

МАРАФОН
ПРАКТИК
ВОСПИТАНИЯ
2022



Модуль:
«Ключевые
общешкольные дела»

Воспитательная практика *«Маршрутные игры, как элемент подготовки ключевых общешкольных дел»*

Авторы практики:

Муниципальное автономное общеобразовательное
учреждение города Костромы

«Лицей № 20»

ФИО: Шкутова Варвара Вениаминовна;

Емакова Наталия Владимировна

Целевая группа: обучающиеся
лица параллели 5-11 классов.

Цель практики:
вовлечение
максимального числа
лицеистов в процесс
подготовки и
проведения ключевого
общешкольного дела.



Слоган практики: «Игра – дело серьёзное!»

Ожидаемые результаты по ФГОС

- **В плане личностных УУД:**
- осознают себя, как индивидуальность, и, одновременно, как члена лицейского сообщества;
- воспримут общепринятые морально-этические нормы;
- сформируют адекватную самооценку;
- осознают себя как представителя определённой культуры;
- воспитают в себе уважение к представителям других культур.
- **В плане регулятивных УУД:**
- разовьют в себе способность к самомобилизации, к волевому усилию.
- **В плане коммуникативных УУД:**
- воспитают в себе готовность к общению и взаимодействию с партнёрами по совместной деятельности;
- приобретут опыт работы в конфликтной ситуации.



Дополнительные эффекты

- Лицеисты получают возможность почувствовать «Радость творчества».
- Лицеисты получают возможность осознать себя в роли «Организатора» и «Исполнителя».
- Лицеисты реализуют профессиональную пробу в сфере «Человек-человек»;
- Лицеисты смогут своевременно скорректировать свои профессиональные планы.

Актуальность практики

Условия жизни современного общества объективно приучают подрастающее поколение к потреблению готовых продуктов, в том числе и интеллектуальных, созданных и произведённых другими людьми. Это обстоятельство провоцирует формирование позиции «инфантильного иждивенчества».

Разработанная и реализованная самими лицеистами маршрутная игра по станциям позволяет лицеистам испытать радость творчества, удовлетворение от созидательной деятельности.

Давно известная форма маршрутной игры, обновлённая при непосредственном участии конкретного лицеиста, позволяет ему осознать: всё в этом мире обладает потенциалом развития и обновления, надо только увидеть этот потенциал.

Современное подрастающее поколение живёт в условиях острого дефицита реального общения. Маршрутная игра по станциям предоставляет лицеистам широкий спектр разнопланового общения.



Уникальность практики

Маршрутная игра по станциям активно использовалась в лицее до 2005 года. К её проведению регулярно привлекались старшеклассники. Это форма пользовалась у них популярностью, так как позволяла ощутить себя в роли помощников педагога-организатора, в роли «младших воспитателей».

В 2005 году среди старшеклассников возникла инициатива разработать собственную маршрутную игру. Эта инициатива встретила одобрение и активную поддержку со стороны воспитательной службы лицея.

Вскоре был разработан цикл маршрутных игр по станциям, посвящённый Дню защитника Отечества и Дню Победы.

Этот цикл игр был представлен на региональной научно-практической конференции-выставке «Шаг в будущее» и удостоен диплома I степени.

В 2008 году орг-комитет муниципального конкурса «Ученик года» заказал лицее разработку маршрутной игры по станциям в качестве эрудиционного тура конкурса.





Уникальность практики

Процесс разработки игры возглавила группа студентов-выпускников лицея. Была разработана маршрутная игра по станциям «Магистр», предусматривающая личный зачёт. Проект игры был удостоен премии губернатора Костромской области.

Старшеклассники были привлечены в процесс реализации игры в качестве кураторов станций.

С тех пор маршрутная игра по станциям стала визитной карточкой лицея.

Эта форма позволяет решать широкий спектр задач.

В том числе маршрутная игра позволяет расширить границы деятельности лицеистов и достойно представить лицей за его пределами. В 2019 году по заказу **ГБУ До Ко Цнттидют «Истоки»** группой старшеклассников была разработана маршрутная игра по станциям «Мы имя героя поднимем как знамя!», посвящённая Дню героев Отечества. Игра была реализована на базе центра «Истоки» и получила высокую оценку сотрудников центра и приглашенных участников.

В лицее были разработаны и реализованы маршрутные игры «Туристический компас» и «Лабиринт профессий», предусматривающие участие родителей лицеистов.



Уникальность практики

Лицейское сообщество осознало широкий спектр возможностей маршрутной игры.

Маршрутная игра по станциям может быть использована:

- для выявления воспитательной проблемы;
- для создания необходимого информационного фона;
- для формирования и развития коммуникативных навыков;
- для развития организаторских и лидерских способностей;
- для приобретения навыков работы в команде;
- для формирования позитивного лидерства;
- для корректирования процессов коллективообразования.

Маршрутная игра стала важным этапом в подготовке ключевых общешкольных дел.



Концептуальные основы воспитательной практики

Игра по станциям – это командная игра, которая включает в себя различные организованные этапы, маршрутные листы.

Она развивает познавательный интерес, расширяет кругозор, умение взаимодействовать сообща и принимать решения.

Игра благотворно влияет на уровень сплоченности детского коллектива, воспитывает умение договариваться в процессе решения поставленных задач. В то же время игра по станциям дает возможность каждому участнику проявить себя как творческая личность.

Игра оказывает воспитательное воздействие и на участников игры и на кураторов станций.

Основные технологии, методы, приемы

Технология – маршрутная игра по станциям.

Методы:

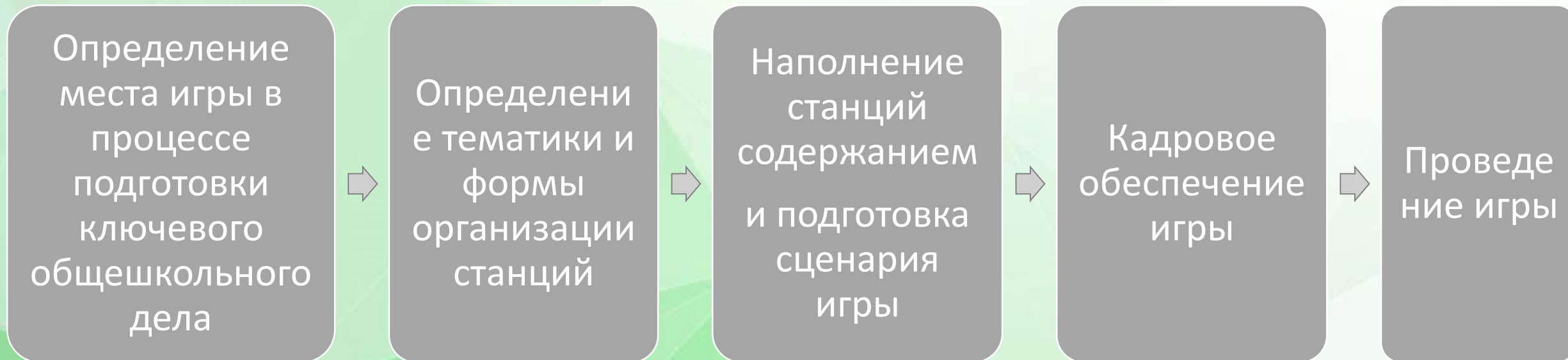
- игра,
- соревнование,
- создание ситуации успеха.

Приёмы:

- пример,
- инструктаж,
- поручение,
- беседа,
- рефлексия,
- удержания и переключения внимания.



Этапы реализации воспитательной практики в течение учебного года



Ключевые события воспитательной практики

1. Реализация игры на базе лицея, как значимый элемент подготовки ключевого общешкольного дела.
2. Представление игры на конкурсных площадках, как способ независимой оценки качества.
3. Реализация игры за пределами лицея, как расширение сферы деятельности и обобщение опыта.



Участники воспитательной практики и их роли / функции

Обучающиеся:

- разработка игры в основном;
- обеспечение игры кадровым составом;
- реализация игры;
- участие в игре.

Педагоги:

- руководство процессом подготовки игры;
- осуществление педагогической экспертизы разработки.

Родители:

- участие в игре в составе команды;
- оказание помощи и поддержки в процессе разработки игры.

- Социальные партнеры:
- предоставление базы для реализации игры за пределами лица;
- предоставление площадки для конкурсного представления разработки игры.



Ресурсы, используемые в воспитательной практике

Материально-технические:

- всё здание лицея;
- специализированные помещения: актовый зал и спортивный зал;
- школьный двор;
- принадлежащий лицее стандартный набор организационной техники.

Кадровые:

- соответствующие специалисты педагогического коллектива лицея;
- старшеклассники-волонтеры.

Интеллектуальные:

- творческие идеи старшеклассников-волонтеров;
- квалификация специалистов педагогического коллектива;
- творческие идеи выпускников лицея;
- специализированные сайты сети Интернет;
- фонд библиотеки лицея;
- домашние библиотеки членов лицейского сообщества.

Как оценить результаты воспитательной практики?

Результаты каждой маршрутной игры оцениваются в помощью специальных авторских анкет.

Анкеты подготавливаются и проводятся разработчиками игры под руководством воспитательной службы лицея.

В качестве респондентов анкеты выступают участники игры и кураторы станций.

Воспитательная служба лицея планирует расширить спектр возможностей маршрутной игры по станциям.

Планы
дальнейшего
развития
практики

МАРАФОН
ПРАКТИК
ВОСПИТАНИЯ
2022



Наименование модуля
рабочей программы
воспитания: «Ключевые
общешкольные дела»

*краткое заключение,
вывод:*

маршрутная игра по станциям может
быть значимым элементом в
подготовке ключевых
общешкольных дел.
Но подготовка такой игры –
дело серьёзное!

Контакты для связи:

Телефон: 8-4942-22-40-65

e-mail: Moulicei20@mail.ru

Благодарим за внимание!