

Управление по образованию и науке
администрации муниципального образования
городской округ город-курорт Сочи Краснодарского края.
Муниципальное казенное учреждение
Сочинский центр развития образования

СБОРНИК МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК
ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ И УСПЕШНЫХ
ПРАКТИК КЛАССНЫХ РУКОВОДИТЕЛЕЙ

по итогам проведения Единого
городского Дня воспитательной работы

«Воспитание... Воспитание? Воспитание!»



г-к Сочи

2022

Составитель:
методист отдела воспитательных технологий МКУ СЦРО
Дьяченко Елена Владимировна

Общая редакция:
директор МКУ СЦРО
Церекидзе Виктория Георгиевна,
заместитель директора МКУ СЦРО
Степанова Карина Сергеевна

Сборник методических разработок воспитательных мероприятий и успешных практик классных руководителей. По итогам проведения Единого городского Дня воспитательной работы «Воспитание... Воспитание? Воспитание!» - Сочи: МКУ СЦРО, 2022. – 73 с.

В сборнике представлены материалы выступлений педагогов, осуществляющих классное руководство, на Едином городском Дне воспитательной работы: «Воспитание... Воспитание? Воспитание!» в 2022 г.

Сборник предназначен для использования в методической и практической воспитательной деятельности специалистами общеобразовательных организаций в области воспитания (заместители директоров по ВР, классные руководители, социальные педагоги, педагоги-психологи).

© Авторы, 2022
© МКУ СЦРО, 2022

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	4
РАЗДЕЛ 1. Ситуационный классный час как форма рефлексивного воспитания школьников	5
<i>Воронцова А.А.</i> Мастер-класс по проведению ситуационного классного часа «Способы регулирования эмоций в конфликтной ситуации»	5
<i>Алексеева А.А., Ставицкая А. Н.</i> Мастер-класс по проведению ситуационного классного часа «Формирование нравственных ценностей старших подростков»	11
<i>Козлова С.В.</i> Мастер-класс по использованию технологии индивидуального рефлексивного воспитания в рамках проведения ситуационного классного часа	14
РАЗДЕЛ 2. Игровые технологии в системе воспитательной работы	19
<i>Зиновьева Л.А.</i> Мастер-класс по использованию игровых технологий в воспитательной работе с классом	19
<i>Ковалева Т.В.</i> Мастер-класс по использованию игровых технологий для формирования коммуникативных компетенций младших школьников	24
<i>Еремян А.Г.</i> Мастер-класс по использованию технологии кейс-игры при проведении внеклассных мероприятий	32
<i>Волкова Н.В.</i> Мастер-класс по использованию игровых технологий для формирования коммуникативных компетенций младших школьников	41
РАЗДЕЛ 3. «Лайфхаки от классного руководителя» - полезные советы, рекомендации для педагогов, осуществляющих классное руководство, помогающие решать воспитательные задачи	51
<i>Зубко Е.В.</i>	51
<i>Сизова И.Л.</i>	60
<i>Ахмадова А.В.</i>	66
<i>Егизарова В.В.</i>	71

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В целях утверждения приоритета воспитания как одного из основных направлений образовательного процесса, совершенствования профессионального мастерства классных руководителей, обобщения и распространения лучших педагогических практик, развития и расширения профессиональных контактов в апреле 2022 года в г. Сочи был проведен традиционный Единый городской День воспитательной работы «Воспитание... Воспитание? Воспитание!».

К участию в мероприятии были приглашены заместители директоров по воспитательной работе, руководители методических объединений классных руководителей, педагогические работники, осуществляющие классное руководство в общеобразовательных организациях.

Единый городской День воспитательной работы был выстроен из серии мастер-классов по организации воспитательных мероприятий, которые решали задачи по преодолению выявленных (в ходе мониторинга) трудностей педагогов в проведении качественных воспитательных мероприятий, направленных на формирование и развитие субъектности обучающихся в решении стоящих перед ними социально-личностных задач.

В связи с этим в рамках Единого городского Дня воспитательной работы для участников были представлены успешные практики классных руководителей по трем направлениям:

- Ситуационный классный час как форма рефлексивного воспитания школьников;
- Игровые технологии в системе воспитательной работы;
- «Лайфхаки» - полезные советы, рекомендации для педагогов, осуществляющих классное руководство, помогающие решать воспитательные задачи.

Своим практическим опытом поделились педагоги из 7 общеобразовательных организаций г. Сочи; материалы докладов участников Единого городского Дня воспитательной работы вошли в данный сборник.

Сборник включает тематические мастер-классы, разработки ситуационных классных часов, рекомендации по игровым технологиям в воспитательной работе с обучающимися.

Данное пособие адресовано заместителям директоров по воспитательной работе, руководителям методических объединений классных руководителей, педагогическим работникам, осуществляющим классное руководство в общеобразовательных организациях. Использование пособия способствует сокращению времени подготовки к классному часу, внеурочному мероприятию, позволит более эффективно организовать воспитательный процесс.

РАЗДЕЛ 1. СИТУАЦИОННЫЙ КЛАССНЫЙ ЧАС КАК ФОРМА РЕФЛЕКСИВНОГО ВОСПИТАНИЯ ШКОЛЬНИКОВ

МАСТЕР-КЛАСС «СПОСОБЫ РЕГУЛИРОВАНИЯ ЭМОЦИЙ В КОНФЛИКТНОЙ СИТУАЦИИ»

*Алена Андреевна Воронцова,
педагог-психолог МОБУ СОШ №26 г.Сочи
имени Героя Советского Союза Диброва К.С.*

Цель мастер-класса: познакомить участников мастер-класса с эффективными способами разрешения конфликтных ситуаций.

Задачи:

- рассмотреть с участниками мастер-класса понятие «конфликта»;
- познакомить с технологиями решения конфликтных ситуаций в школе на примере конфликта между обучающимися одного класса (из опыта работы).

Ход мастер-класса:

1. Вступительная часть

- Добрый день, дорогие коллеги! Свое выступление я хочу начать со слов: «Лучшее разрешение конфликта то, при котором выигрывают все его стороны».

Из личного опыта мы знаем, что лучшее разрешение – это обсуждение возникшей ситуации. Подростки в силу несформированности эмоциональной сферы не всегда могут проконтролировать свое психологическое состояние и договориться с оппонентом. В связи с этим перед педагогами и классными руководителями стоит цель - обучить школьников навыкам самоконтроля эмоциональных состояний и конструктивным способам выходам из конфликтных ситуаций.

Тема моего мастер-класса: *«Ситуационный классный час. «Способы регулирования эмоций в конфликтной ситуации».*

2. Теоретическая часть.

Конфликт является неотъемлемой частью жизни человека в социуме и его взаимодействии с другими людьми, неотделим от развития личности.

Конфликт – это активные взаимонаправленные действия каждой стороны для реализации своих целей, окрашенные сильными эмоциональными переживаниями. Несмотря на это конфликт следует рассматривать как ситуацию возможного развития, так называемую «точку роста». Точку, в которой, возможно, начнутся положительные изменения, прояснятся границы и правила взаимодействия, разрешится сложная ситуация.

Условиями возникновения конфликта являются:

- наличие конфликтной ситуации;
- субъекты (участники) конфликта – 2 и более;
- повод для конфликта (ситуация, слово, поведение).

Непосредственно в самом конфликте происходит следующая динамика:

- предконфликтная ситуация – возникновение разногласий. Это могут быть: несовместимость интересов, мнений, целей. На этой же стадии возникает «предмет конфликта» – основное противоречие, для разрешения которого стороны вступают в борьбу;
- возрастание напряженности в отношениях;
- осознание конфликтной ситуации – оценка чужих действий как преднамеренно враждебных;
- собственно конфликтное поведение – обоюдно направленные и эмоционально окрашенные действия;
- развертывание конфликта и/или его разрешение.

Как правило, классные руководители включаются на последней стадии конфликта – на этапе его разрешения.

Задача классного руководителя - выступать третьей стороной и адекватно «отражать» конфликтную ситуацию между подростками. Главная цель – не наказать, а научить осознавать свои чувства и чувства оппонента, научить регулировать свои эмоции (в частности, злость и раздражение).

Ситуационный классный час – это возможность в безопасной ситуации разобрать конфликт, опробовать различные стратегии поведения, научиться понимать эмоции другого.

Методы, которые наиболее часто используются мной при проведении ситуационного классного часа:

1. Рассказ, объяснение, беседа - для оценки имеющихся знаний обучающихся о понятии, которое мы разбираем. Предложение новой информации по теме, обобщение материала.
2. Ролевые игры с моделированием проблемных ситуаций - для отработки новых стратегий реагирования и тактики поведения.
3. Практические упражнения, в которые включены все обучающиеся – возможность каждому решить предложенную ситуацию, развитие критического и аналитического мышления.

Для успешного усвоения детьми новых коммуникативных тактик в ситуациях общения, самостоятельного конструирования социально одобряемых форм общения, развития самоконтроля от меня, как от классного руководителя, требуется:

- знание сути конфликта и динамики его протекания,
- знание возрастных особенностей подростков,
- обладание навыками самоконтроля,
- умение презентовать новые методы,
- доброжелательный настрой,
- создание в классе безопасной среды, где к каждому ученику и его мнению проявляют уважение.

3. Практическая часть проведения ситуационного классного часа.

Цель: познакомить обучающихся с понятием «конфликт», с эффективными способами предупреждения и разрешения конфликтных ситуаций.

Задачи:

- актуализация знания понятия «конфликт»,
- развитие эмоционального интеллекта (способность распознавать свое эмоциональное состояние),
- развитие навыка саморегуляции в конфликтной ситуации,
- побуждение к самопознанию, самовоспитанию.

Участники: ученики 6-го класса (12-13л.)

Оборудование: доска, мел, листы бумаги, ручки.

Возраст младших подростков – это возраст импульсивности и эмоциональности. Зачастую подростки не осознают последствия своих поступков и не могут дать объективную оценку происходящему, действуют спонтанно под влиянием сиюминутных эмоций.

Драки и конфликты – неотвратимые спутники раннего подросткового возраста. Предлагаю рассмотреть довольно типичную ситуацию – драка на перемене, причиной которой послужили словесные оскорбления. Нет никаких сомнений в том, что это конфликт.

При проведении ситуационного классного часа, непосредственно после произошедшего, целесообразно начать обсуждение с прояснения понятия «конфликт».

Предлагаю вам озвучить все ассоциации, которые у вас возникают, когда вы слышите слово «конфликт».

*Детям можно предложить выполнить это упражнение на листочках.
Время выполнения 5-7 минут.*

Подведем итог: что несет конфликт? Только ли отрицательные эмоции и неприятности? Или в нем есть и положительные стороны?

Итак, конфликты – это часть нашей жизни, они естественны. Конфликтные ситуации могут возникнуть из-за того, что мы разные: по-разному чувствуем и думаем, по-разному выражаем свои эмоции, у нас у всех разный уровень контроля над своим эмоциональным состоянием.

А какие эмоции ребята могли испытывать в произошедшей конфликтной ситуации?

При обсуждении этого вопроса, если дети будут затруднятся в описании своих психоэмоциональных состояний, можно рассказать о том, какие эмоции и чувства испытывают люди в различных ситуациях (страх, злость, интерес, радость, обида, раздражение и др.).

После высказываний ребят, можно озвучить свое мнение: «Я тоже согласна, что ребята чувствовали злость».

Злость – это громкое «НЕТ» тому, что происходит. Эту эмоцию испытывают все люди, только по-разному ее выражают.

Упражнение «Покажи злость».

Сейчас я попрошу вас изобразить злость. Покажите мне, как она выглядит:

- складки под нижними веками,
- щеки подняты,
- морщинки у наружных уголков глаз,
- углы рта смещаются вверх и назад.

При этом человек может начать кричать, размахивать руками, сжимать кулаки, краснеть, учащается сердцебиение.

Важно сделать акцент на том, что нельзя причинять физическую боль другому человеку, если ты злишься.

Очень важно понимать что, когда ты злишься, нельзя никому причинять боль! Но подростки не всегда могут вовремя остановиться и сказать себе: «СТОП».

- Как вы, дорогие участники справляетесь с сильными эмоциями в конфликтной ситуации?

- Почему так важно понимать свое эмоциональное состояние в конфликте и управлять им?

Потому что такая сильная эмоция как злость не поможет в разрешении конфликта. Когда мы злимся, мы не можем рассуждать здраво. Часто в пылу ссоры мы говорим необдуманные слова, о которых потом жалеем.

Сегодня мы потренируемся в *технике «СУВОРОВ»*, которая поможет стать более выдержанным и научиться управлять своим негативным эмоциональным состоянием.

«СУВОРОВ»: Стоп – Упражнение – Воздух – Речь – Образ - Вперед.

Как только вы чувствуете сигналы нарастающей злости и гнева, нужно остановиться (Стоп), сделать упражнение на релаксацию, например, несколько раз сильно сжать и расслабить кулаки (Упражнение), затем сделать несколько глубоких входов с медленным выдохом (Воздух), далее сказать самому себе несколько предложений: «Он не стоит моих нервов», «Стоит быть умным, а не правым» (Речь), и представить какой-то образ для умиротворения (Образ). После этого скомандовать себе: «Вперед!» И переходить к другой деятельности.

Подумайте, какой образ вам помогает успокоиться?

В ходе работы ребята называли: кран, из которого брызжет бесконтрольно вода, но его можно при желании закрыть; горящий костер, который нужно залить водой или песком. У кого-то это образ спокойной воды.

Необходимо обязательно проговорить с подростками о том, что это - наш внутренний инструмент, его никто не увидит.

Давайте сейчас попробуем технику «СУВОРОВ» на себе. Представьте недавнюю конфликтную ситуацию, свои эмоции. А теперь делаем по алгоритму: Стоп – Упражнение – Воздух – Речь – Образ - Вперед. Получилось? Отлично!

Эту технику можно проводить со всем классом или с группой ребят, участвовавших в конфликтной ситуации.

Итак, внутреннее состояние мыотрегулировали. Теперь самое время научить подростков конструктивно решать конфликт через диалог и умение договариваться.

Для того чтобы разрешить конфликт нужно:

1. Отрегулировать свое эмоциональное состояние (техника «СУВОРОВ»).
2. Вступить в диалог с предложением договориться.
3. В диалоге использовать технику «Я-высказывание» (Ситуация + Я - чувство + Объяснение). Пример использования техники: «Когда ты меня обозвал, я разозлился, почувствовал обиду. Мне неприятны твои слова. Я бы хотел, чтобы ты сдерживал свои эмоции, и говорил конкретно, что тебя не устраивает в сложившейся ситуации».
4. Разговаривать спокойно, но уверенно. Если чувствуешь, что эмоции вновь берут верх – см.п.1.
5. Учитывать интересы другой стороны. Идти на уступки.
6. Предложить свой вариант решения, постараться найти оптимальный подход.

Предлагаю сейчас потренироваться.

Пошаговое построение техники «Я-высказывание»:

1. Начинайте фразу описанием того *факта*, который не устраивает вас в поведении или действии другого человека. Никаких эмоций или оценки человека как личности. Например, так: «Когда ты опаздываешь...», «Когда ты обижаешься...».
2. Далее следует описать *свои ощущения* в связи с таким поведением. Например: «я раздражаюсь», «я волнуюсь», «я огорчаюсь», «я переживаю».
3. Потом нужно объяснить, *какое воздействие* это поведение оказывает на вас или на окружающих. Например: «потому что мне приходится стоять у подъезда и мерзнуть», «потому что я не знаю причину твоей обиды» и т.д.
4. В завершающей части фразы надо сообщить *о вашем желании*, то есть о том, какое поведение вы бы хотели видеть вместо того, которое вызвало у вас недовольство. «Мне бы очень хотелось, чтобы ты звонила мне, если не можешь прийти вовремя».

Предлагаю вам сейчас потренироваться в Я-высказываниях. Будем работать в парах.

Вам будет предложено две ситуации, которые вам необходимо будет разыграть и найти пути решения.

- 1) *Учительница Нина Петровна сделала Толе несправедливое (по его мнению) замечание. Толя стал дерзить учительнице.*
- 2) *Ваня решил подшутить над одноклассником Колей, подставив ему подножку. Коля упал и больно ударился, поднявшись, он решил тут же отомстить обидчику и кинулся в драку.*

4. Подведение итогов. Рефлексия.

Итак, сегодня мы узнали, что конфликт – это столкновение противоположных интересов, стремлений, серьезное разногласие. Это часть нашей жизни. Главное в конфликте – понимать себя и свои эмоции и пытаться контролировать их. В контроле и тренировке выдержки поможет упражнение «СУВОРОВ», которое мы изучили.

Результатом мастер-класса является ознакомление участников новой стратегии в разрешении конфликтной ситуации с целью ее применения в практике воспитательной работы с обучающимися. Исследование собственного отношения к понятию «конфликт» и тех чувств, которые он вызывает. Тренировка одного из способов самоконтроля в конфликтной ситуации.

5. Заключение.

Конфликтные ситуации в жизни школьников – неизбежны. Задача взрослых - научить детей экологичным способам выхода из конфликта, одним из которых является саморегуляция эмоционального состояния. Чем больше мы будем говорить о чувствах с подростками, помогать им «отражать» то, что они чувствовали в той или иной конфликтной ситуации, тем лучше они будут понимать себя и смогут в дальнейшем регулировать свое состояние на еще начальном этапе конфликта. Приобретенные навыки очень пригодятся подросткам и в дальнейшей жизни.

Спасибо за внимание!

МАСТЕР-КЛАСС «ФОРМИРОВАНИЕ НРАВСТВЕННЫХ ЦЕННОСТЕЙ СТАРШИХ ПОДРОСТКОВ»

*Алексеева Анна Арминаковна,
Ставицкая Алиса Николаевна,
учителя русского языка и литературы
МОБУ ООШ № 48 г.Сочи им. Крысина И.П.*

Цель мастер-класса: познакомить участников мастер-класса с примером работы по аксиологическому направлению со старшими подростками.

Задачи:

- рассмотреть с участниками мастер-класса понятие «ценность»;
- обсудить актуальность вопроса;
- познакомить участников с примером занятия, позволяющего рассматривать и изучать ценностные установки;
- разобрать возможное решение спорных ситуаций в обсуждении проблемы.

Ход мастер-класса:

1. Вступительная часть

- Добрый день, уважаемые коллеги! Старший подростковый возраст – это период, когда дети начинают все чаще задумываться о своем будущем, о выборе профессии, о жизненных ценностях. В этот период педагогам, работающим с детьми, важно создать условия для формирования положительных нравственных установок, для воспитания ответственности за принимаемые решения.

2. Практическая часть.

2.1. *Знакомство с технологической картой классного часа «В наши дни люди всему знают цену, но ничего не умеют ценить» О. Уайльд.*

Цель классного часа: помочь ученикам осознать свои жизненные ценности, способствовать формированию ценностных приоритетов.

Задачи:

- сформулировать значение понятия «жизненные ценности»;
- познакомить учеников с творчеством С.Шаргунова;
- способствовать формированию жизненных ценностей обучающихся;
- формировать чувство ответственности за сделанный выбор.

Участники: ученики 8-го класса (14-15 лет).

Оборудование: доска, мел, сигнальные карточки, листы для записей, ручки, интерактивная доска/проектор.

2.2. Ход занятия:

Введение. *Приветствуем учеников, озвучиваем тему классного часа.*

Основная часть.

В начале занятия знакомим ребят с понятием «ценность», чтобы все хорошо понимали, о чем пойдет речь. Для этого задаем вопрос: «Как вы можете объяснить понятие «ценность»?».

Просим назвать известные им ценности. Важно, чтобы прозвучали разные ценности. Не стоит отмечать сразу материальные, все мы понимаем, что они тоже присутствуют в нашей жизни. *В ходе обсуждения записать все названные ценности в два столбца (материальные и духовные).*

Когда в классе прозвучало достаточно вариантов, предлагаем подумать над вопросом, почему именно так (в 2 столбца) распределены их ответы?

Основная часть. Подготовка к дискуссии.

Обучающимся предлагается ознакомиться с текстом произведения:

- Ребята, давайте посмотрим, как и какими ценностями в жизни может руководствоваться человек. Познакомимся с рассказом С.Шаргунова «Полоса». Это произведение нашего современника, написано оно в 2013 году.

Коротко рассказываем о сюжете произведения (*только 1 часть - которая касается развития действия, о бесполезности труда главного героя*).

Подростки делятся на тех, кто поддержал действия главного героя, и тех, кто счел его действия бесполезными.

- Как вы думаете, как сделать опрос максимально «чистым», чтобы ребята не ориентировались на мнение лидера, а высказали свою точку зрения?

В нашей практике были использованы сигнальные карточки (*согласие – зеленые карточки, несогласие – красные*). Это достаточно быстро и отражает независимое мнение.

Вопрос для обсуждения в группах: *Действия главного героя были правильными или бесполезными? (аргументировать ответ).*

После разделения на группы, классный руководитель помогает подготовиться классу к дискуссии: в группе выбирается лидер, формулируются тезисы (педагог помогает только в формулировке, сами идеи не меняет).

Проведение дискуссии.

Перед дискуссией обязательно озвучиваются правила (регламент, уважение к оппоненту). Необходимо строго следить за соблюдением этих правил. Дается возможность выступающим высказаться, выслушать и прокомментировать доводы оппонентов.

Выводы пока не делаем, отмечаем, что все выступления были интересны.

По окончании дискуссии ученики знакомятся со второй частью рассказа. Из нее ребята узнают, что труд главного героя был не бесполезен, а – более того – спас более 80 жизней!

Выводы. Стоит проговорить с учениками о том, какими ценностями руководствовался главный герой. Совместно с учениками делается вывод о

том, что твердость характера, следование своим жизненным установкам привело к тому, что у этой истории получился счастливый конец.

После формулировки вывода, у некоторых обучающихся могут остаться вопросы о том, что это всего лишь рассказ. Даже если это не высказанное мнение, выдуманные истории не всегда оказывают такого эффекта, как реальные события. В конце занятия ученики знакомятся с видеорепортажем о человеке, который стал прототипом главного героя и узнают о том, что эта история случилась в реальной жизни. Репортаж закрепляет эмоциональный эффект.

3. Заключение.

Надеюсь, вам пригодится идея такого занятия в вашей воспитательной работе с классом. Среди обилия разного рода проблем: учебных, проблем во взаимоотношениях между учениками, решение которых занимает большую часть времени педагога, необходимо уделять внимание духовным аспектам нашей жизни. Ведь учитель – тот, кто напрямую влияет на формирование нашего общества, у нас есть реальная возможность повлиять на мировоззрения стольких людей! Этой возможностью стоит пользоваться. Спасибо за внимание!

МАСТЕР-КЛАСС ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ТЕХНОЛОГИИ ИНДИВИДУАЛЬНОГО РЕФЛЕКСИВНОГО ВОСПИТАНИЯ

*Софья Васильевна Козлова,
учитель начальных классов МОБУ гимназии №44 г. Сочи
имени Героя Социалистического Труда
Василия Александровича Сухомлинского*

Цель мастер-класса: создание условий для обмена профессиональным опытом работы участников мастер-класса по организации и проведению ситуационного классного часа.

Задачи:

- познакомить участников мастер-класса с продуктивными способами работы по подготовке к проведению ситуационного классного часа путем прямого и комментированного показа последовательности действий, методов, приемов и форм педагогической деятельности;
- создать атмосферу сотрудничества для активного взаимодействия участников мастер-класса между собой;
- организовать рефлекссию по проведенному мастер-классу с целью определения его результативности.

Тип педагогического мастер-класса: имитационная игра

Ожидаемый результат: повышение интереса участников мастер-класса к новым формам проведения воспитательного мероприятия с классом.

Образовательные ресурсы: мультимедийная презентация, раздаточный, наглядный материал.

Ход мастер-класса:

1. Теоретическая часть.

- Главная цель классного руководителя – это создание условий для личностного развития каждого ребёнка. На этом пути стоит много задач, но первая задача, которую надо решить классному руководителю – постараться выстроить гармоничные взаимоотношения с учениками и родителями, а также комфортные межличностные отношения в классе между детьми.

Цель моей воспитательной работы: создание благоприятных условий для становления духовно-нравственной, творческой, деятельной, развивающейся, здоровой личности, способной к успешной социализации в обществе.

Особенностью психофизиологического развития детей нашего времени, по мнению ученых в области педиатрии (в частности И. М. Воронцова и А. В. Мазурина), является *акселерация*. Ученые отмечают, что основную роль в данном процессе занимает повсеместная цифровизация, которая в первую очередь отражается на нервно-психическом состоянии подростка,

влияет на физиологические и когнитивные процессы. Одним словом, дети взрослеют раньше.

В моей профессиональной деятельности было семь выпусков детей. Раз в четыре года я прощаюсь с, безусловно, самым лучшим и любимым классом на свете и встречаю новый.

Принимая детей в 1 класс, я стараюсь как можно лучше узнать каждого ученика, принять его таким, какой он есть, создать в классе атмосферу, которая позволила бы ребенку чувствовать себя комфортно, проявить свои индивидуальные способности, свою уникальность.

Я стараюсь поддерживать связь со своими выпускниками. Через классных руководителей узнаю об успехах и неудачах моих бывших учеников. Из общения с пятиклассниками, их родителями и педагогами выяснилось, что в классе, в котором я была классным руководителем год назад, участились межличностные конфликты. Из своей практики знаю, что длительный, затянувшийся конфликт между одноклассниками может надолго «отравить» пребывание ребенка в школе и привести к серьезным психологическим травмам. Поэтому считаю, что ни в коем случае нельзя пускать сложившуюся ситуацию на самотек.

Это послужило поводом для проведения ситуационного классного часа, на котором планировалось через доверительное общение с детьми проанализировать собственные эмоции и поведение, и на примере взаимоотношений героев фильма/литературного произведения разработать собственную стратегию бесконфликтного поведения.

2. Практическая часть

- Тема моего классного часа: *«В чём сила человека»* (по фильму Ролана Быкова «Чучело», снятого по одноимённой повести Владимира Карповича Железникова).

Цель: поиск путей предотвращения и преодоления конфликтных ситуаций со сверстниками на основе анализа фильма Ролана Быкова «Чучело»

Задачи:

- проанализировать фильм Р.Быкова «Чучело» по произведению В.Железникова;

- на примерах поступков героев фильма дать понятие «нравственности» и «безнравственности»;

- научить аргументированно высказывать свое мнение и отстаивать свою точку зрения.

Я надеюсь, что в ходе нашей совместной работы вы захотите поделиться своими впечатлениями, суждениями, замечаниями.

На разных этапах мастер-класса участникам будут продемонстрированы приёмы, формы и методы, которые я использовала при проведении ситуативного классного часа в 5 классе.

В начале урока я распределила детей по группам. В связи с тем, что в классе были конфликтующие между собой дети, я не стала распределять их в

группы «по желанию» (могла возникнуть ситуация отторжения, ребёнок мог остаться один). Также нельзя было распределять детей методом «случайного выбора» (группы могли сформироваться неравномерно, и будет сложно достигнуть планируемого результата). И нельзя было распределять жестким руководством с моей стороны.

- Коллеги, мне было бы интересно узнать, какой способ распределения по группам вы бы предложили, учитывая все эти факторы?

Мной был использован прием «*Тайный конверт*», суть которого заключается в том, что учитель сам заранее распределяет детей по группам с учетом их особенностей. Сам конверт имеет «потайной» карман и ученику предлагается открыть нужный отсек с вариантом распределения, который необходим учителю, но детям об этом не сообщается.

Для работы по разрешению проблемной ситуации мной была выбрана такая форма проведения воспитательного мероприятия, как *ситуационный классный час*. Предлагаемая форма позволяет анализировать собственное поведение в ситуациях «после событий», чтобы учиться на собственном опыте или разрабатывать стратегию поведения на будущее. Использование данной технологии при проведении классных часов и классных собраний позволяет улучшить межличностные отношения и уровень воспитанности обучающихся.

Методика ситуационного классного часа включает в себя следующие технологические компоненты:

Тема → Цель: практическая (для детей) и педагогическая (планируемый педагогический результат) + предварительный сбор эмпирического материала с помощью наблюдения / анкетирования / социологического опроса.

→ Информация (по материалам предварительной подготовки).

→ «Я-позиция» и ее причины (участники по кругу высказывают свое отношение к обсуждаемой проблеме).

→ «Я-позиция» и общественно значимая норма (участники с разными взглядами по обсуждаемой проблеме, объединённые в группы, вырабатывают общегрупповое решение).

→ Дискуссия (представители групп докладывают результаты коллективной работы; совместное обсуждение проблемы).

→ Рефлексия: рефлексия настроения, рефлексия обсуждаемого вопроса, рефлексия результатов обсуждения (участники отвечают по желанию).

→ Свободный выбор (слово классного руководителя о двух возможных взглядах на обсуждаемую проблему, советы детям).

→ Мотивация (поддержка учеников, решивших позитивно реагировать на обсуждаемую проблему).

→ Реальный результат (оценка состояния обсуждаемой проблемы в режиме мониторинга).

I этап. Актуализация проблемы

Предлагаю посмотреть трейлер фильма «Чучело».

- Уважаемые коллеги, учитывая тему и цель нашего классного часа, какой фрагмент вы могли бы предложить для актуализации проблемы?

- С чего начался конфликт? (Звучат ответы и предположения участников мастер-класса).

Я начала с эпизода «Первое знакомство с классом», именно тогда Лена Бессольцева получила прозвище «Чучело», именно тогда было «заложено» зерно конфликта.

II этап. Изложение. «Я-позиция» и ее причины

- Какие проблемные вопросы мы можем задать по содержанию данного фрагмента? (Участники мастер-класса предлагают варианты вопросов).

Вопросы, которые были заданы детям на данном этапе:

- Как одноклассники относятся к Лене?

- Почему Лена не ответила оскорблением на нанесённое ей оскорбление?

- Можно ли назвать Лену сильным человеком?

- Лена признает себя предательницей по отношению к бабушке. Почему?

- Как вы относитесь к Димке?

- Почему Димка Сомов боялся признаться в том, что это он рассказал учителю о срыве урока?

- Почему Лена не назвала его имени, хотя такая возможность у неё была и не раз? Как это её характеризует?

- Какие качества присущи нашей героине?

III этап. «Я-позиция» и общественно значимая норма

Сегодня мы с вами говорим о силе человека. Справедливый, сильный, яркий Димка Сомов оказался трусом и предателем. Добрая, доверчивая, ранимая Лена Бессольцева смогла выстоять одна против всех, что помогло ей в этом, какими качествами обладала Лена. Для ответов на эти вопросы была организована групповая работа.

Задания каждой группы:

1 группа. Познакомиться с героями фильма для определения их главных личностных качеств и противопоставить их качествам Лены и бабушки.

2 группа. Проанализировать взаимоотношения Лены Бессольцевой с одноклассниками (*необходимо подвести детей к тому, что сверстники видят друг в друге только внешние признаки, по которым и дают прозвища, не замечая внутреннюю глубину души человека*).

3 группа. Сравнить портрет Маши на картине в доме бабушки и образ Лены Бессольцевой. В чём истинная красота человека? (*осознание красоты внутреннего мира человека*).

4 группа. По подготовленному сценарию показать финальный эпизод фильма (*прочувствование тех эмоции, которые пережили герои произведе-*

ния, чтобы понять мотивы их поступков. Любой может оказаться на месте Лены).

IV этап. Дискуссия

Выслушаем наших коллег по выполненной групповой работе.

- Какие трудности испытали при выполнении задания?
- Получилось ли прийти к единому мнению?
- Как действовали при возникновении неоднозначных мнений?
- Совпали ли запланированный результат и результат реальный?
- Что можно было бы сделать лучше для достижения поставленной задачи?

V этап. Рефлексия

По сюжету фильма мы знаем, что в классе произошла очень серьезная конфликтная ситуация, которая могла завершиться трагедией. Лена Бессольцева взяла на себя чужую вину, и застенчивая, нерешительная девочка в момент испытаний проявила стойкость и мужество, оставшись наедине с собой, одна против всех.

Несмотря на то, что детей окружали взрослые, они не получили от них ни помощи, ни поддержки. Взрослые не вникали в «детские проблемы», так как были заняты. Самый важный и близкий человек для Лены – дед, малообщительный человек, погруженный в свой мир и не замечавший проблемы до определенного момента. Тетя Клава, не имевшая авторитет даже у собственной дочери. Классный руководитель, которая должна была регулировать отношения ребят, была занята своей личной жизнью.

Дети учатся социализации. Они ещё не вполне способны давать критическую оценку своим поступкам, не могут осознать «правильность» своих действий, найти верный выход из сложившейся ситуации. «Чтобы выросло что-то путевое, рядом должен быть взрослый, который не просто кормит и одевает, а который объясняет, помогает и подаёт достойный пример, стоит на страже детского счастья» (рецензент А.Казаркина).

Таким примером должен стать классный руководитель - лидер, ведущий за собой, вызывающий доверие своих воспитанников, помогающий советом и делом на сложном школьном пути, на пути становления личности.

РАЗДЕЛ 2. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СИСТЕМЕ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

МАСТЕР-КЛАСС ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ С КЛАССОМ

*Лариса Анатольевна Зиновьева,
учитель начальных классов МОБУ гимназии №1
г.Сочи имени Филатовой Риммы Алексеевны,
победитель городского конкурса классных руководителей
и ученических коллективов (классов) общеобразовательных
организаций «Самый классный классный» в 2022 г.*

Школа принимает непосредственное участие в воспитании и формировании личности ребёнка. Обучение без воспитания невозможно, и воспитание должно идти впереди обучения. «Воспитывает каждая минута жизни и каждый уголок земли, каждый человек, с которым формирующаяся личность соприкасается», - писал В.А. Сухомлинский.

Воспитание детей – это самое сложное и трудоемкое педагогическое творчество. Каждый классный руководитель имеет свой багаж методик, приемов и разных маленьких «хитростей, секретов», которые помогают достигнуть результата при минимальных усилиях.

Работа по формированию классного коллектива первостепенна и должна вестись систематически. Самой приемлемой формой взаимодействия с младшими школьниками по сплочению коллектива является игра. Именно в процессе игры рождается детское содружество. Использование игровых технологий в системе воспитательной работы с детьми способствует развитию навыков открытого взаимодействия со сверстниками и взрослыми людьми, нахождению путей для взаимной поддержки, умению действовать по правилам (регулировать свое поведение), проявить лидерские качества.

Представляю вашему вниманию деловую игру **«Необитаемый остров»**.

Цель игры: развитие интерактивного потенциала участников, формирование умений эффективно взаимодействовать в команде.

Рекомендуется проводить с детьми младшего школьного возраста (с 1 класса и старше в соответствии с воспитательными целями и задачами). Если в группе играющих больше 7 человек, необходимо игроков разбить на команды.

1 этап игры. «Воздушный шар»

Цель этапа: знакомство участников, создание доверительной атмосферы в группе.

Необходимые материалы: корзина, конфеты.

- Представьте, что мы все летим на воздушном шаре. Под нами - океан. Над нами - голубое небо. Рядом - замечательные попутчики.

Вы летите уже несколько часов и вам пора подкрепиться. По кругу передается корзинка с конфетами: «Возьмите, пожалуйста, столько конфет, сколько вам хочется». Теперь я попрошу Вас представиться и сообщить о себе столько фактов, сколько каждый из вас взял конфет.

Мне и всем участникам игры было приятно познакомиться, узнать ваши имена, место работы, хобби и другие интересные сведения из вашей жизни.

2 этап игры. «Падение»

Цель этапа: снижение эмоционального напряжения, тревожности.

Необходимые материалы: мешок для мусора

- Мы подкрепились. Но вот приближается туча. Слышны раскаты грома. Большая птица клювом пробивает оболочку шара, и мы медленно падаем. Впереди остров. Нам нужно выбросить все ненужное, чтобы долететь до острова. В качестве ненужных вещей мы будем выбрасывать наши плохие привычки и страхи. Называйте качество и бросайте его за борт вместе с обёрткой от конфет.

3 этап игры. «Пещера»

Цель этапа: развитие навыков коммуникации, распределение ролей в группе.

Необходимые материалы: чистые листы А4, ручки, карандаши, схема «пещеры».

- Итак, мы попали на остров. Уже темнеет. Перед нами вход в пещеру. Зайдем в него. Займите любое место в пещере, которое кажется наиболее комфортным для вас.

Распределите между собой обязанности, кто и за что будет отвечать.

(Примеры: разводить костёр, ходить за дровами, добывать пищу, готовить еду, поддерживать чистоту, охранять жилище).

**Список необходимо составить совместно, роли распределить только с согласия участника.*

4 этап. «Лианы»

Цель этапа: повышение сплоченности группы.

Необходимые материалы: воздушные шары по количеству участников, стулья.

- Проведя ночь на острове, вы решили выбраться из него. Выход из пещеры преграждают ядовитые лианы. Вам необходимо пройти через лианы. Вы должны встать в колонну зажав между собой шары. Ваша задача: пройти через лианы – стулья, не задев их и не уронив шары.

**В случае участия нескольких групп, рекомендуется провести соревнование на самую организованную, сплоченную команду.*

5 этап. «Шумовая волна»

Цель этапа: развитие самоанализа действий и поступков.

Вы преодолели препятствия и вышли на берег океана. Положите шары перед собой. Вдалеке виден корабль. Надо подать сигнал. Предлагаю устроить шумовую волну, чтоб вас услышали. Попрошу повторить за мной хлопки (хлопки от тихого к громкому). Ура! Нас услышали. Мы - на корабле. Возьмите шары и пройдите в «каюту разговоров». Присядьте на стулья и ответьте на вопросы.

1. Довольны ли вы тем, как справились с заданием?
2. Что помогло справиться с заданием, и что мешало?
3. Что потребовалось от каждого, чтобы удачи достигли все?

Уважаемые коллеги, вы сейчас участвовали в игре в роли детей. А теперь давайте посмотрим на это с позиции классного руководителя.

Что можно узнать о каждом ребенке и о классе в целом при проигрывании ситуаций на всех этапах игры?

1 ЭТАП – «Воздушный шар» (знакомство): хобби, интересы, друзья.

2 ЭТАП - «Падение» (снятие эмоционального напряжения): выявление детей, испытывающих негативные эмоции, тревожность (**при наличии доверительных взаимоотношениях с классным руководителем*).

3 ЭТАП – «Пещера» (распределение обязанностей): выявление лидера, способность и неспособность взять на себя определённую обязанность, умение сотрудничать, принимать чужую позиции, отстаивать свою точку зрения.

4 ЭТАП – «Лианы» (взаимодействие, командообразование): умение взаимодействовать, сотрудничать, стремление к достижению общей цели.

5 ЭТАП – «Шумовая волна» (степень сплоченности, умение оценивать результат деятельности): умение достигать общей цели. «Кабюта разговоров» - это рефлексия. Дети делают выводы по участию в игре. А классный руководитель - определяет, с кем из детей ещё нужно работать по формированию коммуникативных компетенций, составляет дальнейший план работы.

В воспитательной работе мной используются различные диагностические приемы мониторинга уровня воспитанности и развития данного критерия у младших школьников.

Например, *«Зеркало самооценки»*: детям предлагается взять из коробки приготовленные заранее разноцветные цветочки на клейкой основе и прикрепить на грудь. С точки зрения психологии о многом может сказать не только выбранный цвет, но и место расположения приклеенного цветка.

Правая сторона – это лидеры, те, кто готов вести за собой, их мало интересует чужое мнение. Они любой ценой достигают поставленных целей. Эти дети могут взять на себя ответственность, на них можно положиться.

Левая сторона – ведомые, идут к цели медленно, но верно. В деле учитывают мнение окружающих, идут на компромисс. Умеют работать в команде.

Центр – уравновешенные люди. В них есть часть от лидеров и часть от ведомых. Могут отстаивать свою позицию, при этом учитывая мнение окружающих. Таких мало особенно среди детей.

С целью развития умения устанавливать и поддерживать дружеские отношения, осуществлять совместную деятельность я провожу игру **«Шляпа»**. Она стала любимой игрой детей моего класса. Данную игру можно использовать как на уроках, так и в рамках внеурочной деятельности.

С помощью приема *«Цветные ленты»* делимся на группы: классный руководитель держит в руке ленты разных цветов (по количеству групп), количество лент соответствует количеству детей в классе. Ученики выбирают понравившийся цвет ленты и берутся за нее, классный руководитель разжимает кулак – команды сформированы.

Возьмем тему классного часа: *«Животный мир»*. Каждая группа получает шляпу соответствующего цвета, в которой лежит задание:

Зелёная шляпа - «любовь»: обсудите в группе и ответьте на вопрос: *«За что мы любим животных?»* (запишите ответ).

Голубая шляпа – «забота»: обсудите в группе и ответьте на вопрос: *«Почему животные нуждаются в нашей заботе?»* (запишите ответ).

Жёлтая шляпа – «ответственность»: обсудите в группе и ответьте на вопрос: *«Ты в ответе за тех, кого приручил?»* (запишите ответ).

Представление групповой работы.

Учитель зачитывает строки из книги Антуана де Сент-Экзюпери *«Маленький принц»*: *«Мы всегда будем в ответе за тех, кого приручили»*.

Играть любят не только дети, но и взрослые. Я предлагаю вашему вниманию игру, которую можно использовать на родительских собраниях.

Игра на сплочение коллектива родителей, создания комфортной психологической обстановки на родительском собрании **«4 фото – один Я»**.

Предварительная работа: классный руководитель проводит устное анкетирование детей по 4 позициям:

- любимое животное,
- любимое блюдо,
- любимое занятие (хобби),
- любимый герой/хочу стать...

После анкетирования классный руководитель подбирает фотографии в сети Интернет, создает мультимедийную презентацию / коллаж из расчета 1 слайд – 1 ребенок. Составляет словесное описание-подсказку к каждому слайду.

Ход игры:

Задача родителей – угадать, кто из ребят скрывается за четырьмя фотографиями.

На слайдах с розовым фоном загадано имя девочки, а на голубых – мальчика.

Время отгадывания одного имени – 15 секунд.
Пример составления коллажа:



«Эта девочка обожает черных шпицев и макароны. Самое любимое занятие – рисование, любимая сказка – «Алиса в стране чудес».



«У этого мальчика любимое животное – кот, при этом очень важно, чтобы цвет был обязательно черный. Пюре «Роллтон» ел бы на завтрак, обед и ужин, а любимый вид спорта – бокс, любимый герой – Супермен».

Классному руководителю важно из разнообразия игровых приемов и методов воспитательной деятельности выбрать те, которые послужат для максимального развития каждого ребенка, раскроют его таланты и создадут условия для духовного, умственного, физического совершенства.

МАСТЕР-КЛАСС ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

*Татьяна Викторовна Ковалева,
учитель начальных классов НОШ № 85 г. Сочи*

Цель мастер-класса: представление опыта работы по использованию игровых технологий для формирования коммуникативных компетенций у младших школьников.

Задачи:

- познакомить участников мастер-класса с играми коммуникативного характера из опыта собственной работы;
- содействовать формированию у педагогов представлений об использовании в воспитательной работе игровых технологий, направленных на формирование коммуникативных компетенций у обучающихся.

Оборудование: карточки с заданиями, чистые листы А4, ручки, мультимедийная презентация.

Ход мастер-класса:

1. Вступительная часть

Приветствие участникам мастер-класса:

I. Ответьте (*поднятием руки, кивком головы, улыбкой*) на моё приветствие после той фразы, которая относится к вам:

- Здравствуйте те, кто сегодня с настроением проснулся!
- Здравствуйте те, кто способен любить!
- Здравствуйте те, кто способен творить!
- Здравствуйте те, кто способен мечтать!
- Здравствуйте те, кто любит рисовать!
- Здравствуйте те, кто приветствие другу умеет дарить!
- Здравствуйте те, кто мне улыбнулся!

II. Известно, что слово «здравствуйте» может быть произнесено с разной интонацией. Попробуйте проявить свой коммуникативный и творческий потенциал использования приветствия. Повернитесь к рядом сидящему партнеру и попробуйте поздороваться с ним с разной интонацией.

Мы с вами поздоровались и улыбнулись друг другу. Это является главным мостиком к коммуникации между людьми.

- А что такое коммуникация? (ответы участников мастер-класса).

Тема моего мастер-класса: **«Использование игровых технологий для формирования коммуникативных компетенций младших школьников»**

2. Теоретическая часть

Коммуникация – способность коммуницировать со сверстниками и взрослыми, понимание и осознание себя в процессе общения.

Коммуникация – это не просто действие, это именно взаимодействие, которое осуществляется между участниками.

Формирование коммуникативности - важное условие нормального психологического развития ребенка. А также одна из основных задач подготовки его к дальнейшей жизни. Проблема приобщения к социуму всегда была и ныне остается одной из ведущих в процессе формирования личности ребёнка.

В современном мире у детей заметно возрос интерес к соцсетям. Возраст детей, заводящих себе аккаунты, заметно уменьшился. Девятилетние школьники самостоятельно ведут свои странички в соцсетях, снимают и размещают видео, ведут блоги. Время диктует нам новые реалии, а в них без соцсетей никуда. 10-11-летние подростки в свое свободное время предпочитают играть в компьютерные игры, отрицательное влияние которых на неокрепшую психику детей не является ни для кого секретом. Сегодня я хочу поделиться с вами своим опытом проведения коммуникативных игр с учениками начальной школы, которые способствуют формированию умения сотрудничать, созданию атмосферы доверия, доброжелательности, свободы выбора и взаимопонимания.

В этих играх совместная деятельность детей является способом самовыражения, взаимного сотрудничества, где партнеры находятся в позиции «на равных», стараются учитывать особенности и интересы партнера.

Цель игр на развитие коммуникативных навыков: развитие навыков общения, формирование доброжелательных отношений между сверстниками.

Задачи:

- создание условий для положительного эмоционального настроения участников игры;
- развитие у детей способности к эмпатии (способность сопереживать, понимать и принимать чувства другого человека);
- совершенствование невербальных способов общения (мимика, пантомимика, жесты);
- способствование сплочению детского коллектива.

«В игре ребенок живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительно жизни». К. Д. Ушинский.

Игры на развитие коммуникативных навыков универсальны, вариативны и могут быть использованы в разных видах учебной и внеучебной деятельности (организационный момент, рефлексия урока или внеклассные занятия). Многие игры требуют физической активности детей, поэтому иногда играми можно заменить физминутки. В силу многообразия игр сложно определить исходное основание для классификации. В каждой теории игры предлагаются те критерии, которые отвечают определенной концепции.

Сегодня я вас познакомлю с коммуникативными играми, которые помогают мне, как классному руководителю, решить воспитательные задачи в работе с классом, главным мотивом таких игр является включение ребенка в систему социальных отношений, к ним относятся:

1. Игры, направленные на развитие эмоционального интеллекта.
2. Игры на обучение эффективным способам общения.
3. Игры на сплочение и командообразование.

Наша школа является краевой инновационной площадкой по развитию эмоционального интеллекта, поэтому я хочу начать свою практическую часть с первой группы игр.

3. Основная часть

Игра «Мойка»

Эту игру можно использовать на разных этапах становления детского коллектива, на классных часах, переменах и во внеурочной деятельности.

Цель: развитие коммуникативных навыков и доброжелательных взаимоотношений между детьми; развитие умения оказывать положительные знаки внимания сверстникам.

Ход игры:

- Все прекрасно понимают, для чего нам нужна мойка?

Верно, она нам нужна для того, чтобы что-то сделать чистым. Белье становится чистым, свежим после стирки. Автомобиль становится чистым после мойки.

Сейчас мы с вами сыграем в игру «Мойка». Но наша мойка волшебная! Она предназначена для людей. Выберем невеселого, грустного игрока или того, у которого сейчас плохое настроение. После «мойки» наш игрок обязательно станет улыбающимся и веселым, у него улучшится настроение.

- Скажите, пожалуйста, а как можно поднять настроение своим близким или друзьям?

Вы правы! Complimentами и добрыми словами.

- Какие вы знаете комплименты?

Играющим необходимо встать в два параллельных ряда лицом друг к другу. Выбранный игрок проходит с одного конца между этими рядами, через «мойку». Каждый стоящий в ряду произносит добрые, нежные слова или комплименты. В результате из «мойки» выходит игрок с приподнятым настроением и с улыбкой на лице. Если игроки затрудняются сказать комплимент, то можно пожать руку или обнять ребенка.

После игры задаю детям вопросы:

- Что-нибудь удивило тебя в этой игре?

- Сложно ли говорить приятные слова и комплименты другим детям?

Подведем итог игры. Какое настроение у главного игрока сейчас? (Ответы участников мастер-класса). Настроение улучшилось, а это самое главное!

Говорить комплименты кому-то было сложно, кому-то нет, а вот дого-

вариваться бывает сложно. Я вам предлагаю ознакомиться с игрой **«Конфетная проблема»**, коротко объясню правила игры.

Игра «Конфетная проблема»

Данную игру желательно использовать в группе знакомых детей.

Цель: научить детей решать проблемы путем переговоров, принимать совместные обдуманные решения, отказываться от быстрого решения проблемы в свою пользу.

Ход игры:

В этой игре каждому игроку понадобится по одной конфете, а каждой паре игроков - по ажурной салфетке.

- Сейчас мы будем играть в игру со сладостями. Чтобы получить конфету, вам сначала надо выбрать партнера и решить с ним одну проблему.

Сядьте друг напротив друга и посмотрите друг другу в глаза. Между вами на салфетке будет лежать конфетка, ее нельзя пока трогать. В этой игре есть одна проблема. Конфету может получить только тот, кто убедит партнера в острой необходимости взять эту конфету, чей партнер добровольно откажется от нее и отдаст конфету вам. Это правило, которое нельзя нарушать.

Сейчас вы можете начать говорить, но без согласия своего партнера конфету брать не имеете права. Если согласие получено, то конфету можно взять.

Затем я жду, когда все пары примут решение и наблюдаю, как они действуют. Одни могут сразу съесть конфету, получив его от партнера, а другие конфету делят пополам и одну половину отдают своему партнеру. Некоторые долго не могут решить проблему, кому же все-таки достанется конфета.

- А теперь я дам каждой паре еще по одной конфете. Обсудите, как вы поступите с конфетой на этот раз.

Ребята в этом случае действуют по-разному. Те дети, которые разделили первую конфету пополам, обычно повторяют эту «стратегию справедливости». Большинство детей, отдавшие конфету партнеру в первой части игры, и не получившие ни кусочка, ожидают теперь, что партнер отдаст конфету им. Есть дети, которые готовы отдать партнеру и вторую конфету.

Для меня эта игра является еще и диагностической, она помогает понять, умеют ли дети договариваться, выявить лидеров, аутсайдеров.

В воспитательной работе мне также необходимо развивать у детей умение использовать невербальные способы общения. Мы с ребятами много путешествуем, иногда, когда нет возможности передать информацию вербально, приходится прибегать к помощи жестикуляции. Для развития невербальных способов общения отлично подходят игры «Изобрази пословицу» и «За стеклом».

Игра «Изобрази пословицу»

Эту игру можно использовать как на уроках, так и во внеурочной деятельности.

Цель: развивать умение использовать невербальные средства общения, проявлять любознательность.

Ход игры:

Ученики делятся на подгруппы и изображают с помощью жестов и мимики какую-либо пословицу, например: «*Слово не воробей - вылетит, не поймаешь*», «*Скажи им, кто твой друг, и я скажу, кто ты*», «*Нет друга - ищи, а найдешь, береги*».

Участники пытаются отгадать.

Вариант игры «Изобрази пословицу» - *игра «Через стекло»* (ее рекомендуется проводить с учениками 5-7 классов).

Игра «Через стекло»

Цель: развитие невербального интеллекта, умения понять партнера по жестам, установление доверительных отношений между детьми.

Ход игры:

Участникам предлагается «сказать» что-либо друг другу жестами, представив, что они отделены друг от друга стеклом, через которое не проникают звуки. Можно придумывать любые фразы, например: «*Ты забыл надеть шапку, а на улице очень холодно*» или «*Принеси мне стакан воды, я хочу пить*». Нужно как можно точнее сформулировать фразу, которую передает партнер.

Вывод: не всегда бывает просто понять по жестам, что хочет передать собеседник. Некоторые люди используют различные жесты, чтобы выразить свое отношение к происходящему. Существуют жесты-символы, жесты – регуляторы, жесты – адаптеры, с такими жестами мы знакомимся во время игр.

На этапе сплочения коллектива можно использовать игры, которые учат сообща решать задачи, способствуют созданию доверительных отношений между учениками в классе, знакомят с доступными для возраста играющих способами проявления помощи, заботы, уважения. К таким играм относятся: «*Соломинка в ручье*» и «*Клеевой ручейк*», которая активно используются мной в начальной школе.

Игра «Соломинка в ручье»

Данную игру можно использовать во внеурочной деятельности на этапе сплочения коллектива.

Цель: развитие умения сообща решать задачи, учить доверять и помогать партнеру по общению.

Ход игры:

Игроки выстраиваются в два ряда лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. Это будут «берега ручейка».

Один из участников начинает движение между «берегов» с закрытыми глазами. Это «соломинка».

Дети, которые стоят в рядах, должны прикосновениями (или словами) помогать этому игроку двигаться. В конце «соломинка» становится элементом «берега» и следующий игрок начинает движение. Эта игра способствует развитию доверительных отношений в группе, коллективе.

Игра «Клеевой ручеёк»

Цель: развивать умение взаимодействовать с партнерами по игре и осуществлять само- и взаимоконтроль; учить доверять и помогать тем, с кем общаешься.

Ход игры:

Перед игрой я провожу беседу с детьми о дружбе и взаимопомощи, о том, что сообща можно преодолеть любые препятствия.

Ребята должны встать друг за другом и держатся за плечи или талию впереди стоящего. В таком положении по указанию ведущего они преодолевают различные препятствия, например:

1. Подняться на стул и сойти с него.
2. Проползти под столом.
3. Обогнуть «широкое озеро».
4. Пробраться через «дремучий лес».
5. Спрятаться от диких животных.

Непременное условие для ребят: на протяжении всей игры они не должны отцепляться друг от друга. Если «ручеек» расклеился, задание необходимо выполнить сначала.

Вашему вниманию были представлены игры на сплочение, на развитие коммуникативных навыков, на установление доверительных отношений между детьми, но хочется еще вспомнить такой сложный период для всех школьников, как ***адаптационный период***, он есть не только в 1 классе, но и в 5 и 10 классах. Ребята попали в новый коллектив, им незнакомы многие одноклассники, они теряются среди множества лиц, не знают, как обратиться к окружающим. Очень трудно запомнить сразу всех, школьники испытывают дискомфорт от того, что не знают, кого как зовут. Необходимо помочь детям познакомиться. Для этих целей я использую несколько игр, помогающих познакомиться ребятам и узнать поближе друг друга.

Одна из таких игр - ***игра «Собери рюкзак»***, которую можно использовать на переменах, физминутках, внеклассных мероприятиях.

Целью игры является знакомство участников игры друг с другом, преодоление скованности и напряжённости, повышение уровня доверия.

Ход игры:

Участники садятся на пол или на стулья, образуя круг.

Учитель: Представьте, что мы собрались в поход. Нам нужно всем вместе собрать рюкзак. Подумайте, что нужно взять нам в поход.

Первый путешественник называет своё имя и предмет, начинающийся на первую букву своего имени, который он может взять в поход (*для начала мы упростили задание и называли просто любой предмет, подходящий для похода*). Второй повторяет имя и предмет первого, а затем называет свое имя и свой предмет, и так далее, например: «Меня зовут Катя, я иду в поход и беру с собой компас». Тогда следующий игрок произносит: «Меня зовут Сережа, я иду в поход и беру с собой спальник, а еще Катю с компасом» и т. д.

Можно придумывать каждый раз новое место посещения. Условие: повторяться нельзя.

У игры много вариаций, например, «Назови себя, назови меня», «Мяч по кругу» и др.

В своей работе я также использую игры на оценивание результата совместных действий, развитие чувства эмпатии.

Есть в нашем классе *игры-традиции*. Одна из них **«Волшебная коробка»**.

Ход игры:

Такую игру можно проводить на заключительном этапе в каком-то совместном деле, проекте, в конце учебного года. Детям показываю коробочку, закрытую крышкой. Трясу ее, играющие должны определить на слух, что там находится. На самом деле - это конфеты. Но они непростые.

- Как только вы их съедите, вы превратитесь в волшебников и сможете пожелать всем людям, что-то такое, от чего они смогут стать радостными.

Давайте подумаем, что мы можем пожелать ...

Затем проводится **ритуал «До свидания» «Всем – всем, до свидания»**, играющие ставят свои кулачки в единый **«столбик»**, затем громко говорят. **«Всем – всем, до свидания!»** и убирают кулачки.

4. Рефлексия

Подводя итог выше изложенному, отметим **«плюсы»** и **«минусы»** использования игровых технологий:

- способствуют формированию коммуникативных навыков у обучающихся;
- способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- дают возможность детям использовать полученные знания в новой ситуации;
- способствуют объединению коллектива и формированию ответственности;
- при использовании могут возникнуть проблемы с организацией обучающихся и с дисциплиной;
- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;

- увлекаясь игровой оболочкой можно потерять воспитательное содержание;
- невозможность использовать на любом материале;
- сложность в оценке обучающихся.

Плюсов оказалось больше. Опыт использования игровых технологий для формирования коммуникативных компетенций имеет положительный результат. Поэтому я рекомендую педагогам использовать игровые технологии как на уроках, так и во внеурочной деятельности не только в начальной школе, но и детьми старшего школьного возраста. Говорят, что «урок без игры, все равно, что щи без соли».

Будьте внимательны к своим ученикам, играйте с ними, играйте вместе с ними, учите их играть, учитесь у своих детей и радуйтесь их новым успехам! Благодарю за внимание.

Ссылка на презентацию мастер-класса: <https://disk.yandex.ru/i/M3tW6mftwBZwIA>

МАСТЕР-КЛАСС ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ТЕХНОЛОГИИ КЕЙС-ИГРЫ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ВНЕКЛАССНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

*Анжела Григорьевна Еремян,
учитель начальных классов МОБУ СОШ № № 13
г. Сочи имени Бориса Гарриевича Гагина*

Цель мастер-класса: актуализация знаний педагогов по использованию технологии кейс-игры в воспитательной деятельности.

Задачи:

- расширить знания участников мастер-класса о технологии кейс-игры и её применении в воспитательной деятельности классного руководителя;
- способствовать формированию навыков практической работы над кейсом.

Оборудование и материалы: мультимедийный проектор, экран, карточки для практической работы, мультимедийная презентация по теме.

Ожидаемый результат:

участники мастер-класса получают знания

- о том, что представляет собой технология кейс-игры;
- об особенностях применения данной технологии в воспитательной деятельности классного руководителя;
- о том, какие воспитательные задачи решаются при использовании кейс-игр;
- о разновидностях данной технологии;
- о правилах и алгоритме разработки кейсов.

Ход мастер-класса:

1 этап. Приветствие. Вводное слово. Вхождение в тему.

Добрый день, уважаемые коллеги! Меня зовут Еремян Анжела Григорьевна. Я - учитель начальных классов в школы №13 им. Б.Г. Гагина, а также классный руководитель 4 класса.

Целью моей воспитательной работы в классе является воспитание высоконравственной, образованной, творческой личности. В рамках проведения внеклассных мероприятий я применяю такие воспитательные технологии, как: технология системного мышления; критического мышления; арт-технология; кейс-технология; игровые технологии. Использую в работе такие методы и приемы как диспут, дискуссия, конференция, конкурс, викторина, презентация, синквейн, тренинг, интеллектуальная и ролевая игра.

Одной из интересных современных технологий, используемых мной в воспитательной работе с классом, является интерактивная технология «кейс – игры».

Уважаемые коллеги, скажите, пожалуйста, знакома ли вам данная технология? Используете ли вы ее в работе?

Сегодня мы рассмотрим один из вариантов практического применения технологии кейс – игры в школе. Целесообразно использовать данную технологию в большинстве модулей рабочей программы, а именно: «Классное руководство», «Самоуправление», «Школьный урок», «Профорентация», «Работа с родителями», «Профилактика», «Курсы внеурочной деятельности».

2 этап. Теоретическая часть. Обоснование основных идей кейс-технологии, актуальных при использовании ее в работе с детьми

Впервые работа с кейсами в рамках учебного процесса была реализована в Гарвардской школе бизнеса в 1908 г. В России данная технология стала внедряться лишь последние 3-4 года. Это метод активного проблемно – ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач-ситуаций (кейсов), который способствует формированию функциональной грамотности. 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.

Если говорить о данном методе как о педагогической технологии, то эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути.

Метод кейс – игры способствует развитию умений:

- анализировать ситуации;
- оценивать альтернативы;
- выбирать оптимальный вариант решений;
- составлять план осуществления решений.

И как результат - устойчивый навык решения практических задач

Эффективность кейс-метода заключается в следующем:

- 1) развитие навыков структурирования информации;
- 2) актуализация и критическое оценивание накопленного опыта в практике принятия решений;
- 3) эффективная коммуникация в процессе коллективного поиска и обоснования решения;
- 4) разрушение стереотипов и штампов в организации поиска верного решения;
- 5) повышение мотивации на расширение базы теоретического знания для решения жизненных задач.

Виды кейсов, которые можно использовать на классных часах и внеурочных мероприятиях:

- метод инцидентов;
- игровое проектирование;
- ситуационно ролевая игра;

- метод дискуссии;
- кейс – стадии.

Метод инцидентов

В центре внимания находится процесс получения информации.

Обучаемые получают кейс не в полном объеме. Сообщение может быть письменным или устным, по типу: «Случилось...» или «Произошло...».

Хотя такая форма работы требует много времени, ее можно рассматривать как особенно приближенную к практике, где получение информации составляет существенную часть всего процесса принятия решения.

Ситуационно-ролевая игра

Цель - в виде инсценировки создать перед аудиторией правдивую историческую, правовую, социально-психологическую ситуацию и затем дать возможность оценить поступки и поведение участников игры.

Одна из разновидностей метода инсценировки — ролевая игра.

Метод дискуссии

Дискуссия — обмен мнениями по какому-либо вопросу в соответствии с более или менее определёнными правилами процедуры.

К интенсивным технологиям обучения относятся групповые и межгрупповые дискуссии.

Кейс – стадии

Этот метод отличается большим объемом материала, так как помимо описания случая предоставляется и весь объем информации, которым могут пользоваться ученики.

Основной упор в работе над случаем делается на анализ и синтез проблемы и на принятие решений. Совместными усилиями группа обучающихся анализирует представленную ситуацию, разрабатывает варианты проблем, находит их практическое решение, оценивает предложенные алгоритмы и выбирает лучший из них.

Виды кейсов по способу представления материала:

Кейс может быть представлен в виде текста, содержащего жизненную ситуацию, цитаты, проблемного вопроса, видеоролика, отрывка из литературного произведения, отрывка фильма и т.д.

Печатный кейс может содержать графики, таблицы, диаграммы, иллюстрации, что делает его более наглядным.

Мультимедийный кейс – мультимедийная презентация.

Видео кейс - может содержать фильм (отрывок фильма), аудио- и видеоматериалы.

Требования к содержанию кейса:

1. Рассматривается конкретная ситуация, имеющая место в реальной жизни (основные случаи, факты).

2. Информация может быть представлена неполно, т.е. носить ориентирующий характер.

3. Возможно дополнение кейса данными, которые могут иметь место в действительности.

Примерная структура кейса:

1. Ситуация – случай, проблема, история из реальной жизни.
2. Контекст ситуации - хронологический, исторический, контекст места, особенности действия или участников ситуации.
3. Комментарий ситуации, представленный автором.
4. Вопросы или задания для работы с кейсом.
5. Приложения.

Кейс – это единый информационный комплекс, который, как правило, состоит из трех частей: *вспомогательная информация, необходимая для анализа кейса; описание конкретной ситуации; задания к кейсу.*

3 этап. Практическая часть. Проведение кейс-игры. Знакомство с алгоритмом проведения технологии

3.1 Сегодня я хотела бы вам показать *пример применения данной технологии на классном часе в начальной школе.*

Тема: «Лучше по совести»

Цель: раскрытие на конкретных примерах значения понятия «совесть»; воспитание этого качества у детей.

Задачи:

1. Способствовать формированию у обучающихся представления о понятии «совесть» как важнейшего морально-этического регулятора поведения человека.
2. Создать условия для формирования культуры общения (коммуникативные умения).
3. Развить умение высказывать свое мнение, отстаивать его, а также способность признавать свои ошибки, анализировать их и делать выводы.

Участники мастер–класса разделены на 6 рабочих групп. Каждая группа имеет свой номер. У каждой группы имеется раздаточный материал: конверт с набором слов, карточками с номерами (приложение 1), карточками для выполнения задания (приложение 2).

Уважаемые коллеги, вы разделены на рабочие группы. Вам предстоит работать в команде. Предлагаю вашему вниманию видеоролик. После его просмотра вам предстоит выполнить задания (ссылка на видеоролик: <https://ok.ru/video/8589411802>).

Просмотр начала видеоролика до кульминационного момента - встреча с девочкой.

Задание 1

Составить предложения из слов.

- 1) Фролов извинился перед учителем;
- 2) Фролов сразу отнес найденную открытку учителю;
- 3) Фролов не признался девочке в содеянном поступке и оставил деньги себе;

- 4) Фролов признался, что нашел открытку и отдал её девочке;
- 5) Фролов обманул девочку, сказав, что видел, как кто-то поднимал открытку;
- б) Фролов вернул открытку, но сказал, что деньги потерял.

Задание 2

У каждой группы на столе заранее заготовлена карточка с номером фразы, которая является началом продолжения истории.

Уважаемые коллеги, предлагаю вам придумать продолжение истории героя видеоролика. У вас на столе карточка с номером. Этот номер соответствует номеру фразы на слайде. Данная фраза является началом вашего рассказа.

Каждая группа представляет свое завершение истории. Из каждого продолжения становится понятно, какой вариант выбора для героя был бы правильным.

Уважаемые коллеги, именно в этот момент происходит формирование «я-позиции» у каждого ученика, формируется умение анализировать ситуации, оценивать альтернативы, выбирать оптимальный вариант решений, составлять план осуществления решений.

Просмотр второй части видеоролика.

После просмотра проводится анализ поступка героя, соотнесение с личной позицией учеников, а так же определение тем для обсуждения на последующих занятиях. Опора на опыт участников: «Как вы бы поступили в подобной ситуации? Почему?».

Задание 3 (индивидуальное)

Для рефлексии можно использовать упражнение, которое позволит еще больше погрузить учеников в тему занятия, отследить сформированность личных качеств у каждого отдельного ученика, а также будет способствовать развитию самоанализа, побуждать к размышлению о себе, к поиску высоких нравственных идеалов. Таким образом, в данной технологии реализуется и индивидуально-личностный подход.

Упражнение «Минута раскаяния»

Минуту подумаем и вспомним свои поступки, которые могли обидеть кого-то, за которые нам стыдно, мы в них глубоко раскаиваемся. Попробуйте написать на листочках не саму ситуацию, а ваши ощущения, которые вы испытывали тогда и сейчас.

После выполнения данного упражнения дети по желанию сдают листочки. Количество сданных листов указывает на доверительное отношение класса к классному руководителю, позволяет отследить открытость/замкнутость обучающихся. Содержание написанного является еще одним из способов выявления учеников группы риска, что позволяет опреде-

лить проблемы и более грамотно построить дальнейшую воспитательную работу как с целым классом, так и индивидуальную.

3.2. Создание кейсов

Уважаемые коллеги, после ознакомления с примером проведения кейс-игры, с требованиями к их структуре попытайтесь самостоятельно составить кейс-игру для классного часа.

На карточках у каждой группы записана тема классного часа (приложение 2). Ваша задача – подумать и самим разработать кейс-игру, которую можно использовать на данном тематическом классном часе. На разработку игры дается 5 минут, разрешается использование интернет-ресурсов.

Работа проводится в группах, по окончании – совместно рассмотреть предложенные варианты кейс-метода.

3.4. Рефлексия

- Было ли сложно при разработке игры? В чем заключались сложности?
- С каким этапом справились быстрее (этап был наиболее прост для проработки)?
- Где в системе воспитательной работы можно использовать данную разработку?

Метод кейс – игры можно использовать не только на классных часах, но и на уроках, а также на родительских собраниях. Данная форма проведения родительских собраний является нестандартной, поэтому родители активно принимают участие в работе.

Классный час - это возможность для учителя доверительно поговорить с детьми о самом важном и интересном для них. И разговор этот не ограничен ни рамками школьной программы, ни формой организации.

И в заключении хотелось бы посоветовать коллегам, не бояться использовать кейс-метод в работе, особенно в воспитательной, т.к. он направлен не столько на освоение конкретных знаний или умений, сколько на развитие общего интеллектуального и коммуникативного потенциала, а главное – на развитие функциональной грамотности обучающихся.

Ссылка на презентацию мастер-класса: <https://disk.yandex.ru/i/psfVUmCWwgrnMA>

1. Фролов извинился перед учителем.
2. Фролов сразу отнес найденную открытку учителю.
3. Фролов не признался девочке в содеянном поступке и оставил деньги себе.
4. Фролов признался, что нашел открытку и отдал её девочке.
5. Фролов обманул девочку, сказав, что видел, как кто-то поднимал открытку.
6. Фролов вернул открытку, но сказал, что деньги потерял.

1	2	3
4	5	6

Тема	«Правила общения в сети Интернет»
Цель	
Метод	
Краткое описание кейс - игры	
Рефлексия	

Тема	«Свобода не есть вседозволенность!»
Цель	
Метод	
Краткое описание кейс - игры	
Рефлексия	

Тема	«Дружба»
Цель	
Метод	
Краткое описание кейс - игры	
Рефлексия	

Тема	«Вредные привычки»
Цель	
Метод	
Краткое описание кейс - игры	
Рефлексия	

Тема	«Добро и зло»
Цель	
Метод	
Краткое описание кейс - игры	
Рефлексия	

Тема	«Чистота – залог здоровья»
Цель	
Метод	
Краткое описание кейс - игры	
Рефлексия	

МАСТЕР-КЛАСС ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ИНТЕЛЛЕКТА ОБУЧАЮЩИХСЯ В СИСТЕМЕ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ КЛАССНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ

*Наталья Викторовна Волкова,
учитель начальных классов НОШ № 85 г. Сочи*

Цель мастер-класса: показать участникам мероприятия возможности игровых технологий для развития эмоционального интеллекта обучающихся в системе воспитательной работы классного руководителя.

Задачи:

- актуализировать знания и опыт участников мастер-класса о возможностях применения игровых технологий для развития эмоционального интеллекта школьников;
- познакомить участников мастер-класса с различными видами игр и упражнений, применяемых во внеклассной работе, способствующих развитию эмоционального интеллекта обучающихся;
- повысить психолого-педагогическую компетентность педагогов в рамках заявленной темы мастер-класса.

Оборудование: автоматизированное рабочее место учителя, раздаточный материал для участников мастер-класса, мультимедийная презентация.

Вид мастер-класса: интегрированный

Ход мастер-класса:

1. Вступительная часть. Приветствие.

Добрый день, уважаемые коллеги! Я рада приветствовать Вас доброй улыбкой и хорошим настроением.

Для проведения интерактивного мастер-класса прошу Вас разделить на три группы (*деление участников по рядам*).

Русский советский писатель и поэт Владимир Солоухин писал: «У человека всё предназначено для самого себя: глаза..., рот..., уши.... Всё нужно самому себе, кроме улыбки. Улыбка самому себе не нужна, она предназначена другим людям, чтобы им с вами было хорошо». А потом добавил: «Но самому человеку улыбка, конечно же, тоже очень нужна».

Не случайно существует поговорка: «От улыбки человек становится красивее».

Пожалуйста, посмотрите друг на друга, улыбнитесь. Повернитесь в другую сторону, подарите свою улыбку соседу с противоположной стороны, также улыбаясь, обведите взглядом всех участников мероприятия и поприветствуйте коллег (*машут друг другу рукой*). Спасибо.

2. Теоретическая часть. Введение в тему, сообщение цели и задач.

- Вместе попытаемся определить тему нашего сегодняшнего мастер-класса по ключевым словам, которые вы должны назвать сами.

Внимание на экран! Определяем первое слово (*просмотр небольшого видеосюжета, участниками которого являются ученики 2 класса, изображающие различные эмоции*).

- Итак, о чем видеосюжет? (*Ответы педагогов*)

Первое слово - «**ЭМОЦИИ**» (*ведущий прикрепляет карточку на доску*)
Работа по группам.

Каждая группа получает конверт с карточками. Задача: составить из слов, записанных на карточках, связный текст.

1) «Ребёнок должен играть, даже когда делает серьёзное дело. Вся его жизнь – игра» (А.С. Макаренко).

2) «Игра – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить» (А.М. Горький).

3) «Дети должны жить в мире красоты, игры, сказки, музыки, рисунка, фантазии, творчества» (В. А. Сухомлинский).

Представители каждой команды зачитывают высказывание.

- Попробуйте определить второе ключевое слово нашего мастер-класса (*выслушиваются ответы участников, карточка со вторым словом «ИГРА» прикрепляется к доске*).

Молодцы, у нас получилось два ключевых слова: **эмоции, игра**.

- Как вы думаете, над какой темой мы будем работать?

Тема моего мастер-класса: «**Развитие эмоционального интеллекта младших школьников посредством игровых технологий при проведении внеклассных мероприятий**»

Игровые технологии занимают одно из главных мест в моей системе воспитательной работы с классом, так как именно в игре проявляются и развиваются разные стороны личности ребенка, удовлетворяются многие его интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер. Поэтому при проведении воспитательных мероприятий включаю в сценарии игровые технологии. Своей задачей считаю: подбор таких игр, которые позволяют устанавливать доброжелательные отношения с ровесниками, помогают лучше узнать друг друга, способствуют развитию эмоционального интеллекта и сплочению классного коллектива.

Большинству из нас знакомо определение **эмоционального интеллекта** как явления, которое объединяет в себе умение различать и понимать эмоции, управлять собственными эмоциональными состояниями и эмоциями своих партнеров по общению. У многих из нас, педагогов, может возникнуть справедливый вопрос: а почему так важно развивать эмоциональный интеллект?

Развивая эмоциональный интеллект, дети получают:

- практические навыки по снятию эмоционального напряжения;
- умения различать и понимать свои эмоции и эмоции окружающих людей;

- опыт по управлению собственным эмоциональным состоянием;
- умения замечать неблагополучие сверстников и оказывать им посильную помощь.

Почему именно игровые технологии в качестве одной из форм работы по развитию эмоционального интеллекта привлекли мое внимание? Из опыта работы могу с уверенностью сказать, что дети в младшем школьном возрасте очень любят играть, поэтому упор в своей работе делаю именно на этот вид деятельности. Ведь не секрет, что те молчуны, из которых на уроке слова не вытянуть, в играх, случается, становятся очень активными. Игра переносит ребенка в новое измерение, в новое психологическое состояние.

Позвольте напомнить вам, уважаемые участники мастер-класса, что задолго до того, как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важных средств обучения и воспитания детей. Игра считается эффективнейшим средством становления личности, формирования характера, морально-нравственных и волевых качеств ребенка.

Психолог, один из ведущих новаторов, теоретиков и исследователей концепции эмоционального интеллекта, Рувен Бар-Она, определяет «эмоциональный интеллект как совокупность когнитивных способностей, знаний и компетентностей, создающих человеку возможности для эффективной жизнедеятельности». Именно его модель эмоционального интеллекта является одним из фундаментов моей деятельности по организации образовательного процесса.

Ученый выделил *пять сфер компетентности*, которые можно отождествить с *пятью компонентами* эмоционального интеллекта.

Внутриличностная сфера - способность понимать что вы чувствуете и управлять собой. Включает:

- *самоанализ* – способность понимать свои чувства и то, какое влияние твое поведение оказывает на окружающих;
- *ассертивность* – способность ясно выражать свои чувства и мысли, проявлять твердость убеждений и добиваться удовлетворения своих желаний законными средствами, принимая во внимание предпочтения и реакции других людей;
- *независимость* – способность самостоятельно принимать решения и контролировать себя;
- *самооценку (самоуважение)* – умение распознавать свои сильные и слабые стороны; оставаться в согласии с собой, уважать и воспринимать себя положительно, не отрицая минусов;
- *самоактуализацию* – развитие в себе непрерывного динамического процесса стремления к максимальному развитию и способность реализовывать свой потенциал.

Сфера межличностных отношений - способность взаимодействовать с людьми. Включает:

- *социальную ответственность* – способность к взаимовыгодному сотрудничеству, включающую в себя совесть, нравственность, заботу о ближнем;

- *межличностные отношения* – навыки конструктивного общения через вербальные и невербальные коммуникации, способность устанавливать и поддерживать взаимовыгодные отношения, основанные на чувстве эмоциональной близости, умение чувствовать себя свободно и комфортно в социальных контактах;

- *эмпатию* – умение понимать чувства других и способность дать им понять, что вам известны их чувства.

Сфера адаптивности – способность быть гибким. Включает:

- *умение решать возникающие проблемы* – способность выявлять проблемы, находить эффективные пути их решения;

- *оценку действительности* – способность верно определять соотношение между своим опытом и тем, что объективно существует (видеть мир таким, какой он есть);

- *гибкость* – способность согласовывать свои чувства, мысли и действия с меняющимися обстоятельствами; умение адаптироваться к незнакомым, непредсказуемым и быстро меняющимся обстоятельствам.

Сфера управления стрессом – умение противостоять стрессу, не терять самообладание. Включает:

- *толерантность к стрессу* – способность противостоять стрессовым ситуациям без симптомов физического или эмоционального напряжения;

- *контроль импульсивности* – способность устоять перед соблазном, побуждением действовать на волне эмоций («рубить с плеча»).

Сфера общего настроения – позитивное восприятие жизни. Включает:

- *удовлетворенность жизнью* – способность быть умиротворенным, жизнерадостным, воодушевленным;

- *оптимизм* – энтузиазм в любом виде деятельности, умение видеть светлую сторону во всем и не унывать. Способность не позволять думать и говорить в деструктивном ключе, видеть неудачи как ситуативное явление.

Каждый из этих компонентов в контексте обновленного ФГОС НОО и метапредметных требований к освоению образовательной программы младшими школьниками показывает, что эмоциональный интеллект является очевидной прерогативой развития личностных качеств ребенка.

По мнению многих исследователей в области педагогики и психологии, для формирования эмоционального интеллекта наиболее благоприятным периодом является младший школьный возраст, который характеризуется особой сензитивностью, эмоциональной впечатлительностью, внушаемостью.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации образовательного процесса. Я в своей работе по формированию эмоционального интеллекта взяла за основу классификацию игровых технологий профессора, доктора педагогиче-

ских наук Германа Константиновича Селевко. По окончании мастер-класса вы получите памятку из опыта работы по применению данной классификации в организации воспитательных мероприятий (приложение).

3. Практическая часть

Как мы убедились, многие ученые, педагоги и психологи придают большое значение игре как феномену, влияющему на формирование личности ребенка, способствующему выстраиванию социально ценных отношений, построенных на нравственных принципах и правилах, позволяющих включиться в общение.

У каждого из нас в арсенале есть игры, которые затрагивают определённую сферу деятельности в той или иной части образовательного и воспитательного процессов. Я хочу поделиться с вами опытом использования игровых технологий для развития эмоционального интеллекта младших школьников.

И начнем мы с *игры «Угадай эмоцию»*.

Цель игры: вспомнить названия эмоций, поупражняться в определении эмоциональных состояний человека по различным признакам (описанию, мимике и т.д.).

Данную игру можно включать во все воспитательные мероприятия, также в качестве разминки. Для задания можно использовать смайлики, стихи, иллюстрации и фотографии учеников класса.

Пример использования игры с помощью стихотворений:

1) Сама пряма, как гвоздь!

Кидается на всех подряд.

Кто это? Это ... (*злость*)

2) Вечер! В доме тихо, тихо

Только тикают часы

Кот сидит на кресле, дремлет,

А вокруг витают сны... (*спокойствие*)

3) Притулилась и зевнула.

Ох! В подушку я уткнусь

Так томлением дыгнула.

Каждый понял – это ... (*грусть*)

4) Гном зимой поймал снежинку,

Прибежал домой и... АХ!

Лишь вода была в руках! (*удивление*)

А теперь попробуем определить эмоцию по смайлику:



Справка. Ученые установили, что взрослые могут назвать до 20 эмоций, а в мире их существует около 500. В младших классах прорабатываются 8 базовых эмоций (радость, интерес, удивление, горе, гнев, страх, отвращение, стыд).

Игра «Волшебный мешочек»

Цель игры: снятие психоэмоционального напряжения.

Игры на развитие умения освобождаться от негативных эмоций играют большую роль в формировании эмоционально-волевой сферы личности школьников, помогая воспринимать действительность и адекватно реагировать на нее. С этой целью в своей практике при проведении воспитательных мероприятий я часто использую игру «Волшебный мешочек».

Она может быть использована на любом этапе проведения праздника, утренника, беседы, для снятия напряжения во время соревнований, конкурсных мероприятий.

Описание игры: предлагается «сложить» в волшебный мешочек все отрицательные эмоции: злость, гнев, обиду и пр. со словами: «Я злюсь, потому что...». Возможно, данные эмоции не отражаются на лице и не видны во внешних проявлениях, но могут сидеть глубоко внутри нас и мешать выполнению поставленных задач. В мешочек можно даже покричать. После того, как все выговорились, мешочек завязывается и прячется. Затем детям предлагается второй мешочек, из которого можно взять те положительные эмоции, которых им не хватает на данный момент: радость, веселье, доброту и пр. (можно использовать музыкальное сопровождение).

Следующая *игра «Покажи эмоции»*.

Цель игры: данная игра направлена на обучение умению проявлять и различать человеческие эмоции, правильно на них реагировать.

В процессе игры формируется умение изображать определенные эмоции, во время групповой беседы развивается эмоциональная гибкость, укрепляется самооценка и самопринятие обучающихся.

Данную игру можно использовать как самостоятельное воспитательное занятие, а также включить в задания при проведении КВН, театрализованных конкурсов и др.

Описание игры: класс делится на группы по 5-7 чел. Члены каждой группы достают из пакета листочек с заданием, обсуждают, как лучше его выполнить, затем один, несколько человек или полностью вся команда (используя различные выразительные средства) показывают эмоцию. В зависимости от возраста детей задание может быть дано в виде смайликов, иллюстраций, стихов, линий, контуров и т.д.

4. Подведение итогов

Одной из приоритетных на сегодня задач системы российского образования является повышение качества социального воспитания детей и развитие их творческих способностей. Внеклассные мероприятия как одна из форм школьной активности успешно отвечают поставленным задачам, объединяя в себе функции воспитания, обучения и развития личности ученика. Общая цель такого воспитательного воздействия — гармоничное и всестороннее развитие школьников.

Готовясь к сегодняшнему мастер-классу, я провела анализ своего практического опыта по использованию игровых технологий при проведении внеклассных мероприятий и в очередной раз убедилась в значимости игры при достижении поставленной цели. Использование накопленного опыта и постоянное обновление арсенала игр помогает мне формировать у детей «внутреннюю позицию школьника», определённую систему ценностей, отношение к себе как к личности. Я вижу реальные результаты своей работы: у моих учеников к концу 2 класса сформировались определенные умения анализировать свои действия и слова; постепенно развивается умение устанавливать контакт для общения с другими людьми; значительно расшился кругозор, что очень важно для умения заинтересовать собеседника или слушателя, для грамотного и последовательного изложения мысли. Мои ученики ориентированы на морально-нравственные нормы поведения.

Все эти умения, как вы знаете, – это универсальные учебные действия (УУД), которым уделяется особое внимание в ФГОС и формирование которых, как я считаю, тесно связано с развитием эмоционального интеллекта школьников. Свое выступление хочу закончить словами выдающегося советского и российского публициста, преподавателя, теоретика педагогики Симона Соловейчика: «Ваш класс – ваш собственный мир, это ваш роман, ваша

поэма, ваш научный труд. Работайте над ним, пусть он будет вашим шедевром».

Рефлексия

Мастер-класс подошел к концу. И в заключении мне бы хотелось провести с вами еще одну игру, она называется «**Закончи предложения**». Формулировка фраз зависит от содержания мероприятия. Данную игру я использую для проведения рефлексии внеклассных занятий. Прошу всех желающих высказаться.

- На мастер-классе я...
- Самым интересным для меня сегодня было...
- В своей дальнейшей работе я...
- Я пожелал бы ведущему мастер-класс учителю...

Сегодня я поделилась с вами опытом работы по применению игровых технологий при проведении внеклассных мероприятий, способствующих развитию эмоционального интеллекта. Я уверена, что по данной теме многим из вас есть чем поделиться: интересными приемами, упражнениями, техниками. Надеюсь, ваша «копилка» пополнилась сегодня новыми идеями и предложенными технологиями.

Пожалуйста, поднимите левую руку ладошкой вверх, мысленно положите на нее свой багаж знаний, опыта. А на правую положите то, что узнали сегодня. На счет три одновременно хлопнем в ладоши, чтобы частицы наших знаний разлетелись по аудитории и соединились в одной копилке мудрых идей, которые мы используем на благо общего дела – воспитание подрастающего поколения. Благодарю всех за сотрудничество. Желаю вам светиться от улыбок и любви, здоровья вам и творческих успехов!

Ссылка на презентацию мастер-класса: <https://disk.yandex.ru/i/mStwJNhDTTXa4A>

ПАМЯТКА

Классификация игр и игровых приемов, используемых в начальной школе для развития эмоционального интеллекта детей (по Г.К. Селевко)

Название технологии (название игры)	Цель игр, описание	Действия участников
Психолого-педагогическая область деятельности		
Дидактические игры. Игра-импровизация <i>«Волшебный предмет»</i>	Цель: развитие умения импровизировать. Описание: Участникам предлагается импровизация с воображаемым предметом. Ребенок должен воссоздать образ предмета, поверить в его присутствие	
Подвижные игры. Игра-эстафета <i>«Лучики эмоций»</i>	Цель: развитие эмпатии, формирование позитивного восприятия сверстников. Описание: Участники эстафеты прикрепляют лучи к солнышку, называя при этом положительную эмоцию (<i>повторять название эмоции нельзя</i>)	
Интерактивные, интеллектуальные игры. Игра <i>«Планета эмоций»</i>	Цель: закрепление знаний по теме «Эмоции». Описание: Игра проходит в форме телевизионной игры «Своя игра», команды выбирают вопрос и, посоветовавшись, дают ответ.	
Имитационные игры. Игра <i>«Аплодисменты по кругу»</i>	Цель: снятие эмоционального напряжения. Описание: ведущий первым хлопает в ладоши очень сильно, задача остальных по очереди хлопать всё тише и тише. Можно по рядам, можно первые парты и т. д.	
Социальные игры. Игра <i>«Сердце класса»</i>	Цель: формировать позитивное восприятие сверстников. Описание: ведущий заранее вырезает из плотной бумаги сердце и прикрепляет его к доске. Детям предлагается вспомнить хорошие качества, которые имеются у всех учеников, и	

	написать их фломастерами внутри сердца	
Трудовые игры. Игра « <i>Изобрази эмоцию</i> »	Цель: формирование умения выражать эмоции через продукты трудовой деятельности (поделки, рисунки и др.). Описание: дети получают задание сделать поделку/нарисовать рисунок, выражающие какую-либо эмоцию (при помощи цвета, формы и т.д.)	
Психологические игры. Игра « <i>Мимика</i> »	Цель: развивать умение передавать эмоции с помощью мимики. Описание: дети повторяют изображенные на картинке мимические выражения.	
Сюжетно-ролевые игры. Игра « <i>Я – солнышко (я – добрый волшебник и т.д.)</i> »	Цель: развитие эмоциональной сферы личности. Описание: С помощью масок дети показывают различные эмоции, «передают» их другим и др.)	

РАЗДЕЛ 3. «ЛАЙФХАКИ ОТ КЛАССНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ» - ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ, РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ, ОСУЩЕСТВЛЯЮЩИХ КЛАССНОЕ РУКОВОДСТВО, ПОМОГАЮЩИЕ РЕШАТЬ ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ

ЗУБКО ЕКАТЕРИНА ВИКТОРОВНА,
УЧИТЕЛЬ МАТЕМАТИКИ И КЛАССНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ
6 «Б» КЛАССА МОБУ СОШ № 13 ИМЕНИ Б.Г.ГАГИНА Г. СОЧИ

Добрый день, уважаемые коллеги!

Выдающийся педагог Януш Корчак говорил: *«Воспитание детей – это самое сложное и трудоемкое педагогическое творчество»*. Каждый классный руководитель имеет свое мнение о том, какие приемы, методы, техники могут помочь в таком трудном и важном деле как воспитание. Безусловно, все мы используем те или иные свои «хитрости, секреты» или, как сейчас модно говорить, «лайфхаки», помогающие нам в достижении воспитательных задач при минимальных усилиях и временных затратах.

Я подобрала несколько лайфхаков, применяемых мной для решения основных воспитательных задач в моей работе как классного руководителя:

- 1) взаимодействие с классным коллективом;
- 2) взаимодействие с родителями обучающихся;
- 3) взаимодействие с администрацией школы.

Лайфхак №1. Ни для кого не секрет, что зачастую классному руководителю бывает сложно замотивировать детей на участие в конкурсах, акциях, субботниках и иных воспитательных мероприятиях. Активных детей с каждым годом становится все меньше, а вопрос: «Что нам за это будет?» - задается все чаще. Для решения этой задачи в своем классе я ввела систему поощрений под названием *«Школярики»*. Суть ее в том, что за хорошие, нравственные поступки дети получают от меня так называемые «школярики» - это наша классная валюта разного номинала, причем за неприглядные, бесчестные поступки «школярики» отнимаются (приложение 1).

Все это напоминает соревнование ученических коллективов в фильме про Гарри Поттера. В конце каждого триместра мы подводим итоги. По итогам проводим награждение учеников сувенирами, подарками: сладкие призы, наборы канцелярии, игрушки, недорогие конструкторы (*финансируется родителями из фонда класса*). Например, по итогам II триместра для двух детей, получивших наибольшее количество «школяриков», поездка в Сочи-парк стала бесплатной. В данный момент на детях моего класса проходит апробация данной системы, если она принесет желаемые результаты (повышение мотивации как к учебе, так и участию в мероприятиях, повышение успеваемости), опыт будет распространён на все классы школы.

Лайфхак №2. Следующий лайфхак позволяет значительно разгрузить классного руководителя во всех сферах его деятельности и помогает воспитывать в учениках самостоятельность, ответственность, целеустремленность. Я назвала его: *«Самоуправление – лучшее решение!»*. В 5 классе, познакомившись поближе с детьми, я выделила группу ребят, которые, по моему мнению, смогли бы стать для меня помощниками в решении воспитательных задач. В 6 классе в зависимости от интересов, склонностей и возможностей детей я распределила их по *комитетам*, в каждом комитете назначила ответственного и заместителя (приложение 2).

Сейчас, к концу учебного года, я вижу, что работа приносит свои плоды. В 5 классе у нас не было побед в школьных конкурсах. В этом году мы стали победителями на школьном фестивале национальных культур, благодаря слаженной работе комитета по культуре и комитета по мониторингу соревнований между ученическими коллективами. Эффективная работа ребят из комитета по качеству образования позволила повысить процент учеников класса, обучающихся без «троек» с 14% до 20%.

Лайфхак №3 поможет сэкономить время классного руководителя при заполнении разного рода журналов. Чтобы освободить себя от лишней бумажной работы, я веду один *журнал под названием «Охрана жизни и здоровья учащихся»*, в котором размещены все проводимые инструктажи с обучающимися класса за учебный год по охране жизни и здоровья, безопасному поведению. Это удобно, по необходимости можно легко подтвердить факт того, что ученик был осведомлен либо не осведомлен о тех или иных правилах поведения.

Лайфхак №4 посвящён такой сфере деятельности классного руководителя, как проведение опросов, анкетирования, получение обратной связи. Это *Google-формы*, их использование позволяет значительно сократить время классного руководителя. Собирать ответы в виде сообщений по Whats'App от 40 семей долго, много времени идет и на обработку ответов. На создание Google-опроса уходит не более 5 минут, а результаты представлены в сводке графически и в процентном соотношении. Таким образом, не надо тратить время на подсчет голосов. Результаты можно перевести в Excel-таблицу и распечатать. Алгоритм создания Google-опроса я оформила в виде памятки (приложение 3).

Наконец, последний **лайфхак №5** помогает решить еще одну извечную проблему классного руководителя: как привлечь родителей на собрание? Для этого я использую *прием «Письмо доверия»*. Суть в том, что накануне родительского собрания дети пишут родителям послания. В них могут быть просьбы, тревоги, желания или признания ребенка в том, что он не смог бы сказать родителям напрямую. Дети убирают записки в конверты, подписывают и отдают мне. На собрании тем родителям, которые пришли, я вручаю

«Письма доверия». Родители могут ответить детям, написав им ответ либо забрать письмо с собой. Результат превзошел ожидания, если в начале учебного года на собрание пришло немногим больше десятка родителей, то на собрание, где я впервые раздавала письма, пришло в два раза больше.

Конечно, это лишь часть лайфхаков, которые я использую в своей повседневной работе с классом. Хочу пожелать всем удачи в работе и закончить выступление словами Максима Горького: *«Учитесь у всех, не раздражайте никому»*.

Спасибо за внимание!

Ссылка на презентацию мастер-класса: https://disk.yandex.ru/i/5Vxfth77TdF_pg

Таблица присвоения/снятия «школяриков»

Ситуация	Итог
участие в конкурсе	+ 20
победа в конкурсе	+ 30
больше всего «5» за месяц	+ 10
ни разу не забыл форму на урок физкультуры	+ 10
всегда одет по форме-дресскоду школы	+ 10
участие в субботнике	+ 20
оказание помощи слабоуспевающим	+ 10
принес больше всего макулатуры/батареек	+ 10
не получил ни одной «2» за неделю (для слабоуспевающих)	+ 10
прочее поощрение (на усмотрение классного руководителя)	+ 10
одет не по форме (без уважительной причины)	- 10
пропуск занятий без уважительной причины	- 10
нецензурная лексика	- 20
плохое поведение	- 20
частые опоздания	- 10
отсутствие формы на уроках физкультуры	- 10
прочие нарушения (на усмотрение классного руководителя)	- 10

Ученический совет самоуправления на _____ уч. г., ___ «___» класс

№	Название комитета	ФИ учащегося, возглавляющего комитет в классе	Контактный телефон
1	Комитет по качеству образования		
2	Комитет по дисциплине		
3	Комитет по спорту и здоровью сбережению		
4	Комитет по досугу и культуре		
5	Комитет по поддержанию санитарно- гигиенического состояния школы		
6	Комитет по массовой информации		
7	Комитет по мониторингу соревнования между ученическими коллективами		

8	Комитет по художественной культуре		
	Прочие обязательства в классе		
9	Ответственный по столовой		
10	Назначение дежурных по классу, мониторинг прогулов учащихся		

Приложение 3

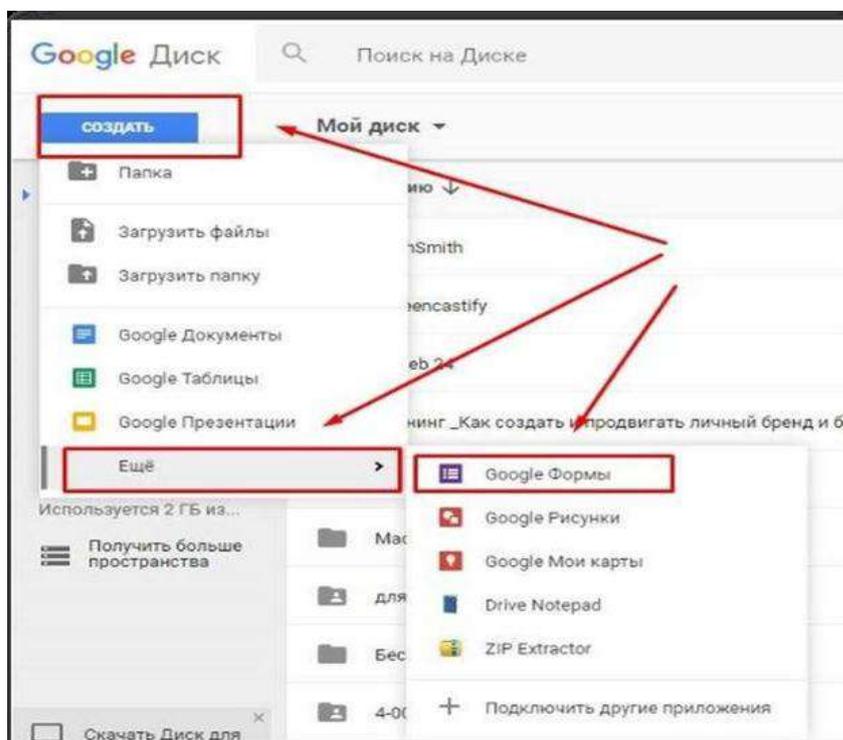
ПАМЯТКА по созданию Google Формы для опроса

Вход в «Google Формы» и создание анкеты/опроса:

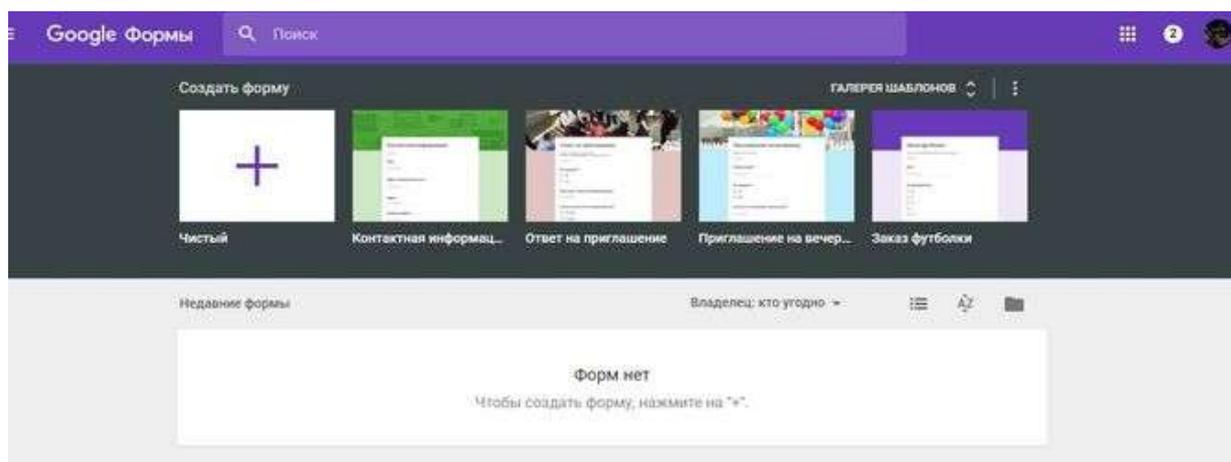
Как создать Google-анкету с нуля? И как действовать дальше? Прежде чем ответить на эти вопросы, необходимо начать с самого начала — входа в google forms.

Для этого необходимо создать учетную запись (аккаунт) в **Google** или войти в уже имеющуюся. В правом верхнем углу нажимаем на знак , в приложениях выбираем «диск», кликаем на - «создать» и переходим в самый низ - «еще». В появившемся меню находим «Google формы».

Так меню выглядит визуально:



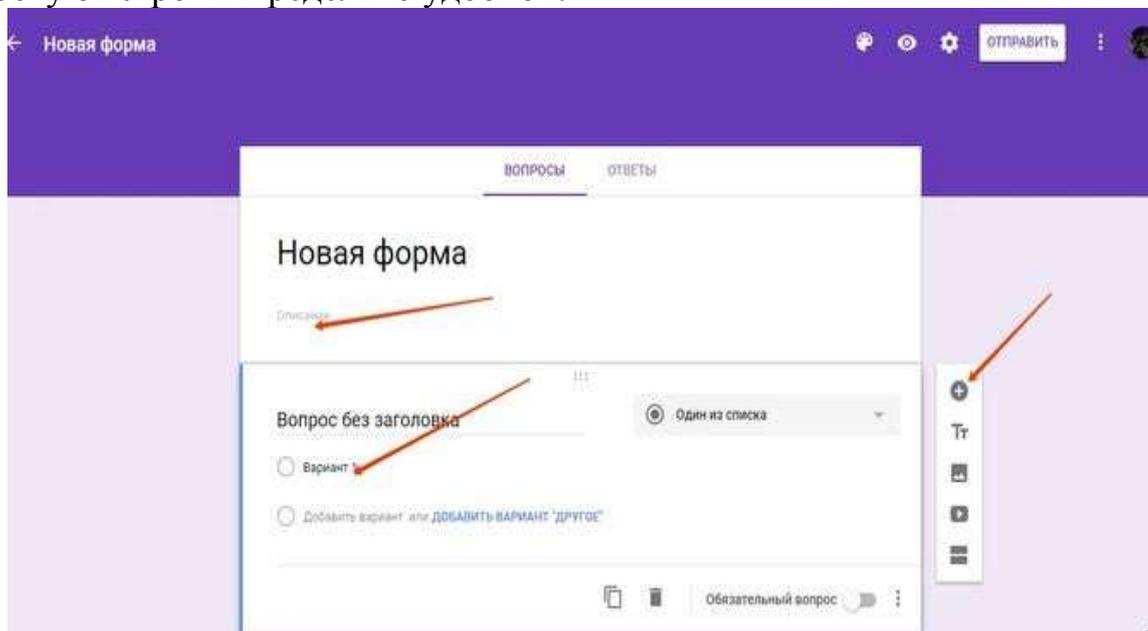
После входа, попадаем непосредственно на внутреннюю страницу «*Google -Формы*»:



Действуем согласно инструкции и нажимаем на красный знак «+» в правом нижнем углу и попадаем на страницу с основными настройками создания формы.

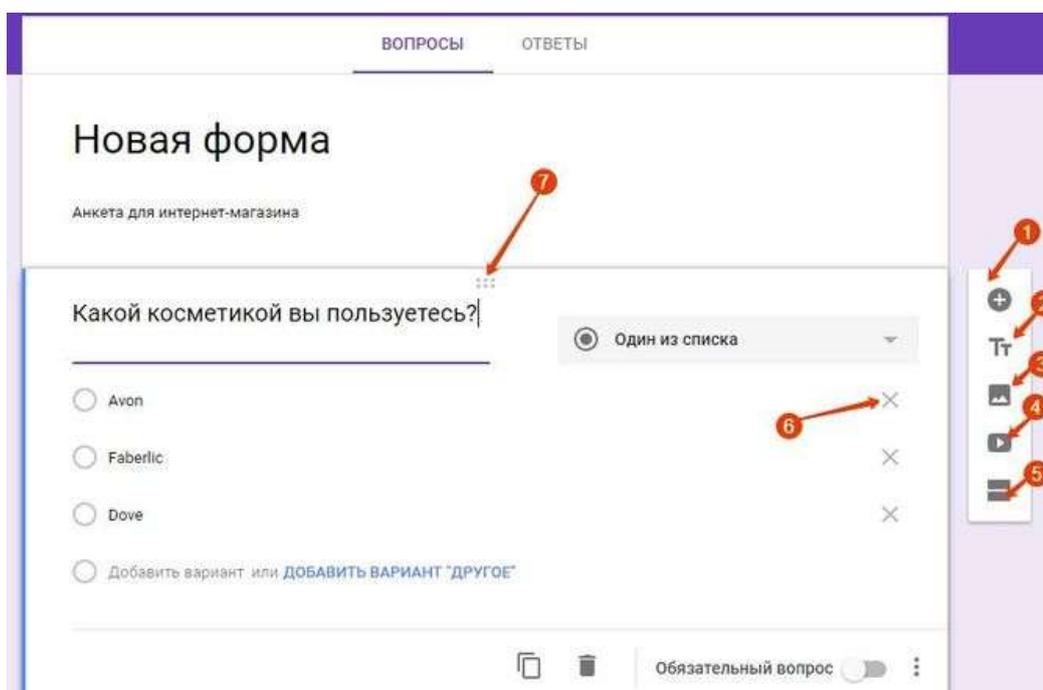
Основные настройки интерфейса:

Внутренний функционал имеющихся инструментов для оформления и формы подачи прост в использовании и интуитивно понятный, что делает работу быстрой и предельно удобной.



Рассмотрим пошаговое оформление:

В строке «*описание*» сделать запись, для кого или для чего мы создаем анкету. В случае работы с Google Формой классного руководителя тематика будет соответствовать поставленной задаче, например, *анкетирование учеников*.



Подробнее о функционале:

«+» - используется в случае, если необходимо добавить следующий основной вопрос.

«Тт» - добавляет название и описание. Используется как расширенное дополнение и сопутствующее описание.

 - этой кнопкой добавляйте изображения, фото. Просто и легко добавлять с уже имеющихся картинок на рабочем столе, так и с интернета.

 - вставляете видеоролики. Можно записать свое обращение к ученикам, родителям, коллегам.

 - добавление нового раздела анкеты.

Если вам необходимо удалить или переместить полностью раздел, в правом нижнем углу кликните по значку . В выпавшем меню выберите интересующую функцию.

Если возникла необходимость внести корректировку в анкету

Для полного удаления варианта необходимо нажать на знак .

Серые точки в верхней части каждого раздела  предназначены для редактирования. Нажав на них, можно редактировать текст в определенном разделе.

Google Формы позволяют определить формат готовых ответов, подобрать нужный вариант; это будет текст (строка), несколько вариантов ответа или один из списка, раскрывающийся список. Можно выставить дату, время или шкалу.

Таким образом, достаточно легко и за короткий промежуток времени можно создать анкету по интересующим вопросам, ответы на которые нам хотелось бы выяснить у респондента.

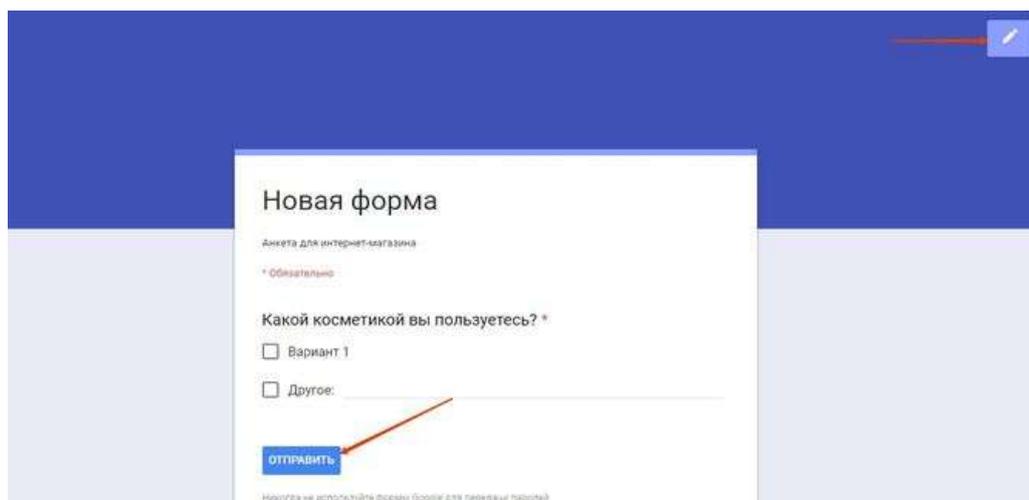
Предварительный просмотр готовой анкеты.

На верхней панели инструментов находятся кнопка для предварительного просмотра готового варианта и дополнительные настройки. Если нет необходимости просматривать готовую анкету, вас устраивает готовый результат, можете смело нажимать на **«отправить»**.

Рассылку можно сделать при помощи электронной почты.

Предварительный просмотр и редактирование.

Если в готовой анкете не все устраивает, и вы решили отредактировать текст перед отправкой, в верхнем правом углу кликните по иконке «карандаш». Редактируйте и отправляйте готовую анкету, не выходя со страницы.



Публикация анкеты:

Размещайте анкеты и опросы на своих аккаунтах в популярных социальных сетях. В правом углу панели имеются три кнопки для быстрой публикации. После нажатия вас перенаправят на аккаунт соцсети, просто авторизуйтесь и опубликуйте за секунду.



Просмотр результатов опроса.

Нажимая на вкладку «*ответы*», а далее - «*сводка*», можно увидеть результаты опроса, представленные графически (круговая диаграмма, столбчатая). При необходимости можно нажать на зеленый «+», находящийся в правом верхнем углу (над словами «Принимать ответы»), после чего результаты опроса окажутся сформированными в виде таблицы Excel. Результаты можно распечатать.

СИЗОВА ИРИНА ЛЕОНИДОВНА,
УЧИТЕЛЬ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ И
КЛАССНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ 3 «А» КЛАССА МОБУ НОШ № 85 г. Сочи

В начальной школе очень сложно разделить труд учителя и классного руководителя, найти границу между обучением и воспитанием. Здесь все взаимосвязано.

Что значит быть классным руководителем? Это обязанность? Призвание? Может быть, это образ жизни?

Я бы между двумя этими понятиями поставила знак равенства! Ведь я не только даю знания своим ученикам, я учу их любить и уважать своих друзей, взрослых, которые их окружают, свою школу, да и свою жизнь! Я учу и воспитываю их своей любовью и передаю эту эстафету любви каждому своему ученику, помогаю им стать успешными и счастливыми! Уметь понимать и принимать любого своего ученика – вот, по моему мнению, главная задача классного руководителя.

Скажу с уверенностью, что основой воспитания является не великий ум, а любящее сердце! Я - не только учитель, я - «вторая» мама для моих учеников, которая выслушает, поймет, вникнет в суть проблемы и поможет решить её.

Я хочу поделиться с вами своими секретами воспитания - лайфхаками - изюминками, своим опытом. Итак, начнем!

Моя первая «изюминка» — «Цветные пятницы».

Цель этих пятниц - вовлечь учителей и учеников в интерактивное взаимодействие для создания условий для формирования благоприятного психологического климата в классе. Практические задачи всегда будут разные. Они зависят от единой темы, над которой дети будут работать в течение дня на уроках и во внеурочной деятельности. Тема может быть связана с патриотическим направлением, экологическим, эстетическим, нравственным (приложение 1). *Например, зелёная пятница – день земли; синяя – день воды; желтая – день доброты; красная – День Победы и т.д.*

За несколько дней до проведения, объявляется единая тема (цвет) пятницы. В цветной день в школу ученики приходят не в форме, а в одежде (либо с элементом одежды) обозначенного цвета. Одинаковый цвет во внешнем виде создаёт позитивный настрой, положительный климат в классе. На уроках можно использовать шариковые ручки обозначенного цвета. К теме дня привязывается не только внеклассное мероприятие, но и определенные этапы предметных уроков.

Вторая «изюминка» - «Баночка комплиментов»

Часто детям, впрочем, как и взрослым, произнести приятные слова, комплименты в адрес другого человека очень трудно, легче написать. Для этого в нашем классе есть *«Баночка Комплиментов»*, цель которой: воспитывать у учеников класса чуткое и внимательное отношение друг к другу, вежливость, основанную на искренности, доброжелательности (приложение 2).

На вырезанных сердечках ребята пишут комплименты, приятные слова своим одноклассникам и опускают их в баночку. В конце недели эти сердечки находят своих адресатов. Баночки можно менять: они могут быть индивидуальными или для всего класса. Для оформления сердечек существует алгоритм: *для кого, приятные слова, от кого*. Бывают моменты, когда ребенок в конце недели остается без своего сердечка (об этом лучше узнать накануне подсчета комплиментов), тогда ученик получает «комплимент от учителя».

Моя третья «изюминка» - «Станция подзарядки». Это определенное место в классе, где каждый ученик и даже учитель может «подзарядиться» на успех, на удачу, на везение, на спокойствие (приложение 3).

Цель «станции подзарядки»: развивать у школьников умение сознательно регулировать своё поведение и эмоциональное состояние.

Станция пользуется огромным успехом, особенно в период контрольных работ.

И это еще одна моя «изюминка» - сертификат «Антидвойка».

В нашем классе действуют «сертификаты» - «антидвойка», «день отдыха от домашнего задания», «день свободной одежды» (приложение 4). Получить их возможно только за «добрые» дела. Например, организовать и провести игру для одноклассников на перемене. Ни для кого не секрет, что заставить наших учеников дежурить в классе – сложная задача для классного руководителя, теперь в нашем классе такой проблемы нет! Внеплановое дежурство – это возможность получить «сертификат».

В любой момент ученик может использовать «сертификат» - своеобразную палочку-выручалочку! Это возможность не выполнить одноразово домашнее задание, не получить в журнал «двойку», прийти в школу в повседневной одежде, а не в форме.

Эта моя «изюминка» работает на все 100%!

Использование в своей профессиональной деятельности особых «изюминок», «лайфхаков», своеобразных хитростей помогает мне достигать значительных результатов в воспитательном процессе. Свои педагогические «изюминки» я ввожу постепенно, отслеживаю их результативность. Эффект виден практически сразу, жизнь детей в классе становится интереснее и ярче, повышается учебная мотивация. Они помогают сплотиться детскому коллективу!

И наконец, *главный «лайфхак»* - проявляйте искреннюю любовь и уважение к своим ученикам, и тогда, как утверждал Кант: «Работа станет лучшим способом наслаждаться жизнью».

Приложение 1



КАК ПРОВЕСТИ ИГРУ

"Баночка КОМПЛИМЕНТОВ"

Цель игры:

воспитывать чуткое и внимательное отношение к друг другу, вежливость, чувство благодарности.

Материалы:

бумажные сердечки для комплиментов, банка (банка может быть или индивидуальная для каждого ребенка или одна на весь класс).

Ход игры:

Ребята вырезают из бумаги сердечки по шаблону, затем на них пишут индивидуальные комплименты и складывают их в банку.

Игра может продолжаться один день или несколько дней.

По окончании игры - каждому участнику раздаются его сердечки (или его банка с сердечками).

Алгоритм

написания комплимента на сердечки:

1. Записываем имя - к кому мы обращаемся.
2. Затем пишем сам комплимент.
3. Потом пишем имя автора.

СТАНЦИЯ

ПОДЗАРЯДКИ

Делать её очень просто – обводите ладошку на цветной бумаге, вырезаете, приклеиваете на лист и готово!

✓ Ладонку нужно подписать тем словом, которым заряжаетесь. Вешаем подзарядку на видное место и подзаряжаемся по мере необходимости!

✓ Подзаряжаемся так – прикладываем ладошку и считаем до 5. Ура! Зарядились!

Заряжаться можно не только позитивом или хорошим настроением. Можно сделать «Зарядное устройство» для уверенности и заряжаться им, например, перед важным мероприятием.

А можно заряжаться спокойствием, когда ученик перевозбуждён. И посчитать можно не до пяти, а до десяти, чтобы привести мысли и чувства в порядок.

А может, нужно зарядиться удачей и успехом? В общем, полёт фантазии! Ученики сами подскажут, какое «Зарядное устройство» они хотели бы иметь в классе.

✓ Кстати, заряжаться можно (и нужно) и педагогам!

НА ЧТО МОЖНО ЗАРЯЖАТЬСЯ?

- УСПЕХ
- ХОРОШЕЕ НАСТРОЕНИЕ
- "5" И "4"
- СПОКОЙСТВИЕ
- УВЕРЕННОСТЬ
- СЧАСТЬЕ
- ЗДОРОВЬЕ
- ДРУЖЕЛЮБИЕ И Т.П.

СЕРТИФИКАТ	АНТИДВОЙКА
	НА ИМЯ _____
	Действует 1 раз на одно из действий: <ul style="list-style-type: none">• невыставление отметки в журнал• "иммунитет" на 1 урок
МОБУ НОШ № 85 Г.СОЧИ	СРОК ДЕЙСТВИЯ ДО _____

СЕРТИФИКАТ	ДЕНЬ ОТДЫХА ОТ Д/З
	НА ИМЯ _____
	Действует 1 раз на домашнее задание по предметам -----
МОБУ НОШ № 85 Г.СОЧИ	СРОК ДЕЙСТВИЯ ДО _____

СЕРТИФИКАТ	ДЕНЬ СВОБОДНОЙ ОДЕЖДЫ
	НА ИМЯ _____
	Действует 1 раз на любой день, кроме торжественных и праздничных дней
МОБУ НОШ № 85 Г.СОЧИ	СРОК ДЕЙСТВИЯ ДО _____

АХМАДОВА АННА ВИТАЛЬЕВНА,
УЧИТЕЛЬ РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ И
КЛАССНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ 8 «Г» КЛАССА МОБУ ГИМНАЗИИ № 5
ИМ. ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА ТУРЕНКО ЕВГЕНИЯ ГЕОРГИЕВИЧА

Здравствуйте, уважаемые коллеги! В своей воспитательной деятельности я стараюсь учитывать условия жизнедеятельности вверенного мне детского коллектива, в соответствии с этим определяю воспитательные задачи и средства их достижения. Стремлюсь последовательно добиваться воспитательных результатов в развитии личности учеников моего класса. Решая воспитательные задачи, классный руководитель должен быть готов к поиску новых идей, к использованию нестандартных приёмов работы. Сегодня я хочу поделиться своими практическими наработками, приемами, помогающими мне в воспитательной работе с классом.

Одним из основных направлений моей воспитательной системы является нравственное воспитание, ориентированное на духовное развитие ребёнка. В этом мне помогают книги. Я очень люблю читать и не представляю свою жизнь без книг. Они вдохновляют, заставляют мечтать, учат общаться. С целью развития читательского интереса, привития любви к книге как источнику знаний мы сделали в нашем классе полку, которая называется *«Поделись книгой с другом»*.



Каждый желающий может принести и поставить на «полку» книгу, взамен он может взять почитать понравившуюся. Ребята имеют возможность порекомендовать своим одноклассникам прочитать ту или иную книгу. Таким образом, внутри класса создаются благоприятные условия для

формирования у обучающихся навыков сотрудничества и взаимодействия со сверстниками, развития познавательных интересов учеников, привлечения их внимания к интересам и потребностям одноклассников.

Не секрет, что современные дети и подростки много времени проводят в социальных сетях. Они потеряли интерес к чтению, потому что появились те современные устройства, к которым дети равнодушны и готовы посвящать всё своё свободное время им. Несмотря на это, я решила привлекать своих воспитанников к **чтению через социальные сети**, которыми они пользуются постоянно и повсеместно. На своей страничке в «ВКонтакте» я делюсь с детьми ссылками, на прочитанные книги, отзывами, цитатами.



Кроме того, я создала «**электронную библиотеку**» класса, в которую мы с детьми постепенно добавляем книги. Электронная библиотека находится на Яндекс Диске, каждый желающий может получить ссылку или попасть в библиотеку при помощи QR-кода:



В нашей электронной библиотеке можно найти книги по разным направлениям воспитательной работы:

1. Книги о ВОВ (военно-патриотическое воспитание).
2. Книги о дружбе (духовно-нравственное воспитание).
3. Книги о профессии (воспитание положительного отношения к труду, профориентация).

Рисую или раскрашивая, ребенок раскрывает свои творческие способности, развивает фантазию и креативность. Рисование помогает избавиться от негативных мыслей и эмоций, способствует повышению концентрации внимания. Рисование помогает ребенку отобразить свой внутренний мир, свое видение мира, душевное состояние. И это очень важно, выразить то, что порой невозможно выразить словами.

В работе с классом я активно использую такую технику как **инфографика** - графический способ подачи информации, если ещё проще — это информация в виде картинок. Цель использования инфографики — превратить сложную тему в легко усваиваемый и эстетически приятный опыт для слушателя, собеседника. Большой объем данных превращается в понятные схемы, графики и иллюстрации. Школьникам инфографика нравится: в социальных сетях она вызывает активный отклик, информацией-картинкой делятся гораздо чаще, чем текстом. В конце тематических классных часов дети получают памятки, выполненные в данной технологии. На классном часе «Проблемы экологии» совместно с учениками мы составили инфографик, раскрывающий основные проблемы в экологии сегодня. Классный час, посвященный детям-героям Великой Отечественной войны, также сопровождался наглядной информацией в виде инфографики.

Дети-герои и их подвиги во время Великой Отечественной войны

Валентин Котик 1930-1944	Осенью 1941 г. Котик вместе с товарищами организовал закладу гранат в городке Дзержинск. В 1942 г. мальчик доблестно приобщился к ряду советских партизан. В 1943 г. подвигать вражеским силам с партизанами для фронта, а также разоружил шесть железнодорожных эшелонов.	
Пётр Клыпа 1926-1983	23 июля 1941 г. во время боя за взятие железнодорожного узла в районе станции Брестской крепости. Командиром 333-го мотострелкового полка. Тогда в свои 16 лет, будучи солдатом, он совершил подвиг, о котором знает вся страна.	
Вилор Чекмак 1925-1941	В 1941 г. в свои 16 лет он участвовал в боях в партизанском отряде. Чекмак в 1941 году он находился на посту, призывая своих товарищей. Немцы начали опустошать партизанский отряд. Чекмак проявил выдержку на посту. Чекмак, что ему уже не было, он решил прервать опустошение своих сил, сдался врагу по мимике. Он выжил и вошел в партизанский отряд, подвигав себя и товарищей.	
Каманий Аркадий 1928-1946	В 1943 году Аркадий Каманий стал одним из первых бойцов в отряде партизан в отряде, и в своей молодости делался Вилором Чекмаком. С июля 1943 года начал сотрудничество с партизанами, руководил в составе 1-го партизанского отряда в 33 лет партизан был удостоен орденом «Юный Герой Советского Союза».	
Леня Голиков 1926-1943	Партизан и командир, который по своим подвигам и необыкновенной преданности Отчизне, а также самоотдаче заслужил звание Героя Советского Союза, а также Медаль «За отвагу» Советского Союза 1 степени 28 января 1943 года. Леня Голиков в боях с немецко-фашистскими захватчиками проявил героизм. Леня Голиков погиб в боях под прозвищем «Леня Голиков».	
Володя Дубинин 1927-1943	Володя, как член партизанского отряда, вел разведывательные действия. После успешного освобождения партизан в июле Карельского фронта в ходе Карельского фронта в ходе операции 1941-1942 гг. молодой партизан, проявивший отвагу и смелость. В конце 1942 года во время разведывательной операции на нем Володя погиб вместе с советскими солдатами от вражеской мины.	
Саша Бородулин 1926-1942	Саша Бородулин не только выполнял боевые действия. Осенью 1941 года после доблестной партизанской борьбы в конце осени 1941 года он проявил себя в боях на железнодорожном станционном узле в районе железнодорожного узла. 7 июля 1942 года молодой герой и партизан погиб. Это случилось недалеко от станции Ордажа.	
Марат Казей 1929-1944	Свой первый подвиг он совершил в январе 1942 года. В ходе партизанской борьбы он не только выполнял боевые действия, но и все время находился в тылу врага и вела работу по разведке и связи. Марат Казей проявил смелость и отвагу, что и позволило ему совершить свой подвиг. За этот подвиг парень получил медаль «За отвагу». После ему также дали медаль «Партизан Советской войны» 2 степени.	

Живая история

ЗАЧЕМ НУЖЕН ТРУД?

Направление: трудософия

ВОСПИТЫВАЕТ ЦЕЛЕУСТРЕМЛЕННОСТЬ

ВОСПИТЫВАЕТ УПОРСТВО

ВОСПИТЫВАЕТ ТРУДОЛЮБИЕ

ВОСПИТЫВАЕТ УВАЖЕНИЕ К ЧУЖОМУ ТРУДУ

ДЕТИ, РАЗДЕЛЯЮЩИЕ С ДРУГИМИ ЧАСТЬ ОТВЕТСТВЕННОСТИ, СТАНОВЯТСЯ БОЛЕЕ САМОСТОЯТЕЛЬНЫМИ, БОЛЕЕ ПОДГОТОВЛЕННЫМИ К ЖИЗНИ И ЕЕ НЕПРИЯТНЫМ СИТУАЦИЯМ.



Мероприятие, посвященное подростковой жестокости, завершилось памяткой о возможных вариантах решения проблемной ситуации. На классном часе, посвященном здоровому образу жизни, дети в технологии «инфографика» разработали «кодекс здоровья» - список основных правил, соблюдение которых поможет сберечь физическое и психологическое здоровье. Подобные памятки можно создавать на любые темы, как на внеурочных занятиях, так и на предметные темы.

Для создания инфографика я использую программу «Canva» - она проста и удобна в использовании и, что немаловажно, бесплатна.

В качестве рефлексии на занятиях я использую прием обратной связи «*Ассоциации*». На доске либо отдельно на листочках в столбик записать слово, относящееся к теме занятия, напротив каждой буквы необходимо подобрать и записать слово/словосочетание, которое ассоциируется с проведенным мероприятием. Пример:

К - *креативно*

Н - *наглядно*

И - *интересно*

Г - *глубоко*

А - *актуально*

Спасибо за внимание!

Ссылка на презентацию: <https://disk.yandex.ru/i/ifWjGCWsaknmbA>

ЕГИАЗАРОВА ВАЛЕНТИНА ВАЛЕРЬЕВНА,
УЧИТЕЛЬ ХИМИИ И КЛАССНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ 5 «В» КЛАССА
МОБУ ГИМНАЗИИ № 76 г. Сочи имени Кононцевой Г.В.

Современных детей, рожденных после 2000 года, называют «зумерами» - цифровым поколением. Они не боятся новых технологий, на «ты» со смартфонами, активно используют мобильные приложения, поддерживают совершенствование девайсов, воспринимают интернет и гаджеты как продолжение реальной жизни.

Учеба, общение, занятия спортом, творчество — все аспекты их жизни связаны с Интернетом и социальными сетями. Там подростки выстраивают отношения, общаются. «Зумеры» используют свой «язык» для общения, свой сленг. В настоящее время их общение практически не обходится без использования сленговой лексики, которая активно распространяется и пополняется в связи с развитием сферы интернета и социальных сетей.

С целью расширить словарный запас моих воспитанников – «зумеров», мы вместе создаем *«видеословарь сленга»*. Совместно подбираем аналоги - синонимы сленговым словам, соответствующие литературной норме. Это позволяет школьникам понять разницу между сленговыми словами и литературной нормой, объясняет происхождение слова.

«Зумеры» — за креативный подход к занятиям. Значит, задача учителя — добиваться понимания и «проживания» материала, а не механического заучивания. Для этого очень пригодятся творческие задания, креативные тесты и игры.

На тематических классных часах я даю задания ученикам моего класса на *развитие креативных способностей*.

Разбор песен

Предлагаю ученикам «цифровые» творческие задания, например, найти песни на русском языке с речевыми или смысловыми ошибками, записать их и обсудить с одноклассниками, совместно найти альтернативу, соответствующую литературной норме.

Инстаграм литературного героя

Задание: создать инстаграм литературного героя. Добавить туда фотографии героя, пост-знакомство, посты о событиях из жизни.

Придумать, какие сториз снимали бы Ромео и Джульетта; написать пост в соцсети от имени старика из повести «Старик и море»; придумать, о чем мог бы написать ВКонтакте Онегин.

Квест для одноклассников

Задание: придумать квест для одноклассников на 10-15 минут. Например, фотоквест «Анатомия», в котором нужно сфотографировать лица с разной мимикой и перечислить, какие мышцы напряжены и расслаблены в каждом случае. Либо создать веб-квесты с помощью специальных программ; квест с чат-ботами в соцсетях, если попроще — Power Point. Еще вариант — квест-онлайн.

Ученики и сами предлагают для проведения с классом творческие варианты заданий, например, викторина на тему кино; онлайн-маршрут по достопримечательностям своего города для туристов; тематические scratch-игры.

Дети-«зумеры» привыкли к свободолюбивой среде онлайн-пространства. Для них начальники не являются авторитетами. Поэтому авторитарный подход не повысит дисциплину и доверие.

Полезно несколько размыть иерархию и стать для детей не надзирателем, *но коучем*. Не руководить процессом, а модерировать его. Например, проводить внеклассные занятия в неформальной обстановке, позволять детям самим предлагать темы занятий. Не бойтесь организовывать дебаты, где каждый ребенок может выразить свое мнение.

Прием *«перевернутое обучение»* дает возможность детям получить свободу в приобретении знаний, суть приема заключается в том, что ученики самостоятельно, с помощью цифровых средств и интернет-ресурсов прослушивают и просматривают видеоуроки, изучают дополнительные источники информации по предложенной теме, затем совместно обсуждают полученную информацию, учитель резюмирует представленный фактический материал и помогает применять полученные знания на практике.

Дети нового поколения любят хайп (англ. *hype* — популярность, основанная на скандале). Для них важно внимание окружающих. Кроме того, эпатаж помогает реализовать себя, добиться признания среди сверстников.

Детям нужна публичность, у классных руководителей есть возможность им ее предоставить. Например, победителей проводимых конкурсов поощрять, предоставив им *«минуту славы»* и разрешив в течение минуты выступить перед классом на любую свободную тему. Спич можно выложить в социальные сети школы, класса; показать родителям на собрании; составить подборки наиболее интересных выступлений учеников.

Как и многие современные дети, ученики моего класса любят снимать видео и выкладывать отснятое на своих страницах в соцсетях. Можно предложить детям вести *видеоблог* на школьную тему, например, какие произведения школьной программы на них произвели самое большое впечатление; чем запомнилась экскурсия/поход; участие в общешкольном или городском мероприятии; как дети провели каникулы.

Можно предложить школьникам необычное креативное задание на летние каникулы: *комикс о летних каникулах*. Ученикам необходимо будет рассказать о летних каникулах в виде комикса, где главным супергероем станет сам ребенок. Не все дети умеют рисовать, однако специальные программы значительно упростят эту задачу.

Makebeliefscomix предлагает 25 готовых шаблонов, по которым можно создать свою историю; воплотить свой сюжет можно за несколько минут.

Witty Comics позволяет выбирать заранее нарисованных персонажей и сцены. Школьникам остается придумать к ним диалог. Сервис англоязычный, поэтому он еще и пригодится в совершенствовании иностранного языка.

В Marvel Comics дети могут использовать персонажей из этой вселенной и целые сцены для того, чтобы рассказать свою историю.

Дети-«зумеры» лучше воспринимают визуальную информацию, нежели текстовый материал. Любые красочные презентации воспринимаются ими «на ура». Готовить впечатляющие и интерактивные презентации поможет программа ActiveInspire. В ней есть база шаблонов, в которые достаточно добавить картинки и текст, и яркие задания будут перед вами. Программа позволяет создавать интерактивные тесты, квесты, викторины и даже базовую анимацию.

«Зумеры» задают новые стандарты обучения, им нужна интерактивность, креатив и, конечно же, наша любовь. Я люблю свою профессию. Люблю детей. Очень точно и метко об учителе написал известный писатель С.Л. Соловейчик: «Он артист, но его слушатели и зрители не аплодируют ему. Он – скульптор, но его труда никто не видит. Он – врач, но его пациенты редко благодарят его за лечение и далеко не всегда хотят лечиться. Где же ему взять силы для каждодневного вдохновения? Только в самом себе, только в сознании величия своего дела».