проводит итоговую оценку вопросов, выявляя знания и интересы обучающихся

**Деловые игры**: метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность путем игры, по заданным правилам Необходимо создание нескольких команд, которые соревнуются друг с другом в решении той или иной задачи. Требуется не только знаний и навыки, но и умения работать в команде, находить выход из неординарных ситуаций.

**Ролевая игра** Это маленькая сценка, разыгрываемая обучающимися Её цель – наглядно представить, увидеть, оживить обстоятельства или события, знакомые обучающимся

**Ситуативные игры** Ситуации – иллюстрации Ситуации – упражнения Оценочные ситуации Проблемные ситуации Прогностические ситуации

**Методы, приёмы**

**Решение кейсов**. Этот метод достаточно универсален , его использование возможно в любом направлении воспитания.

**Кейс-метод** основан на обучении путем решения конкретных задач-ситуаций (кейсов). Главное его предназначение – развивать способность находить решение проблемы и учиться работать с информацией. При этом акцент делается не на получение готовых знаний, а на их выработку, на сотворчество учителя и ученика!

**«Часики»**

Хорошим примером технологии, используемой на этапе знакомства, может служить игра «Часики». При кажущейся простоте она довольно универсальна и практически гарантирует хороший результат.

В начале ведущий просит участников нарисовать на листе бумаги большой циферблат. Затем все участники назначают друг другу встречи, записывая имена тех, с кем договорились встретиться, рядом с часом, в которой назначена встреча. Так, например, Светлана договорилась встретиться с Володей в пять часов. Володя записывает «Светлана» рядом с цифрой 5, а Светлана пишет «Володя» рядом с пятеркой на своих нарисованных часах. Следующий этап — встречи: ведущий называет условное время: «Сейчас пять (или шесть, или семь и т. д.) часов», и участники «встречаются» с теми, с кем договорились на это время. При этом ведущий называет тему встречи, то есть задает тему разговора в парах на ближайшие две-три минуты. За несколько минут проходит условный час. И снова: следующая встреча и новая тема. Очень четкие и понятные рамки, внутри которых участник может почувствовать себя максимально свободно.

**Барометр**

«Барометр» — пример формы, идеально подходящей для открытия группы, особенно в тех случаях, когда речь идет о новой серьезной теме.

Первым делом подготовим помещение: при помощи мела, клейкой ленты или веревочки разделим комнату, в которой мы работаем с группой, на две половины. На одной стене закрепим табличку с надписью «ДА», а на противоположной стене табличку с надписью «НЕТ». Подготовим листы бумаги по количеству утверждений, которые мы будем использовать далее. На каждом из листов схематично изобразим план комнаты — вид сверху (это только звучит солидно, а на самом деле каждый лист разделим линией пополам, а по краям поместим надписи «да» и «нет»). Теперь самое главное: темы, вопросы, дилеммы, которые мы предлагаем участникам для исследования. Необходимо сформулировать 8 — 10 утверждений, связанных с общей темой. Самое важное — дать участнику возможность задуматься над предложенными утверждениями и выразить СВОЕ отношение к ним.

В этой форме мы просим участников «проголосовать ногами», то есть физически перемещаться по комнате, выражая свое согласие или несогласие с прозвучавшим утверждением, причем, чем больше согласие (или несогласие) участника, чем более он уверен (или наоборот, не уверен) в правильности данного утверждения, тем ближе он подойдет к табличке «ДА» или, соответственно, к табличке «НЕТ»). Чем ближе участник находится к линии, разделяющей комнату, тем меньше его согласие или уверенность. Если же участник выберет встать непосредственно на линию, это будет означать «ни да, ни нет» или «и да, и нет». Все эти варианты проговариваются ведущим. «Голосование ногами» происходит в тишине. Оглашая высказывания, ведущий дает участникам несколько секунд на обдумывание, а когда все заняли то или иное местоположение в комнате, схематично зарисовывает сложившуюся картину на листах — схемах.

Теперь можно приступать к обсуждению. Возвращаясь к прозвучавшим высказываниям, предложим участникам, на сей раз словами, а не ногами, прокомментировать свой ответ, объяснить свою позицию. Схемы помогут ведущему и участникам вспомнить картину групповых перемещений. «Голосование ногами» займет минут десять, а на обсуждение понадобиться несколько часов.

**Вечер молчания**

В свое время, всерьез занимаясь возможностями атмосферы и экспериментируя с ней, мы создали форму, которая очень во многом построена на атмосфере, в которой атмосфера, по сути, является основным инструментом, образующим содержание. Она получила название «Вечер Молчания».

При подготовке вечера основное внимание следует уделить организации пространства, в котором он будет проходить. Это должно быть достаточно большое помещение, способное вместить всех участников. Наша задача — построить в этой комнате определенную атмосферу. Она не должна быть пугающей, шокирующей, скорее необычной, провоцирующей, приглашающей к контакту. Вероятно, там появятся темные и светлые углы: для их организации можно использовать настольные лампы, свечи, другие источники света. В противоположных концах комнаты может звучать разная музыка. При помощи разноцветных тканей, разномастной мебели, занавесок, ковров постараемся придать комнате, где будет проходить Вечер Молчания, необычный вид. Она должна выглядеть так, чтобы участники, входя, чувствовали, будто впервые попали туда. В разных уголках комнаты разместим предметы и материалы, приглашающие к невербальному общению. Например, там могут появиться краски, кисти, бумага, книги, глина, ткань, конверты, ноты и т. д. Участник не обязан искать для себя какое-либо занятие, находясь в пространстве Вечера. Все, что находится вокруг, — это лишь приглашение к диалогу с атмосферой, с материалом, с другими участниками.

Наша задача — создать максимальное количество опций взамен вербальному общению. Это и есть те рамки, в которых участник может почувствовать себя свободным, определить для себя предмет и способ исследования, вступив во взаимодействие с атмосферой. Несмотря на то, что мы постарались создать располагающую и комфортную обстановку, необходимо позаботиться о том, чтобы встреча каждого участника с новой атмосферой прошла как можно более спокойно. Поэтому будет лучше, если каждый участник получит индивидуальное приглашение и войдет на Вечер Молчания в сопровождении одного из ведущих. Это и прекрасная возможность объяснить каждому участнику, как будет устроен Вечер. Впрочем, правила исключительно просты: можно делать все, что угодно, но только в полном молчании. Именно атмосфера в Вечере Молчания создает все необходимое для педагогического процесса. Участник, вступая во взаимодействие с этой атмосферой, находя точку соприкосновения с ней, начинает в какой-то момент самостоятельно строить ее, создавать заново, добавлять свои элементы. Именно в этой атмосфере, благодаря ей, происходят удивительные вещи: люди начинают общаться без слов, играть, вместе рисовать, писать друг другу письма. Атмосфера провоцирует творческий поиск. Мы можем наблюдать, как рождается новый тип межличностных отношений.

**«Шашки»**

В этой главе мы предлагаем вниманию читателя описание одного из триггеров . Он называется «живые шашки». Листы бумаги нужно расположить на полу в шахматном порядке так, чтобы создать подобие поля для игры в шашки. Участникам, разделенным на две команды «черных» и «белых», предстоит разыграть шашечную партию.

После пятиминутной подготовки, игроки занимают места на поле. Объясняя правила игры, ведущий добавляет к общепринятым несколько новых: «шашки» должны стоять на своих клетках твердо, не прыгая и не переминаясь с ноги на ногу. Игрок, сделавший попытку хода, обязан завершить его, не меняя направления. По необходимости ведущий, исполняющий роль судьи, может ввести по ходу партии ограничение времени на обдумывание и обсуждение хода. Вступать в споры с судьей — бесполезно и опасно — за это «шашка» может быть удалена с поля.

Игра продолжается, как правило, десять-пятнадцать минут, и все, произошедшее в группе за это время, является материалом для последующей групповой сессии. Безусловно, в этой игре присутствует момент соревнования , от которого необходимо уйти в первые минуты обсуждения: ведь мы играли не ради того, чтобы развлечься и не ради обучения славной игре в шашки. Нас не интересует, кто выиграл, а кто проиграл, нам важно вместе понять, почему так произошло. На что были потрачены первые минуты подготовки? О чем участникам удалось договориться? Была ли избрана тактика игры? Кто руководил партией? Кто «назначил», уполномочил этих руководителей? Кто из игроков своевольничал, а кто был послушной «шашкой»? Каков был механизм принятия групповых решений? Эти и многие другие вопросы станут предметом обсуждения на этой групповой сессии, которая займет, скорее всего, не менее часа. Игра «живые шашки» является триггером, то есть «возбудителем» для группы, толчком к анализу моделей поведения и способов принятия решения. К сожалению, триггер легче всего превратить в фишку, что, увы, и происходит довольно часто.