

Новые технологии в работе старшего вожатого

1. Социальное проектирование

– технология социального воспитания учащихся образовательных учреждений. Главный педагогический смысл этой технологии – создание условий для социальных проб личности. Именно социальное проектирование позволяет воспитаннику решать основные задачи социализации: формировать свою Я - концепцию и мировоззрение; устанавливать новые способы социального взаимодействия с миром взрослых.

Положительные стороны социального проектирования как педагогической технологии:

Во-первых, социальное проектирование – это самостоятельный выбор той деятельности, которая больше всего соответствует интересам и способностям самого ребенка.

Во-вторых, это возможность реального участия ребят в решении проблем своего дома, двора, микрорайона, города, школы и т.д.

В-третьих, это коллективная работа над большим и важным делом, которая формирует важные социальные навыки, крайне необходимые сегодня для трудовой деятельности в производственных коллективах, фирмах и т.д.

В-четвертых, социальный проект, осуществляемый по собственному выбору школьника, является настоящей школой жизни, так как участники проектирования получают неоценимый опыт выбора и привыкают нести за него ответственность.

Объектами, на преобразование которых направлен социальный проект, могут выступать:

- социальные явления (например, алкоголизм, курение, игромания, интернетзависимость, агрессивность в подростковой среде, гражданская пассивность и т.д.);
- социальные отношения (например, отношение к инвалидам, к старикам, детям; к потребителю; взаимоотношения между участниками образовательного процесса и т.д.);
- социальные институты, их деятельность (различные органы власти и управления; школа; магазин; больница и т.д.);
- социальная среда (места отдыха, уличная реклама, игровые площадки, остановки, школьный двор и т.д.).
- социальные технологии, духовная культура;

- человек как общественный индивид и субъект исторического процесса и социальных отношений с его потребностями, интересами, ценностными ориентациями, установками, социальным статусом;
- элементы образа жизни (жизненные позиции, способы жизнедеятельности, качество и стиль жизни и т. п.).

Пример – организация спортивного мероприятия с детьми с ОВЗ, социальный проект о помощи бездомным животным.

(Приложение 1. Социальное проектирование как средство развития активности школьников)

2.Scrum технология

Scrum – одна из самых популярных на сегодня гибких технологий в работе над проектами. Если обычно мы, готовясь к какому-то мероприятию или при создании проекта, назначаем ответственных за выполнение того или иного дела сами, ведем контроль сами, выступаем в роли таких «надзирателей», то СКРАМ мотивирует детей к самостоятельной деятельности, побуждает интерес к работе, учит самостоятельно контролировать себя и результат работы. Дети учатся сами управлять своим временем, отвечать за результат деятельности. Они начинают эффективнее общаться и быстрее социализируются. Они – команда, они заинтересованы в том, чтобы каждый достиг успеха. Технология позволяет развивать в себе качество быть ценным и значимым членом команды, Scrum формирует такой склад ума, который нацелен на постоянное самосовершенствование. Вожатый освобожден от организационных моментов, у него есть возможность и время присоединиться то к одной, то к другой команде и вместе заняться поиском решения.

Основные понятия технологии:

1. Scrum–команда (максимум 7 человек) – это слаженный организм профессионалов, которые автономно принимают решение о том, как наиболее рационально выполнить поставленную перед ними задачу.
2. Scrum–мастер – старший среди равных, поддерживает дух команды и отвечает за то, как выполняется работа.
3. Владелец продукта отвечает за функциональность конечного продукта и за связь с заказчиком.(Старший вожатый)
4. Бэклог проекта – список задач проекта и их расстановка по приоритетности выполнения.
5. Пользовательские истории – требования потребителя к функциональности продукта.

6. Покер планирования – карты с числами, которые помогают определить степень сложности задачи.
7. Спринт – время, отведенное на выполнение задачи (обычно от 1 до 4 недель). Спринт состоит из планирования, ежедневных 15 минутных собраний и демонстрации получившегося продукта, а также ретроспективы – обзора выполненного спринта и обсуждения возможностей совершенствования эффективности команды.
8. Scrum-доска – доска, поделенная на три части: что нужно сделать, что находится в работе и что сделано. (колонок может быть больше) Стикеры с задачами могут перемещаться, чтобы проследить работу в динамике.

На ежедневных собраниях все участники scrum-команды отвечают на три вопроса:

1. Что я делал вчера, чтобы команда добилась цели?
2. Что я буду делать сегодня, чтобы команда добилась цели?
3. Что мешало мне выполнять работу?

Стикеры с задачами — просто гениальная вещь при умелом использовании. Перечень или список задач — жёсткая, непластичная вещь. Написав перечень задач в блокноте или на доске, уже сложно поменять задачи местами, дописать что-то, разбить какую-то из задач на части, убрать потерявшие актуальность. Но стоит переписать задачи на клейкие стикеры — и всё приходит в движение! Например, их можно сначала наделать сколько угодно, а потом подумать, в каком порядке их выполнять — и без проблем переклеить. Или часть отложить на будущее. Стикеры можно использовать не только на доске, но и в папке или даже в блокноте.

SCRUM-доска

SCRUM-доска состоит из колонок, стикеры с задачами продвигаются по ним по мере приближения к состоянию «сделано». Прелесть этих простых действий с переклеиванием стикеров туда-сюда заключается в том, что можно оставить в поле зрения только те дела, на которых нужно сфокусироваться, не забывая голову тем, что ещё только предстоит или тем, что уже сделано.

«Бэклог»

Сюда попадают задачи с пока неопределённым сроком выполнения, вроде «надо не забыть когда-то потом при случае сделать». В общем, они на виду, и когда придёт их черёд — про них не забудут.

«Надо сделать»

Это уже не просто идеи, а конкретные задачи, которые нужно сделать на этой неделе. Они туда попадают и из бэклога, и напрямую (например, появилось новое положение о конкурсе).

«В работе»

Это задачи на день. Часть задач здесь оказывается с вчерашнего дня, из колонки «надо сделать» или напрямую.

«Готово»

Сюда задачи попадают из «Проверки».

Чтобы технология работала важно проводить две обязательные процедуры: ежедневный обзор дел и еженедельный обзор.

Если что-то не сделано — обсуждаем причины или возникшие сложности.

Делаем обзор колонки «Готово». Резюмируем успехи и выводы, после этого освобождаем её от всех стикеров. Их можно сохранить для истории и статистики в другом месте.

Наполняем колонку «Надо» новыми задачами. Задачи сюда вносятся из «Бэклога», календарей, расписания и просто из головы.

Очень важна обязательность и регулярность.

Обязательное правило - любая задача сразу фиксируется на стикере

Если получено какое-то задание, оно сразу же пишется на доску (в «Бэклог», «Надо сделать» или «В работе»).(см Презентацию)

3.Социальный театр

Социальный театр – это театр, в драматургической основе которого заложена острая социальная проблема, раскрытая режиссёром, донесённая до зрительного зала актёрами и воспринятая зрителями в процессе просмотра и активного обсуждения спектакля.

Цель данной формы воспитательного воздействия в социальных театрах – профилактика асоциальных явлений действительности, формирование позитивного отношения к себе как к личности, которая может выбирать и осознанно говорить «нет» искушениям и плохим привычкам.

Задачи социального театра:

- создать безопасное досуговое пространство для подростков, где они под руководством взрослого могли бы создавать театральные постановки;
- привлекать зрителей к решению социальных проблем;
- активно вести пропаганду здорового образа жизни, осуществляя при этом профилактику негативных проявлений;
- формировать у подростков умение адаптироваться в сложной жизненной ситуации, моделировать свое поведение;
- реализовать свои творческие способности.

Так с помощью отождествления себя с героем, зритель ставит себя в сравнение с носителем социальных норм, у него появляется стимул приблизиться к нравственному идеалу. Через чувство свободного выбора, эстетическое наслаждение и творческую активность зритель даёт свою оценку множеству вариантов человеческого поведения. Используя театральную технологию, подростки актёры получают опыт преодоления личностных и социальных проблем, отражённых в социальной роли. Сформировать своё отношение, позицию к проигрываемому факту, стать автором и актёром собственной стратегии поведения в сложной социальной ситуации, специалист же, режиссёр поможет участнику спектакля вовремя разобраться в сложной ситуации, помочь найти выход из конфликта. В работе над пьесами социального характера много приходится разговаривать и говорить о жизненных проблемах самих участников пьесы, о проблемах их однокурсников, одноклассников, потому что в споре о том или другом факте поведения, истории рождается истина. На репетициях ищутся чувства, эмоции героев, исходя из обстоятельств пьесы, поэтому показу спектакля предшествует множество философских бесед, иной раз и со слезами на глазах.

Особенностью театральной технологии является *управляемая дискуссия*, которая проходит после просмотра спектакля. Участниками дискуссии являются зрители и актёры, которые вступают в диалог со зрителями, не выходя из образа, т. е. от имени своего персонажа. Ведущим дискуссии является режиссёр спектакля, специалист. Он задаёт вопросы, поднимает проблемы, направляет разговор в русло, позволяющее зрителям почувствовать, понять атмосферу спектакля, высказать своё мнение к словам и поступкам героев, поделиться впечатлениями, дать советы персонажам, которым не удалось решить свои трудности на сцене.

Вопросы которые можно задать

1. Кто из героев спектакля Вам понравился и почему?
2. Что хотят герои спектакля друг от друга?
3. Если бы герои спектакля обратились к тебе за советом (помощью), чтобы ты им ответил (а)?
4. Как Вы поняли наш финал спектакля?
5. А каким ещё может быть финал?
6. О чём же наш спектакль, как Вы это поняли?

После дискуссии можно попросить написать отзывы.

Таким образом, театр является мощным инструментом социальных преобразований. Уникальность театральной методики состоит в том, что она легко адаптируется к тем целям и задачам, которые ставит перед собой

специалист по профилактике негативных социальных явлений среди детей и подростков, созданию адекватного информационного поля, формирующего установку на неприятие употребления психоактивных веществ, формированию устойчивой жизненной позиции, предотвращающей вовлечение подростков в потребление наркотиков, алкоголя и табака.

Решение проблем личности через театральный персонаж безопаснее для подростка. Созданный на сцене образ может помочь подростку глубже раскрыться, больше внимания уделить собственной внутренней реабилитации, пересмотреть взгляды, сделать переоценку ценностей, найти необходимый и часто ускользающий в реальной жизни выход.

Важно! Состав актерской труппы, распределение ролей осуществляется при участии психолога.

Как вариант – социальный театр можно снять на видео и демонстрировать детям с последующим обсуждением и дискуссией. (См видеоролик или ссылку)

https://youtu.be/G15iQWHb_9o

<https://youtu.be/6fndWCFuGzg>

4. World cafe (Мировое кафе) — метод сфокусированного неформального обсуждения.

Метод применяется для:

- решения комплексных проблем,
- получения ответа на несколько вопросов,
- принятия нестандартных решений,
- объединения нескольких точек зрения,
- планирования групповой работы,
- подведения итогов проекта, конференции, обучения, года,
- обмена опытом.

Работа проходит в пять этапов:

1. В течение 3-5 минут ведущий рассказывает об особенностях работы, правилах и ожидаемом результате. Участники объединяются в группы от 3 до 7 человек. Если цель встречи — найти решение трех ситуаций, то и групп будет три. В каждой группе выбирается «хозяин стола». Хозяину стола дается дополнительная инструкция: «Вы являетесь хранителем знаний вашей группы. Ваша задача — фиксировать информацию и передавать наработанное последующим группам. Следите, чтобы все принимали участие в обсуждении, поощряйте высказывание идей, пишите разборчиво. Все идеи

принимаются без критики». Каждая группа получает по листу флип-чарта и маркеру для записи идей. На листе написано название обсуждаемого вопроса. Как вариант, можно записывать идеи на стикерах и клеить их на флипчарт.

2. Участники получают время на поиск всех вариантов ответа на вопрос. Хозяин стола без критики фиксирует идеи. Время на обсуждение зависит от сложности темы. Обычно — от 10 до 20 минут, не меньше, т.к. самые лучшие мысли приходят не сразу, а после некоторой «раскачки». Но и больше тоже малоэффективно: слишком утомительно и снижает энергетику работы.

3. По команде ведущего участники меняются столами (обычно по часовой стрелке). Хозяин стола остается, приветствует новую команду, вводит в тему и рассказывает о том, что наработано прошлой группой. Новые участники дополняют список своими идеями. Для наглядности можно записывать новые идеи маркером другого цвета, в другом секторе листа. Продолжительность этого этапа также обычно 10-20 минут. Следующий переход опять происходит по команде ведущего. Количество переходов зависит от количества столов, но не более пяти. Время обсуждения постепенно сокращается до 7-15 минут, потом до пяти.

4. Команды возвращаются за свои столы (те столы, за которыми они начинали работать) и подводят итоги обсуждения, систематизируют идеи, делают выводы и представляют их наглядно на листах флип-чарта или специальных фасилитационных досках. Например, можно выделить 5 ключевых идей.

5. Хозяин каждого стола презентует результаты всей группе. Обсуждение.

Таким образом в рамках четкой структуры и понятных правил создается непринужденная доброжелательная атмосфера «World safe». С помощью этого метода можно за период от сорока минут до трех часов собрать информацию, объединить видение, найти ответ на вопросы. Достаточно лишь соблюдать следующие принципы проведения:

1. **Оставайтесь в рамках контекста.** Помните о цели мероприятия, выделите ключевые вопросы для обсуждения, пригласите для участия всех, кто обладает необходимой информацией.

2. **Создайте уютную доброжелательную атмосферу.** Гостям «кафе» должно быть комфортно, и они должны высказываться без опаски. Поэтому в начале уделите внимание мотивации на активную работу.

3. **Подготовьте вопросы,** которые помогут вспомнить необходимую информацию, запустят процесс генерации идей, повысят групповую энергетику, простимулируют обсуждение и помогут учесть все нюансы. Например: «О чем нам важно помнить? Это все, что необходимо для данного вопроса? Кто еще может нам помочь? Что позволило вам успешно выполнить задачу? Что надо улучшить в следующий раз?»
4. **Поощряйте участие каждого.** Классическое использование методики подразумевает, что любой желающий принять участие в данном обсуждении должен иметь такую возможность. Подчеркивайте ценность мнения и опыта каждого.
5. **Используйте обмен разными точками зрения.** Возможность переходить от стола к столу, приносить свежий взгляд, иное восприятие очень ценны. Это позволяет увидеть новые возможности и неожиданные решения, получить инсайты, почувствовать себя частью команды, важной составляющей общего успеха.
6. **Прислушивайтесь как к привычным идеям, так и к неожиданным.** Умение слышать окружающих — один из важнейших факторов успеха «World cafe». Синергия коллективного мышления включается, когда каждый стремится не только высказаться, но и услышать, понять точку зрения, возможно кардинально отличающуюся от своей. Это позволяет проявиться информации, которую сложно получить в беседе один на один, сделать явными скрытые знания в компании.
7. **Делитесь коллективными открытиями.** Последний этап Мирового кафе часто называют «урожаем» или «сбором урожая». В конце мероприятия идеи всех столов озвучиваются и объединяются в общее видение. Важно представить их наглядно и визуально понятно. Можно для этого использовать специальные графические шаблоны.
Итак, метод «Мирового кафе» можно использовать как для сбора идей, так и для объединения накопленного опыта. Используйте его для подведения итогов конференции, обмена опытом перед стартом проекта, поиска нестандартного подхода, выявления скрытых знаний. Общее число участников может быть от шести... практически до бесконечности. Технология поможет сплотить команду и станет еще одним способом результативно пообщаться в неформальной обстановке.
(см Презентацию)