

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение

«Магнитогорский педагогический колледж»



**ПЛАНИРОВАНИЕ И ОРГАНИЗАЦИЯ КОЛЛЕКТИВНЫХ ТВОРЧЕСКИХ ДЕЛ В
НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ
ПРИЛОЖЕНИЕ К МЕТОДИЧЕСКОМУ ПОСОБИЮ ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ
ПРАКТИКЕ ПП.03.02.
ПМ 03. «КЛАССНОЕ РУКОВОДСТВО»**

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение

«Магнитогорский педагогический колледж»

**ПЛАНИРОВАНИЕ И ОРГАНИЗАЦИЯ КОЛЛЕКТИВНЫХ ТВОРЧЕСКИХ ДЕЛ В
НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ
ПРИЛОЖЕНИЕ К МЕТОДИЧЕСКОМУ ПОСОБИЮ ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ
ПРАКТИКЕ ПП.03.02.
ПМ 03. «КЛАССНОЕ РУКОВОДСТВО»**

г. Магнитогорск, 2021

Печатается по решению Методического совета
Магнитогорского педагогического колледжа

Данное пособие разработано на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования 44.02.02. «Преподавание в начальных классах» и 44.02.05. «Коррекционная педагогика в начальном образовании». Оно предназначено для студентов педагогического колледжа, которые осваивают теорию и практику классного руководства. Кроме того, пособие может оказать помощь начинающему классному руководителю по организации и проведению воспитательных мероприятий.

Составители:

Лысяная Наталья Ивановна, методист по практике, преподаватель дисциплин профессионального цикла ГБПОУ «Магнитогорский педагогический колледж»;

Рецензенты:

Кашенко О.О., к.п.н., преподаватель дисциплин профессионального цикла ГБПОУ «Магнитогорский педагогический колледж».

Резанова Т.А., заместитель директора по УВР МОУ «СОШ № 65 им. Б.П. Агапитова» г. Магнитогорска.

Содержание

	стр.
Введение	4
Содержание воспитания и социализации учащихся начальной школы	5
КТД как форма реализации уклада школьной жизни в соответствии с современными подходами в воспитании	6
Организация ролевой игры	7

Пример организации деловой игры	10
Этапы организации и проведения КТД	13
Структура деятельности при организации КТД	14
Примеры тематики КТД	15
Список литературы	17
Приложение 1. Методика организации и проведения КТД (разработана Игорем Петровичем Ивановым)	18
Приложение 2. Советы педагогу при проведении КТД	20

Введение

Практика имеет целью комплексное освоение студентами всех видов профессиональной деятельности по специальности СПО, формирование общих и профессиональных компетенций, а также приобретение необходимых умений и опыта практической работы студентами по специальности.

Производственная практика по ПМ. 03. включает в себя следующие этапы: психолого-педагогическая практика и практика внеучебной воспитательной работы.

Практика внеучебной воспитательной работы направлена на формирование у студента общих и профессиональных компетенций, приобретение практического опыта и реализуется в рамках модуля ПМ 03. ППСЗ по виду профессиональной деятельности

Классное руководство, предусмотренному ФГОС СПО по специальности «Преподавание в начальных классах», «Коррекционная педагогика в начальном образовании».

Содержание практики определяется требованиями к результатам обучения по данному модулю ППССЗ в соответствии с ФГОС СПО, рабочей программой практики.

Настоящее методическое пособие предназначено для студентов педагогического колледжа школьного отделения, проходящих практику в начальных классах общеобразовательной школы. В пособии содержатся рекомендации, задания, творческое использование которых поможет студенту овладеть необходимыми умениями и навыками по применению психолого-педагогических знаний в процессе учебно-воспитательной работы и формировать практические умения.

Содержание воспитания и социализации учащихся начальной школы

Примерная программа воспитания и социализации обучающихся является концептуальной и методической основой для разработки и реализации образовательным

учреждением в целях более полного достижения национального воспитательного идеала собственной программы воспитания и социализации учащихся начальной школы с учетом культурно-исторических, этнических, социально-экономических, демографических и иных особенностей региона, запросов семей и других субъектов образовательного процесса, имея в виду конкретизацию задач, ценностей, содержания, планируемых результатов. Далее представлены основные идеи из раздела № 3 «Содержание воспитания и социализации учащихся начальной школы».

Учащиеся начальной школы требуют особого педагогического внимания. С первых дней пребывания в школе формируется их отношение к школе, образованию в целом, педагогам и сверстникам, вырабатываются основы их социального, гражданского поведения, характер их трудовой, общественной, творческой деятельности.

Программа воспитания и социализации учащихся начальной школы должна быть направлена на формирование морально-нравственного, личностно развивающего, социально открытого уклада школьной жизни. Категория «уклад школьной жизни» является базовой для организации пространства духовно-нравственного развития обучающегося, его эффективной социализации и своевременного взросления. **Уклад школьной жизни можно рассматривать как педагогически целесообразную форму приведения в соответствие разнообразных видов (учебной, семейной, общественно полезной, трудовой, эстетической, социально-коммуникативной, творческой и др.) и уровней (урочной, внеурочной, внешкольной, семейной, общественно полезной) деятельности ребенка с моральными нормами, нравственными установками, национальными духовными традициями.**

Школа не является единственным субъектом воспитания и социализации ребенка. Но ей как социальному субъекту – носителю педагогической культуры, несомненно, принадлежит ведущая роль в их осуществлении. Уклад школьной жизни – это уклад жизни обучающегося, организуемый педагогическим коллективом школы при активном и согласованном участии иных субъектов воспитания и социализации (семьи, общественных организаций, учреждений дополнительного образования, культуры и спорта, традиционных российских религиозных организаций). Уклад школьной жизни поддерживает непрерывность детства.

В основе программы воспитания и социализации учащихся начальной школы и организуемого в соответствии с ней нравственного уклада школьной жизни лежат три подхода: аксиологический, системно-деятельностный, развивающий.

Аксиоло́гия (от [др.-греч.](#) ἀξία «ценность»+ [λόγος](#) «слово, учение») – теория ценностей.

Аксиология изучает вопросы, связанные с природой ценностей, их местом в реальности и структурой ценностного мира, то есть о связи различных ценностей между собой, с социальными и культурными факторами и структурой личности.

Аксиологический подход. Воспитание, по существу, представляет собой социальную деятельность, обеспечивающую передачу ценностей от старшего поколения к младшему, от взрослых к детям, от человека к человеку. Ценности нематериальны, ими нельзя владеть и распоряжаться. Ценность есть у человека только тогда, когда она принимается через совместную с другими людьми деятельность. Принятие ценности – ключевой фактор человечности, обеспечивающий устойчивость всему личностному существованию. Принятие ценности через деятельность открывает нравственное измерение в самой этой деятельности, создает дистанцию между идеальной ценностью и материальными формами деятельности и, таким образом, обеспечивает моральную рефлексию, пробуждает нравственное самосознание – совесть человека. Поскольку ценности – это смыслы, то их принятие вносит смыслы в жизнь человека, открывает перед ним жизнь в ее духовном качестве.

Системно-деятельностный подход. Этот подход является определяющим для основной образовательной программы начального общего образования, и его содержание раскрыто в Стандарте. Один из основателей системно-деятельностного подхода – А.Н. Леонтьев - определял воспитание как преобразование знания о ценностях в реально действующие мотивы поведения, как процесс трансформации через деятельность существующих в культуре ценностей, идеалов в реально действующие и смыслообразующие мотивы поведения детей. Принятие ребенком ценностей происходит через его собственную деятельность, педагогически организованное сотрудничество с учителями и воспитателями, родителями, сверстниками, другими значимыми для него субъектами. Применительно к организации пространства воспитания и социализации младшего школьника, пространства его духовно-нравственного развития системно-деятельностный подход имеет свои особенности.

Первая заключена в том, что воспитание как деятельность принципиально не может быть локализовано или сведено к какому-то одному виду, но должно охватывать и пронизывать собой все виды образовательной деятельности: учебной (в том числе в границах разных образовательных дисциплин), учебно-трудовой, художественной, коммуникативной, спортивной, досуговой и др. Для принятия ценностей важна системная организация различных видов нравственно ориентированной деятельности младшего школьника в образовательном учреждении.

КТД как форма реализации уклада школьной жизни в соответствии с современными подходами в воспитании

Методика коллективной творческой деятельности (методика КТД), сложилась в середине 1960-х годов в Ленинграде. Автор ее – известный педагог Игорь Петрович Иванов, положивший в основу идеи А.С. Макаренко, Н.К. Крупской, С.Т. Шацкого.

Главные черты этой методики:

- совместно-разделенная деятельность педагогов и обучающихся,
- игровая инструментовка деятельности детей,
- коллективный характер деятельности
- творческий характер деятельности
- личностная ориентированность.

Методика совместно-раздельной деятельности позволяет в полной мере реализовать аксиологический и системно-деятельностный подходы. Суть совместно-разделенной деятельности в том, что в совершении любого действия объединяются усилия неумелого ребенка и умеющего взрослого (родителя, педагога). Поначалу инициатива и технологическое исполнение почти полностью принадлежат взрослому. На следующих этапах педагог все больше и больше инициативы передает ребенку, все более и более превращая его в субъект деятельности.

Коллективный характер деятельности позволяет реализовать системно-деятельностный и развивающий подходы. Обязательная коллективность на всех этапах деятельности:

- Обсуждение идей и замыслов,
- Планирование,
- Подготовка,
- Организация,
- Проведение,
- Анализ результатов...

Личностная ориентированность деятельности позволяет реализовывать развивающий подход. Обеспечивает активность и самостоятельность каждого участника (выбор поручения на основе индивидуальных желаний, интересов и склонностей). Позволяет учитывать достижения каждого (личностные достижения).

Творческий характер деятельности позволяет реализовывать аксиологический, системно-деятельностный и развивающий подходы. Важным условием успешности всех видов воспитывающей деятельности является ее творческий характер, то есть

«нестандартный», «оригинальный», «не имеющий аналогов», приводящий к нестандартным и оригинальным результатам в создании принципиально новых материальных и духовных ценностей, к самоактуализации и самореализации личности.

Значит, для организации этой деятельности, как педагогам, так и учащимся необходимо проявить максимум фантазии, смекалки, выдумки, воображения, оригинальных взглядов на вещи...

Игровая инструментовка деятельности детей позволяет реализовывать аксиологический, системно-деятельностный и развивающий подходы. Игра как образовательная форма позволяет обучающимся получить опыт самостоятельной общественной деятельности в игровой обстановке, научиться выполнять правила игры (общественной жизни), понимать и принимать общественные ценности. Основа игровой инструментовки деятельности – это ролевые игры (после освоения данного вида игры, можно перейти к деловым играм).

Организация ролевой игры

(Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор под ред. Д.В. Григорьева, П.В. Степанова)

1. Подготовка игры

1.1. Первым делом следует понять, для *кого* будет проведена игра — возраст, состояние группы, межличностные связи, потребности, проблемы и т. д.

1.2. Исходя из этого, следует определить, какие *цели* и *задачи* ставятся перед игрой (необходимость снять напряжение в группе, решить какой-то конфликт, продемонстрировать неоднозначность и пути решения актуальной для группы ситуации, отработать навык взаимодействия в экстремальной обстановке, поставить или решить какую-то проблему и т.п.).

1.3. Следующий этап — осознание того, какой *типаж игры* следует выбрать для решения поставленных задач. Здесь надо быть очень внимательным, так как от этого зависят многие игровые факторы — динамика, плотность и характер взаимодействия отдельных игроков, степень возможной конфликтности в игре, то, как определяют для себя дети свои игровые цели, и многое другое. Типаж может быть задан теми внутренними целями, которые определяют для игроков мастера. Соответственно возможны игра-спасение, игра-обсуждение, игра-выбор, игра-изучение, игра-отстаивание, игра-экспансия и т. д. Естественно, что сколько-нибудь сложные игры сочетают в себе несколько различных типажей.

1.4. После того как выбран типаж игры, следует осознать, как в целом выглядит *игровой мир*. Игра может проходить на *историческом* (например, Нижний Новгород XII в. Или Римская империя II в. до н. э.), *фантастическом* (планета звезды Альдабаран, будущее Земли, звездолёт), *социальном фоне* (современный мир, в котором легко угадать всем известные лица и события — предвыборные кампании в регионах, сложные экономические отношения между различными производственными сферами, межнациональные проблемы и многое другое).

1.5. Выбрав игровой мир, осознав то время, в которое нас перенесёт игра, надо определить *границы игрового пространства*. Это может быть *отдельное замкнутое пространство* (бункер, в котором оказываются игроки во время ядерной бомбардировки; плот, плывущий по Миссисипи), *населённый пункт* (город, в котором есть мэрия, два жилых квартала, городская площадь и полицейский участок), *страна* (может быть, несколько государств) со своими деревнями, городами, лесами и т. д., *планета* или *ряд планет* со своими космодромами и прочее, прочее, прочее... Понятно, что игровое пространство зависит от количества играющих людей, от того, как долго планируется вести игру и, естественно, от задач и целей, которые вы преследуете. Соответственно, если речь идёт о небольших играх, рассчитанных примерно на 1—3 часа, то игровое пространство, как правило, невелико и разворачивается в пределах одного — трех помещений. Это в значительной степени облегчает положение педагога, которому не приходится экономить пространство, разделяя имеющиеся помещения на несколько частей, находить множество комнат и т. д.

1.6. Один из самых сложных и ответственных подготовительных этапов — осознание того, *какими путями может развиваться игра*. Здесь всё должно быть очень грамотно спланировано. Важно понимать, когда в игре может начаться военный переворот, экологическая катастрофа, т. е. какие-то важные игровые события. Такие события могут быть простимулированы извне, если, например, правителя страны играет «подставной» игрок или когда в нужное время происходят события, становящиеся причиной других (оракулу приходит видение, которое ему нашёптывает ведущий игры, что в племени есть предатель, носящий на шее амулет в виде кувшинки; по стране проходит ураган, разрушающий все строения). Педагоги игры должны запланировать ряд событий, которые с большой вероятностью определённым образом повлияют на дальнейшее развитие событий. Вообще сюжетных линий, идущих параллельно, должно быть несколько (война за спорные территории, внутренний конфликт между различными политическими силами, развитие у людей, обитающих в отдалённых посёлках, магических способностей или других положительных мутаций). Таким образом, сюжет

игры становится довольно сложным, с большим количеством конфликтов; у игроков появятся цели, достижение которых будет возможно, только если будут ущемлены интересы других и т. д. У каждого игрока будет выбор того, чем ему можно заняться в конкретный момент времени.

1.7. Помимо сюжетных линий, влияющих на развитие игры, предусматривается так называемая *фоновая деятельность*. Она происходит вне зависимости от того, что делается в игре в целом. Необходима фоновая деятельность для поддержания жизни или соблюдения определённых традиций (сбор урожая, ремонтные работы постоянно выходящей из строя производственной линии, обряд перед охотой, регулярно проводимые выборы в государственные органы, выпуск газеты). Фоновая деятельность определяет отношения в микрогруппах, предполагает получение некоторых навыков, обеспечивает необходимое игровое напряжение, служит для заполнения игровых пауз, когда основные сюжетные линии по тем или иным причинам затухают.

1.8. Затем наступает этап определения и прописывания *законов* игрового мира и того, каким образом они *моделируются*. Законы могут быть:

— *социальными* (сбежавшему от хозяина рабу при поимке вырывается язык — моделируется наклеиванием скотча на рот);

— *природными* (раз в месяц на деревенское поле налетают стаи саранчи и уничтожают треть урожая, если поле не обработано химией, — моделируется сделанными из бумаги насекомыми и тем, что педагог раз в игровой цикл убирает с «поля» треть насыпанной там пшёнки), т. е. экологическими, химическими или физическими;

— *физиологическими* (организмы разумных осьминогов питаются эмоциями окружающих их существ — моделируется с помощью персональных карточек, на которых отмечается степень насыщенности осьминога в зависимости от яркости увиденной эмоциональной картинки);

— *технологическими* (завод по производству очистных сооружений может за игровой цикл выпустить не более трёх фильтров, сделанных с помощью детского конструктора);

— *мистическими* (при исполнении определённого ритуала в честь бога Одина у воинов прибавляется физическая сила. Таких игроков надо будет «убить» дважды, чтобы они отправились в «страну мёртвых»).

Также каким-либо образом *моделируется игровое пространство* — строится «бункер», определяется, из чего будет сделан «космический корабль» и т. д. и *игровые предметы* — бластеры, тракторы, ковры-самолёты, машина времени.

1.9. Разработка *правил игры*. На этом этапе следует детально определить то, каким правилам подчиняются игроки. Определяются стандарты посева полей и ухода за всходами, то, как на игре можно смоделировать изготовление скафандра или как инициировать магический посох. Эти правила расписываются очень чётко, чтобы не возникало в результате разного их прочтения споров в процессе игры.

1.10. Когда игра в достаточной степени спланирована, следует расписать *основные роли* (верховный жрец, король, владелец флотилии) и то, кто их будет играть. Ключевые роли во многом определяют развитие игры. Соответственно, важно понять, кому следует их предложить. Некоторые важные роли могут отыгрывать педагоги, знающие нюансы игры заранее. При придумывании ролей учитываются их характеры, цели и задачи, которые они преследуют, отношения с другими персонажами, то, как это сможет сыграть конкретный человек, и т. д. После расписываются «второстепенные» роли (стражники, крестьяне, паломники, роботы-слуги). Важно учитывать, что «второстепенность» ролей может быть довольно условна, ведь никому не знакомый гладиатор может стать главой повстанческого движения рабов.

1.11. Непосредственно перед игрой следует *донести правила* и личные установки до игроков. Это может быть сделано в виде рассказа, небольшой театральной постановки, расписанных на бумаге стандартов. Возможно сочетание подачи предыгрового материала.

1.12. Отдельно следует сказать об *изготовлении костюмов и бутафории*. Весь игровой антураж может быть достаточно условен (костюмы в виде повязок на головах, комната, оформленная лишь тканью и правильно расставленной мебелью). Однако лучше, если есть возможность организовать костюмерную и бутафорную мастерские, где вместе с ребятами можно изготовить для игры весь необходимый материал.

2. Проведение игры

2.1. Зачастую игра начинается с некоторой оговорённой заранее *полутеатральной постановки*: заключения важного контракта, выборов главного редактора крупной телекомпании, взрыва на военном полигоне бактериологического оружия. Пуск игры определяет её динамику на начальном периоде, раскручивает некоторые сюжетные линии, оформляет «декорации», на фоне которых развиваются взаимоотношения между игроками. От начала зависит эмоциональная окраска игры, осознание игроками политической обстановки, их текущих и перспективных целей и задач.

2.2. Особенность ролевых игр состоит в том, что они могут развиваться довольно *спонтанно*, однако это не значит, что сюжет совершенно непредсказуем. *Развитие игры зависит от изначальных установок и от того, как педагоги контролируют отдельные*

игровые моменты. Ясно, что корректировать сюжет следует только по необходимости и весьма осторожно по отношению к играющим. Это достигается путём:

- введения в игру новых персонажей, несущих важную информацию или имеющих большую власть;
- неожиданно обрушивающихся на игроков событий (снежная лавина, эпидемия, проклятие богов).

Помимо контроля сюжетных линий, педагоги должны внимательно следить за игрой каждого человека. Это нужно как для того, чтобы выделить в игре тех, кто особенно удачно проявляет себя (милость богов, фарт, так как везёт людям активным), так и для последующего обсуждения игры.

Очень часто игра заканчивается не так, как это было запланировано людьми, её проводящими. Это вполне нормально: ведь сам ход игры, её развитие в основном должны зависеть от поведения самих игроков, а не от прихоти мастеров.

2.3. Закончить игру лучше на эмоциональном и сюжетном подъёме, что обеспечивает яркость впечатлений и больше стимулов для предстоящего обсуждения («Вот дальше мы бы наверняка...»). К тому же «сильная» концовка в принципе оставляет яркие воспоминания о прошедшей игре.

3. Обсуждение игры (рефлексия), подведение итогов

Обсуждение игры лучше всего проводить через 20 — 40 мин после её окончания, когда немного улягутся эмоции и появится возможность к объективному анализу случившегося. Обсуждение ведётся примерно по следующему плану:

- Ведущий предлагает вспомнить основные игровые моменты, то, какие важные события произошли.
- Происходит оценка того, что происходило: чем были вызваны события, каково при этом было поведение отдельных игроков. Также идёт обмен мнениями по поводу тех ситуаций, которые вызвали наибольшее число споров, разъяснение со стороны учителя непонятных или спорных моментов.
- В тех случаях, когда игровое пространство состоит из нескольких достаточно самостоятельных частей, имеет смысл сначала провести обсуждение для игроков, бывших вместе в одной игровой зоне (деревня, государство, планета), а уже потом организовать общее обсуждение.
- В конце обсуждения ведущий «раскрывает карты» — поясняет что-то оставшееся непонятным и отвечает на возникшие вопросы.

После этого подводится окончательный итог игры.

Пример организации деловой игры

В игре, в отличие от ролевой, в центре внимания не полноценное проживание роли игроками, а поиск путей решения проблемы, заданной игровым сценарием. В том числе поиск и освоение ролей, наиболее адекватных решению проблемы игры.

Покажем особенности игры с деловым акцентом детей на примере школьной бизнес-игры, целью которой является знакомство учащихся с экономической инфраструктурой рынка и приобретение начальных навыков ориентации в ней. Игра моделирует экономическую и отчасти управленческую деятельность государства. Предполагается выпуск собственной валюты, деятельность банка, службы занятости (биржи труда), производственных и коммерческих фирм и т. п.

В игре участвуют все желающие из числа школьников и учителей. Участники проходят регистрацию и получают удостоверения установленного образца. Этот документ служит удостоверением личности участника во всех игровых ситуациях.

«Кровеносной системой» игры служит школьная валюта. Валюта выпускается в обращение банком, объём денежной массы контролируется. Для изготовления валюты делаются образцы на компьютере, которые затем размножаются на копировальном аппарате. Купюры защищены печатью школы. Школьной купюре даётся оригинальное название.

Источники заработка:

- государственная служба (органы управления и государственные фирмы);
- учебно-воспитательный процесс;
- общественные работы;
- работа в частных фирмах;
- реализация товаров и услуг в порядке индивидуальной коммерции.

Заработанная валюта тратится на приобретение товаров и услуг, поставляемых в школьный торговый отдел как государственными, так и частными фирмами. Чтобы обеспечить заинтересованность в заработке и поддержать реальную ценность валюты, предложение этих благ должно быть достаточно велико.

Игра делится на четыре этапа: подготовительный, организационный, активный игровой период, заключительный.

Задачи подготовительного этапа: полное материально-техническое обеспечение игры, а также обучение «квалифицированного» персонала и информирование широких масс. К материально-техническому обеспечению относится:

- выпуск валюты;
- подготовка необходимой документации;

- планирование помещений, необходимых для игры;
- планирование общественных работ.

Организационный этап включает:

- выборы органов управления;
- назначение аппарата управления, размещение служб;
- регистрацию участников;
- регистрацию уже созданных фирм;
- информирование участников о правилах и порядке игры.

Каждый субъект управления в игре имеет свои функции. На биржу труда возложены подготовка фронта общественных работ (уборка помещений, мелкий ремонт и другие работы, необходимые школе), выдача нарядов на работы, приёмка сделанной работы и закрытие нарядов.

Рекламно-информационная служба отвечает за регистрацию участников игры (выдачу удостоверений, ведение книги учёта), регистрацию фирм (выдачу удостоверения, ведение книги учёта), подготовку и публикацию официальных сообщений (постановления правительства, объявления по ходу игры и т. д.), сбор и обработку статистической информации об игре (количество участников, фирм, денег в обращении, текущих цен и т. д.), маркетинговую деятельность.

Бухгалтерия обеспечивает выдачу зарплаты государственным служащим, выдачу зарплаты по закрытым нарядам на общественные работы, финансирование служб мэрии, удержание и передачу в банк подоходного налога, сбор налогов с прибыли и передачу их в банк.

На службу охраны порядка возложены охрана общественного порядка в процессе игры, обеспечение при проведении массовых мероприятий, помощь бухгалтерии в сборе налогов.

Социальная служба занимается социальной защитой участников игры, проводит операции «Милосердие», «Экологическая тропа».

Банк осуществляет эмиссию валюты, учёт денежного обращения, выдачу денежных средств бухгалтерии и кредитов фирмам, приём вкладов фирм и частных лиц под проценты.

В течение *активного игрового периода* игровое время для всех участников назначается ежедневно по окончании 6-го урока в течение 2—3 часов. В это время работают все службы управления и обеспечения:

- биржа труда предоставляет общественные работы и принимает их исполнение;
- открыт торговый отдел;

- проводятся платные культурно-массовые мероприятия;
- работают производственные фирмы.

В бизнес-игре собираются налоги двух видов: подоходный (с частных лиц) и налог с прибыли фирм. Подоходный налог отчисляется при выдаче зарплаты, как в государственных службах, так и в частных фирмах. Налог с прибыли собирает бухгалтерия на основании закрытых нарядов.

Товары и услуги производятся как в государственном, так и в частном секторе. Государственные (общественные) работы организуются биржей труда и оплачиваются бухгалтерией по оформленному наряду-заданию. Возможные виды общественных работ:

- сельскохозяйственные работы;
- уборка помещений и территории школы;
- мелкий ремонт мебели и оборудования;
- ремонт книг в библиотеке;
- изготовление наглядных пособий и т.п.;
- операция «Милосердие».

Общественные работы необходимы, чтобы дать возможность заработать младшим («неквалифицированным») участникам игры. Вообще же все работы могут быть организованы на принципах частного предпринимательства. В этом случае учреждается фирма для производства определённого круга товаров или услуг. Для оплаты труда на первых порах (до получения прибыли) фирме может понадобиться кредит, который предоставляется банком под определённый процент.

Для стимулирования частного предпринимательства разумно не начислять процент на ссуду в первые дни работы фирмы.

Примеры областей деятельности для частных фирм:

- пошив кукольной одежды;
- изготовление мягкой игрушки;
- переплётная мастерская;
- видеосалон;
- зал компьютерных игр;
- рекламное агентство;
- кафе;
- филармония (организация концертов, дискотек);
- фотосалон;
- прокат книг, аудиокассет и др.

Весьма популярны торговые фирмы, реализующие как детские поделки, так и покупные изделия (игрушки, канцтовары, детская бижутерия). Хотя появление товаров, произведённых вне школы, нарушает принципы игры, с этим можно примириться ради оживления товарно-денежного оборота.

Заключительный этап содержит:

- аукцион;
- помещение оставшихся наличных средств в банк (под проценты) до следующей игры;
- подведение итогов, анкетирование.

Цель аукциона — дать возможность потратить оставшиеся деньги, поэтому он приурочивается к заключительному этапу игры. На аукционе выставляются лучшие образцы продукции фирм, а также, при возможности, закупленные в магазинах товары — это поможет вернуть в государственную казну часть выданных денег для использования их в следующем туре игры. Аукцион можно оформить как интересное шоу — с концертными номерами, рекламой и пр.

Подводя итоги игры, целесообразно оценить следующие аспекты:

- эффективность управления;
- работу отдельных служб;
- статистику игры (количество участников, фирм, направления производственной деятельности);
- впечатление участников игры, их пожелания на будущее.

Для более полного представления о результатах игры проводится анкетирование учащихся.

Этапы организации и проведения КТД

Рассмотрим более подробно этапы, своеобразные «шаги», с помощью которых педагогу, даже неискусенному в методике КТД, легко организовать любое коллективное творческое дело.

1. Этап задумки, накопления идей, выдвижение цели и задач, доведение их до принятия каждым участником - взрослым и школьником. При этом используются самые разнообразные приемы: коллективное общение, «продажа идей» (педагог рассказывает, как интересно было, когда в других коллективах это проводилось...), «мозговой штурм» (или «мозговая атака»), когда всеми предлагается множество самых, в том числе поначалу нереальных идей...

«Организация ролевой игры» пп. 1.1. – 1.5.

«Пример организации деловой игры» - подготовительный этап.

2. Этап начальной организации: отбор идей к осуществлению, выборы «Совета дела», определение задач и функций каждого члена совета, всех участников, приглашенных гостей.

«Организация ролевой игры» пп. 1.6 – 1.10.

«Пример организации деловой игры» - организационный этап.

3. Этап оповещения и доведения всех идей и содержания дела до сведения всех участников и гостей. Приемы: различного рода необычные афиш, другие формы оповещения — театрализация, костюмированное приглашение, необычные пригласительные билеты и письма с предложениями об участии. Создание атмосферы ожидания.

«Организация ролевой игры» пп. 1.11 – 1.12.

«Пример организации деловой игры» - организационный этап.

4. Этап распределения поручений по подготовке отдельных фрагментов дела (по группам, индивидуальные задания): жеребьевка, творческое деление на группы, коллективное определение, кто какое поручение может выполнить наилучшим образом, личные предложения и идеи...; подготовка необходимой атрибутики и бутафории, костюмов, музыкального, кино - видеооформления.

«Организация ролевой игры» пп.1.12.

«Пример организации деловой игры» - организационный этап.

5. Проведение самого дела. Здесь несколько «шагов»:

- Сбор гостей, различные действия в преддверии события (представления гостей, тематические выставки, театрализованные и музыкальные эпиграфы, шуточные испытания — допуски для участников, аттракционы, сюрпризы, маленькие символические сувениры...);
- Торжественное начало, «зачин» (песенное, театрализованное, музыкальное, видео или слайдфильм, постановка проблемных вопросов и задач, произнесение вступительных слов, чтение стихов и т.д.);
- Основная часть (содержание и методика определяется основным видом деятельности, жанром избранной формы, возрастом участников, отобранным и подготовленным содержанием, коллективно избранными приемами);
- Финальная, завершающая часть (творческое подведение итогов, принятие решения или обращения, награждение победителей, общая ритуальная

часть - линейка, итоговая объединяющая песня, театрализованное действие, трогательное прощание и т.п.).

«Организация ролевой игры» п. 2.

«Пример организации деловой игры» - активный игровой период.

6. Этап подведения итогов. Сначала среди всех участников (по кругу или в порядке, избранном коллективно, все высказывают свое мнение: что было хорошо, что - не очень и как надо было бы, и надо будет делать впредь; очень важно при этом соблюдение чувства такта). После этого следует психолого-педагогический анализ проведенного дела, осуществляемый педагогами. Проектируется деятельность на будущее.

«Организация ролевой игры» п. 3.

«Пример организации деловой игры» - заключительный этап.

Структура деятельности при организации КТД

Этап деятельности / необходимое время для проведения этапа	Деятельность учителя (пп. из раздела «Организация ролевой игры»)	Деятельность учащихся
Предварительная работа педагога / 1 – 2 недели	<ul style="list-style-type: none"> • Определить, для кого будет проведено КТД (особенности детей) (п.1.1.) • Определить цели и задачи КТД (п.1.2) • Определить типаж игры (п. 1.3) • Определить, как будет выглядеть игровой мир и игровое пространство (п.1.4, и 1.5) • Определить какими путями будет развиваться игра (этапы КТД) (п. 1.6) 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Определить фоновую игровую деятельность (п. 1.7) • Разработать правила игры (законы игрового мира) (п. 1.8, 1.9) • Спланировать особенности каждой роли (п. 1.10) 	
Предварительная работа с детьми / 20 – 30 мин.	<p>Организовать «продажу идей» или «мозговой штурм» для определения цели и темы КТД.</p> <p>Организовать беседу для уточнения задач, определения игрового мира и игрового пространства.</p> <p>(п.1.11)</p>	<p>Под руководством учителя определяют</p> <ul style="list-style-type: none"> • Цель и задачи КТД <p>Обсуждают</p> <ul style="list-style-type: none"> • Типаж игры • Игровой мир • Игровое пространство
Коллективное планирование / 30 – 45 мин.	<p>Организовать распределение детей на микрогруппы по интересам. ФОРМА?</p> <p>Организовать обсуждение в микрогруппах для определения:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Необходимой деятельности (шагов) по достижению задач микрогруппы • Плана по достижению задач группы по подготовке КТД • Задач и функций каждого участника микрогруппы <p>(п.1.12)</p>	<p>Под руководством учителя</p> <ul style="list-style-type: none"> • Определяют задачи и функции каждого участника КТД • Составляют подробный (развернутый) план деятельности, который состоит из основных этапов и необходимых промежуточных шагов по достижению цели • Распределяют обязанности по выполнению плана
Подготовка КТД / 1 – 2 недели	<p>Контролируют, мотивируют, при необходимости помогают организовывать выполнение плана микрогруппы и каждого участника.</p> <p>(п.2.)</p>	<p>Под руководством учителя</p> <ul style="list-style-type: none"> • Подбирают необходимую информацию • Информирование участников КТД и приглашенных • Изготовление костюмов,

		<p>декораций, атрибутов, необходимых материалов (грамоты, буклеты, медали, жетоны и т.д.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Подготовка творческих номеров • Подбор музыкального сопровождения • Изготавливают промежуточные результаты • Репетируют
Проведение КТД / 45 – 50 мин.	Совместно с детьми проигрывание основного сценария (проведение основного этапа КТД), на котором должны быть представлены результаты работы микрогрупп на подготовительном этапе (п. 2)	Совместно с учителем проигрывание основного сценария (проведение основного этапа КТД), на котором должны быть представлены результаты работы микрогрупп на подготовительном этапе
Подведение итогов / 20 – 30 мин.	Сбор – огонек, Похвала, критика, награда (п.3.)	Под руководством учителя обсуждают: <ul style="list-style-type: none"> • Основные игровые моменты • Основные моменты на этапе подготовки • Анализ выполнения плана каждой микрогруппой • Анализ выполнения своих функций каждым участником

Примеры тематики КТД

1. Общественно-политические – рассказы о забытых героях и др.
2. Трудовые – ателье мелкого ремонта, город веселых мастеров, защита профессии и др.
3. Познавательные – вечер веселых задач, КВН, съезд мечтателей, джинобой, конкурс телепередач, «Поле чудес».
4. Спортивные – веселые старты, день здоровья, веселый цирк и др.

5. Художественные – карнавал мод, театр пантомимы, конкурс скульптур, гастролы «Большого театра».
6. Досуговые – аукцион забав, живые картины, рыцарский турнир, народные гуляния, конкурс «Времена года», шарлото.

НАРОДНЫЕ ГУЛЯНИЯ

Это дело лучше проводить в тот день, когда вы будете в походе. Это может быть, например, праздник “Солнца-ярило”. Каждой творческой группе предстоит придумать (или вспомнить) три народных игры, три частушки, три песни, три прибаутки, причитание и танец, а после попробовать организовать придуманное со всем “честным народом” на празднике.

ДЖИНОБОЙ

Каждая творческая группа выбирает себе джина-покровителя (мореплавателя, математика, географа, джина чудесных превращений, путешественника и т.п.). Во время подготовка к джинобою нужно суметь защитить джина: дать ему имя, нарисовать его портрет, придумать историю его жизни и показать ее в миниатюрах. Сочинить “любимую песню и любимую шутку” джина. Приготовиться отвечать на вопросы других джинов - почему он выбрал себе ту или иную профессию.

КОНКУРС “ВРЕМЕНА ГОДА”

Фантазия подскажет каждой группе, как с помощью песни, танца, самостоятельного рассказа представить то или иное время года и рассказать - за что мы его любим.

ШАРЛОТО

Каждая творческая группа выбирает себе по пять цветных надувных шаров. Внутри шаров - записки с заданиями подготовить номера концерта в разных жанрах: цирковые, пантомима, пародии, билет, опера и т.д. Через 30-40 минут начало концерта.

ГАСТРОЛИ “БОЛЬШОГО ТЕАТРА”

Каждая микрогруппа готовит небольшой спектакль: “Репка” - пьеса на производственную тему; “Колобок” - детектив; “Три медведя” - драма на морально-психологическую тему; “Гуси-лебеди” - балет”; “Куручка Ряба” - опера.

КОНКУРС ТЕЛЕПЕРЕДАЧ

Каждой группе дается задание приготовить выпуск одной из телевизионных программ. А затем все могут устроиться поудобнее у экрана своего телевизора

Список литературы

1. ФЗ-273 «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. №273-ФЗ с ссылкой на сайт: http://www.assessor.ru/notebook/biznes_jekonomika_finansy_obzor_article/zakon_ob_образovanii_v_rossiiskoi_federacii_2013_novyj/;
2. Приказ Минобрнауки России от 06 октября 2009 г. №373 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (в редакции приказов от 26 ноября 2010 г. №1241, от 22 сентября 2011 г. №2357, от 18 декабря 2012г. №1060 с ссылкой на сайт <http://base.garant.ru/70318402/>)
3. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор http://perewerzeva.ucoz.ru/Documents/Vneuroch_deyat/vneuroch_deyatelnost_01.pdf
4. Амонашвили, Ш.А. Размышления о гуманной педагогике, - М.: Издательский Дом Шалвы Амонашвили, 1996. - 496 с.
5. Бабанский, Ю.К. Оптимизация процесса обучения: Общедидактический аспект. - М.: Педагогика, 1977. - 254 с.
6. Беликов, В.А. Личностная ориентация учебно-познавательной деятельности (дидактическая концепция): Монография. - Челябинск: Факел, 1995. - 141 с.
7. Возрастная и педагогическая психология /Под ред. М.В. Гамезо. - М.: Просвещение, 1984. - 254 с.
8. Гребеньков, Н. Н. И др. Психологические основы педагогической практики студентов. Учебное пособие для студентов высших и средних специальных пед. учебных заведений. (Под ред. проф. Чернышева А.С.). - М: Педагогическое общество России, 2000 г.
9. Коджаспирова, Г. М. Педагогические теории, системы и технологии. Программы и методические материалы. - Москва, 2008 г.
10. Коджаспирова, Г. М., Бориюва, Л. В. Педагогическая практика в начальной школе. Учебное пособие для студентов средних пед. учебных заведений. - Москва: Академия, 2000 г.

11. Овчарова, Р. В. Практическая психология в начальной школе. - М.: ТЦ «Сфера», 2006 г.
12. Педагогика: Учеб. пособие /Под ред. П.И. Пидкасистого. - М.: Рос. пед. агентство, 2008. - 602 с.
13. Практические занятия по психологии. Учебное пособие для студентов пед. институтов. Под ред. проф. Петровского А. В., Просвещение, 2010 г.
14. Решетников П.Е. Нетрадиционная технологическая система подготовки учителей. М.:2000.
15. Решетников, П.Е. Организация педагогической практики в начальных классах. М.:2002.
16. Эксагузо, Т.В., Истратова, О.Н. Справочник психолога начальной школы. Ростов-на-Дону:2010.
17. <http://nashol.com/2012091266977/pedagogika-nachalnoi-shkoli-podlasii-i-p-2008.html>. Педагогика начальной школы.
18. <http://shkola-leonova.ru/index.php?page=10262>. Школа Леонова.
19. <http://ped-kopilka.ru/klasnomu-rukovoditelyu/klasnye-chasy-v-nachalnoi-shkole>. Классные часы в начальной школе.
20. <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota>. Социальная сеть работников образования.
21. <http://festival.1september.ru/articles/612822/>. Фестиваль педагогических идей. 1 Сентября.
22. <http://www.holidayplanet.ru/2011031016/prazdnik-v-shkole.html>. Планета праздников.

Приложение 1.

Методика организации и проведения КТД (разработана Игорем Петровичем Ивановым)

Суть – дети сами ищут интересные дела, сами планируют, разрабатывают при активном участии комиссара. Комиссар подводит детей к направленной деятельности. Дети сами проводят и анализируют КТД. Комиссар ищет место каждого ребенка в деле, поддерживает любой поиск, побуждает к добросовестному исполнению дел, опирается на микрогруппы.

Требования к КТД

1. КТД должно опираться на предшествующий опыт ребят, на знания, полученные в школе.

2. Каждый должен найти себе место в деле.
3. Необходимо соблюдать последовательность действий. Любой этап – творчество ребенка, которое нужно заметить.

Форма КТД

7. Общественно-политические – беседа за круглым столом, диспут, рассказы о забытых героях и др.
8. Трудовые – ателье мелкого ремонта, город веселых мастеров, защита профессии и др.
9. Познавательные – вечер веселых задач, КВН, съезд мечтателей
10. Спортивные – веселые старты, день здоровья и др.
11. Художественные – карнавал мод, театр пантомимы
12. Досуговые – аукцион забав, живые картины, рыцарский турнир.

Какое бы КТД вы не проводили, помните, что оно должно проводиться с определенной целью, которую вам надо достичь при проведении дела.

Стадии КТД

Стадии	Педагогические целеполагания	Методы, формы деятельности коллектива
Предварительная работа (1 стадия)	С какой целью? для чего, с кем? Кто может помочь? Что сделать? Кому быть организатором? Как подключить детей?	Нацеливающие воспитательные мероприятия, стартовые беседы, рассказ – размышление, убеждение на собственном опыте. При этом взрослые не диктуют, не навязывают, а размышляют вместе с ребятами. Тон разговора доброжелательный, заинтересованный.
Коллективное планирование (2 стадия)	Какое дело проведем? Где его провести? На радость и пользу кому? Как лучше провести? Кто будет ответственным? Кто будет ведущим?	Сбор – страт: обоснование предложений, задач на размышление. Творческий поиск. Открытая дискуссия. Деловая игра. Выбор совета дела, творческой или инициативной группы. Взрослые принимают участие в общей работе на равных условиях.

<p>Подготовка дела (3 стадия)</p>	<p>Как развить положительные качества детей? Как преодолеть отрицательные качества? Как включить всех в активный творческий процесс? Как научить детей преодолевать трудности и не поддаваться соблазнам?</p>	<p>Увлечение добрым сюрпризом. Помощь товарищеским советом. Доверие. Товарищеское требование. Подготовка проекта (по секрету). Увлечение делом, поиском, романтикой, героикой и игрой. Уточнение проекта КТД. Традиция общей коллективной работы.</p>
<p>Проведение дела (4 стадия)</p>	<p>Как воодушевить воспитанников и помочь им сосредоточиться на главном в КТД? Как увлечь воспитанников личным примером? Как создать перспективу близкого успеха? Как научить ребят выходить из затруднительного положения?</p>	<p>Общественно-политические КТД, трудовые, художественные, спортивные. Формы: операции, диспуты, соревнования. Задача взрослых – пробудить и утвердить у ребят мажорный тон, бодрость, уверенность, стремление преодолеть свои трудности. Главное – спокойствие, выдержка, приподнятое настроение.</p>
<p>Подведение итогов (5 стадия)</p>	<p>Как научить ребят коллективно подводить итоги своей работы? Как помочь детям анализировать и оценивать проделанную работу?</p>	<p>Товарищеский сбор. Сборы – огоньки. Похвала. Поддержка. Пробуждение товарищеских чувств. Награда. Критика. Наказание. Взрослые должны помочь ребятам выяснить причины успеха и неудачи.</p>
<p>Ближайшее последствие (6 стадия)</p>	<p>Как научить ребят реализовывать выводы и предложения? Как научить детей использовать полученный опыт? Как научить осуществлять собственные решения? Как</p>	<p>Радостная перспектива. Творческие группы. Расстановка сил. Доверие. Взаимопомощь, приучение. Педагоги и друзья ребят помогают в выполнении тех решений, которые были приняты общим сбором. Смысл последствия в расширении круга</p>

	убедить в необходимости дальнейшего улучшения своей и окружающей жизни?	добрых дел.
--	---	-------------

Приложение 2.

Советы педагогу при проведении КТД

Если у вас появилось большое желание организовать интересную жизнь, предлагаем вам варианты проведения некоторых коллективных творческих дел, которые помогли бы стать дружнее и сплоченнее, научиться спорить, преодолевать трудности.

Главное - постараться понять законы коллективного творчества. Тогда ты и сам сможешь придумать дела. А законы эти очень просты:

- главное - и само дело, и подготовка к нему;
- работа организуется по микрогруппам, творческим союзам, временным рабочим группам - т.е. малым группам;
- многое зависит от того, кто станет ведущим этого дела;
- экономь время! Времени на подготовку не должно быть много или мало: только в “самый раз”.

КАК ОРГАНИЗОВАТЬ ДЕЛО?

Любое дело легче организуется группой.

Для ребят младшего и среднего возраста можно использовать систему **ЧТП (чередование традиционных поручений)**. Вы выбираете традиционные поручения, и каждому поручению соответствует группа ребят из 5-6 человек. **Дежурная группа** -

уборка территории, комнат, подготовка творческого дежурства в столовой. **Сюрпризная группа** - подготовка поздравления для именинников, розыгрыши. **Информационная группа** - оформление отрядного уголка, выпуск газет и листовок о жизни отряда. **Творческая** - подготовка конкурсов и дел, участие в общешкольных делах.

Группы работают по 3-4 дня и передают поручение по кругу другой группе. Благодаря этому за смену все ребята побывают во всех ролях.

Группы бывают:

- творческие (они готовят и проводят дела),
- инициативные (они готовят сюрпризы, поздравления)

Этапы подготовки дела:

1. Этап подготовки
2. Этап проведения
3. Этап анализа.

Советы на заметку:

- каждый день нужно отводить по часам время на подготовку творческих дел;
- в задачи творческой группы входит подготовка ведущих конкурсов, игровых пауз, награждение.

После каждого дела с ребятами нужно проводить анализ и поощрять организаторов.

Как провести коллективное творческое дело в классе?

Цель классных коллективных творческих дел – создание положительного эмоционального настроения, сплочение коллектива, знакомство детей друг с другом, выявление способностей и интересов детей, выявление лидеров.

КТД проводится в группе малознакомых детей, а также в уже созданном коллективе. Обязательным условием является темп проведения. Время всего дела 40-45 минут. По характеру содержания и особенностям проведения КТД подразделяются на художественные (театральные, музыкальные), познавательные, оформительские, экологические, спортивные, трудовые и т.д.

Структура КТД

- 1) Настрой группы. Песни, игры, комплекс упражнений, позволяющие эмоционально настроить детей на предстоящую деятельность.
- 2) Разбивка. Случайная разбивка (по голосам животных, по цвету одежды, по дням рождения, открытки и т.д.) и разбивка по симпатиям (выбирают нескольких капитанов, которые по цепочки должны набрать себе команду)

3) Раздача заданий. Общая идея дела одна, а задания разные для каждой микрогруппы (всем участникам предлагается исполнить популярную песню в стиле романса, оперы, тяжелого рока и т.д.).

4) Подготовка выступления. Время от раздачи задания до начала проведения 15-20 минут.

5) Жеребьевка. Позволяет установить очередность выступления групп и привлечь внимание.

6) Выступление групп. Перед началом всего дела и перед каждым выступлением разыгрываются творческие заставки (ведущие), соответствующие игровому сюжету дела. Обращается особое внимание на поддержку выступающих аплодисментами, создается доброжелательная атмосфера.

7) Подведение итогов. Награждение проводится по номинациям (Звонкий соловей, танцующие звезды и т.д.). Вручаются грамоты, памятные призы и т.д.

8) Анализ дела. Может быть групповым и индивидуальным, когда каждый из участников высказывает свое мнение.

Как разработать творческое дело?

Дело может быть разработано двумя способами: при работе в творческой группе с детьми и педагогическим составом. В младшем школьном возрасте методика творческих групп не применяется. Чем старше дети, тем больше самостоятельности на каждом этапе разработки и проведения творческого дела.

Алгоритм разработки:

1) Разработка цели дела – то, ради чего дело создают и проводят. Определяется педагогом, в некоторых случаях также участвуют дети.

2) Определение возрастной группы, для которой организуется дело и количество участников.

3) Разработка общей идеи дела (игрового сюжета).

4) Отбор содержания.

5) Подготовка организаторов и участников: разработка общего хода дела, оформление, костюмы, смысловой итог, награждение.

6) Описание общего хода дела: вступительное слово, задания, творческие представления.

7) Организация репетиций на сцене.

8) Организация работы с залом.

9) Проведение анализа творческого дела.