



УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ДЕТСКИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-
ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР «ЗУБРЕНОК»

**ПРАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ
ПО ФОРМИРОВАНИЮ КУЛЬТУРЫ
БЫТА И ДОСУГА
ВОСПИТАННИКОВ ВОСПИТАТЕЛЬНО-
ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ
ОБРАЗОВАНИЯ**

Коллектив авторов под общей редакцией Н.Г. Онуфриевой

Данное издание включает практические материалы из опыта работы НДЦ «Зубренок» по формированию культуры быта и досуга детей в процессе реализации программы смены (программы объединений по интересам по профилю смены и разработки занятий к ним, модульные проекты).

Адресуется педагогам, занимающимся организацией воспитательной работы в воспитательно-оздоровительных учреждениях образования.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРОГРАММЫ ОБЪЕДИНЕНИЙ ПО ИНТЕРЕСАМ ПО ФОРМИРОВАНИЮ КУЛЬТУРЫ БЫТА И ДОСУГА ВОСПИТАННИКОВ ВОСПИТАТЕЛЬНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ ОБРАЗОВАНИЯ	4
ПРОГРАММА ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ «АКАДЕМИЯ ИГРОМАСТЕРА»	4
ПРОГРАММА ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ «ТЕАТР ОДНОГО СПЕКТАКЛЯ»	33
ПРОГРАММА ЗАНЯТИЙ ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ «БИБЛИОКОМПАС»	60
ПРОГРАММА ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ «ТАК ВОТ!»	117
ПРОГРАММА ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ «АКАДЕМИЯ ДОСУГА»	142
МОДУЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В СМЕНАХ ПО ФОРМИРОВАНИЮ КУЛЬТУРЫ БЫТА И ДОСУГА ВОСПИТАННИКОВ ВОСПИТАТЕЛЬНО-ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ ОБРАЗОВАНИЯ	165
ПАМЯТКА ИГРОТЕХНИКА	165
ПРОЕКТ «НАШИ КОРНИ – НАШЕ БУДУЩЕЕ»	170
ПРОЕКТ «ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ»	171
ПРОЕКТ «НЕВЕРОЯТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ КНИГИ»	173
МОДУЛЬНЫЙ ПРОЕКТ «ЛЭПБУК»	174
БЮЛЛЕТЕНЬ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ «РОМАШКА МОИХ УВЛЕЧЕНИЙ»	175
ПРОЕКТ «НЕРЕАЛЬНЫЙ СОВЕТ»	176

ПРОГРАММЫ ОБЪЕДИНЕНИЙ ПО ИНТЕРЕСАМ ПО ФОРМИРОВАНИЮ КУЛЬТУРЫ БЫТА И ДОСУГА ВОСПИТАННИКОВ ВОСПИТАТЕЛЬНО- ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ ОБРАЗОВАНИЯ

ПРОГРАММА ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ «АКАДЕМИЯ ИГРОМАСТЕРА»

Пояснительная записка

Абсолютно все игры в руках настоящего игромастера способны решать задачи масштабно, становиться ценностными

Н.И. Шуть

Нет в мире человека, который не произносил бы эту фразу хотя бы несколько раз в жизни. И нет человека, который десятки раз не приобщался бы к игре. Человек играл даже тогда, когда не знал, что это игра. Игра выступает перед нами ценностным общечеловеческим феноменом, который абсолютно познать невозможно, но стремиться к этому необходимо. Потому что именно так можно познать истинную сущность человека.

В своем классическом труде «Homoludens» выдающийся голландский культуролог Йохан Хейзинга изложил концепцию игры как феномена культуры. О сущности игры он пишет так: «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ в пространстве и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным для всех игроков правилам. Цель игры заключена в самом игровом процессе, сопровождаемом чувством напряжения и радости, а также в осознании «иного бытия», нежели «обыденное существование». Итак, получается следующее.

Чтобы оказаться в игре, надо, во-первых, удалиться от обыденного мира (оказаться «внутри установленных границ пространства и времени»), то есть, создать место во времени и пространстве, где ничем иным, кроме игры, заниматься невозможно. Это может быть любое место, соответствующее правилам некой игры.

Во-вторых, необходимо создать твердые правила и придерживаться их (играть «по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам»). Правила – это самая серьезная часть игры.

В-третьих, находясь в игре, не следует ставить перед собой никаких иных целей, кроме целей данной игры («с целью, заключенной в самом занятии»). Мы все играем лишь для получения уникальных игровых ощущений и уникального игрового опыта.

И, наконец, игрой обязательно надо наслаждаться. Ее должно сопровождать чувство напряженной радости, а также осознание «иного бытия», отличного от «обыденной» жизни.

Но как правильно организовать игру? Какова ее структура? Как правильно объяснить правила игры? Как привлечь внимание играющих? Как сделать так, чтобы участники занимали активную

позицию? На все эти и многие другие вопросы помогут ответить занятия в объединении по интересам «Академия игромастера».

Цель: создание условий для знакомства с особенностями организации и проведения игр и игровых программ.

Задачи:

способствовать формированию необходимых навыков организатора игры;

познакомить с особенностями игры: ее структурой, правилами построения правил, правилами использования реквизита;

формировать представление о работе игромастера;

учить работать в команде.

Срок реализации программы. Программа занятий объединения по интересам «Академия игромастера» реализуется на протяжении смены.

Механизм реализации

Обучающий курс рассчитан на 35 учебных занятий: 4,8 теоретических и 31,2 практических. Занятия проводятся четыре раза в неделю продолжительностью один академический час каждое. Обучение ведется во временных детских объединениях и предполагает реализацию полученных знаний на практике.

В ходе организации образовательного процесса используются лекционные и практические занятия.

Итогом занятий в объединении по интересам «Академия игромастера» является подготовка учащимися под руководством воспитателя элемента игровой программы с демонстрацией его на сцене.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п\п	Название тем	Количество часов		
		Всего	Теорет.	Практ.
1.	Мастера радуги и орбиты	1	0,5	0,5
2.	Что такое игра?	1	0,5	0,5
3.	Как придумать игру?	1	0,5	0,5
4.	Сумей игру затеять	1	0,5	0,5
5.	Внимание аудитории. Как достичь?	1	0,5	0,5
6.	Пассивность играющих: пути решения	1	0,5	0,5
7.	Хочу стать мастером игры	1	0,5	0,5
8.	Игровая программа	1	0,5	0,5
9.	Игра. Игра? Игра!	1	-	1
10	Детский республиканский конкурс игровых программ «Играют дети – играем мы!»	4	-	4
11	Республиканский конкурс игровых программ «Играют дети – играем мы!»	1	-	1

12	Игровой мультипарк «Спорим?!»	1	-	1
13	Мультипарк «МАСтер Я»	1	-	1
14	Проект «Парк развлечений»	5	1	4
15	Образовательный форум «Вектор на будущее»	1	-	1
16	Профессия «Аниматор»	1	0,5	0,5
17	Игровой турнир «Игры разных поколений»	1	-	1
18	Интеллектуальная игра «Семь цветов радуги»	1	-	1
19	Чемпионат компьютерной игры «Counter-Strike»	1	-	1
20	Онлайн-занятия с членами жюри конкурса игровых программ «Играют дети – играем мы!»	2	-	2
21	Игра «Кола беларускіх гульняў»	1	-	1
22	Мастер-класс «Твистинг в анимации»	1	0,3	0,7
23	Тестирование «Игра и виды деятельности»	2	-	2
24	Игровая программа «Где логика?»	1	-	1
25	Кинофестиваль «Отражение»	1	-	1
26	Конкурс «Супер игровик»	1	-	1
Итого		35	4,8	31,2

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Занятие 1. Мастера радуги и орбиты

Понятие «игротехник», «игромастер». Вариации профессии игромастера.

Практическое задание. Упражнение «Каков он, настоящий игромастер?». Упражнение «Пять волшебных ключиков игромастера». Упражнение «Портрет игромастера».

Основные понятия. Игротехник. Игромастер.

Занятие 2. Что такое игра?

Понятие «игра». Полезные свойства игры.

Практическое задание. Игра «Паутинка». Игра «Разбери по буквам»

Основные понятия. Игра. Игровая деятельность.

Занятие 3. Как придумать игру?

Правила игры. Основные элементы подготовки игры.

Практическое задание. Игра-аукцион «Случайный реквизит».

Основные понятия. Оформление. Музыка. Призы. Реквизит. Репетиция. Сценарий.

Занятие 4. Сумей игру затеять

Слагаемые игры. Правила игры. Структура правил игры. Игровой хронотоп. Игровой сюжет. Игровой реквизит. Требования к игровому реквизиту.

Практическое задание. Игра «Лесенка». Упражнение «О чем игра?». Упражнение «Игру затею сам»

Основные понятия. Структура игры. Игровые правила. Сюжетность. Реквизит и его роль.

Занятие 5. Внимание аудитории. Как достичь?

Внимание аудитории. Приемы привлечения внимания. Вербальные и невербальные приемы.

Практическое задание. Упражнение «Тренировка голоса». Просмотр и анализ видеосюжетов, выделение приемов привлечения внимания.

Основные понятия. Приемы звуко-голосовой эмоциональной вариативности. Речевые приемы. Жестовые приемы. Знаковые приемы.

Занятие 6. Пассивность играющих: пути решения

Способы активизации участников игры. Блиц-опросы. Ритуальное приветствие.

Практическое задание. Упражнение «Начни выступление». Упражнение «Начнем со стиха».

Основные понятия. Активизация играющих.

Занятие 7. Хочу стать мастером игры

Практическое задание. Игра «100 к одному». Заповеди ведущего игры.

Основные понятия. Заповеди ведущего игры.

Занятие 8. Игровая программа

Игровая программа. Виды игровых программ. Технология игровой программы.

Практическое задание. Просмотреть видеозапись игровой программы и обсудить положительные и отрицательные моменты.

Основные понятия. Игровая программа. Виды игровой программы.

Занятие 9. Игра. Игра? Игра!

Занятие является итогом занятий объединения по интересам «Академия игромастера» и заключается в подготовке учащимися под руководством воспитателя элемента игровой программы с демонстрацией его на сцене.

Занятие 10. Республиканский детский конкурс игровых программ «Играют дети - играем мы!»

Практическое задание. Участники детского конкурса игровых программ проводят игру для сверстников по собственному сценарию.

Занятие 11. Республиканский конкурс игровых программ «Играют дети - играем мы!»

Практическое задание. Воспитанники становятся участниками оригинальных игровых программ, представленных педагогическими работниками учреждений образования Республики Беларусь.

Занятие 12. Мультипарк «Спорим?!»

Практическое задание. Воспитанники становятся участниками дискуссий по предлагаемым темам.

Тема «Игровая зависимость – это серьезно?».

Тема «Игры хорошие и разные».

Тема «Компьютерные игры: за и против».

Тема «Без игры – ты не ты».

Занятие 13. Игровой мультипарк «МАстер Я»

Практическое задание. Воспитанники, мастера игры и воспитатель проводят игры, конкретизируют содержание той или иной игровой роли, воспитанники, участвуя в игре, учатся общаться и исчерпают содержание игры.

Занятие 14. Проект «Парк развлечений»

Практическое задание. Воспитанники с воспитателем создают проект «Парк развлечений». Проект должен быть выполнен в виде макета с соблюдением масштаба.

Проект должен иметь инструкцию (аннотацию, рекомендации по использованию аттракционов).

Занятие 15. Образовательный форум «Вектор на будущее» (защита моделей «Парк развлечений»)

Каждый отряд представляет и защищает проект.

Занятие 16. Профессия «Аниматор»

Воспитатель знакомит детей с понятием профессии «Аниматор», социальной значимостью профессии в обществе, ее особенностями, видами, знаниями и навыками аниматора, плюсы и минусы данной профессии, где ее можно получить.

Практическое занятие. Работа в группах. Обсуждение сильных и слабых сторон профессии. Перспективы ближайших десяти лет.

Занятие 17. Игровой турнир «Игры разных поколений»

Практическое задание. Воспитатели совместно с советом СОЮЗ знакомят воспитанников с правилами подвижных игр разных поколений и предоставляют возможность стать их участниками.

Занятие 18. Интеллектуальная игра «Семь цветов радуги»

Воспитанники становятся участниками игры, совершенствуют свой опыт в проведении игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и эрудиции.

Занятие 19. Чемпионат компьютерной игры «Counter-Strike»

Практическое задание. В игре участвуют по 5 человек от отряда.

Занятие 20. Онлайн-занятия с членами жюри конкурса игровых программ «Играют дети – играем мы!»

Практическое задание. Воспитанники становятся участниками занятий «Актерское мастерство», «Речевая подготовка к проведению игровых программ».

Занятие 21. Игра «Кола беларускіх гульняў»

Практическое задание. Воспитатели совместно с органами самоуправления «Пазл» проводят для воспитанников белорусские народные игры.

Занятие 22. Мастер-класс «Твистинг в анимации»

Практическое задание. В игре участвуют по 7 человек от отряда.

Занятие 23. Тестирование «Игра и виды игр»

Обобщение полученных знаний. Проверка степени усвоения информации.

Занятие 24. Игровая программа «Где логика?»

Воспитанники становятся участниками игры, совершенствуют свой опыт в проведении игры.

Занятие 25. Кинофестиваль «Отражение»

Практическое задание. Снять фильм о смене, участии отряда в делах и мероприятиях и предоставить на кинофестиваль.

Занятие 26. Конкурс «Суперигровик»

Практическое задание. Самые активные воспитанники смены участвуют в конкурсе и борются за звание «Суперигровик».

ПРОГНОЗ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ

Что должен знать учащийся:

разграничение понятий «игротехник» и «игромастер»;
понятия «игра» и «свойства игры»;
структуру построения игры;
структуру правил игры;
способы привлечения внимания аудитории;
основные приемы активизации играющих.

Что должен уметь учащийся:

применять полученные знания на практике;
организовывать различные игры;
работать в команде;

оригинально начинать свое выступление;
использовать приемы привлечения внимания аудитории.

ПЛАНЫ-КОНСПЕКТЫ ЗАНЯТИЙ

ЗАНЯТИЕ 1. МАСТЕРА РАДУГИ И ОРБИТЫ

Цель: создание условий для знакомства учащихся с профессией игромастера.

Задачи:

расширять представления учащихся о деятельности игромастеров;
формировать положительное отношение к игровой деятельности.

Ход занятия

1. Организационный момент

После проверки присутствующих, а также уровня их подготовленности к занятию (наличие тетрадей, ручек и т. д.) произносится приветственное слово воспитателя с целью актуализации внимания присутствующих, настройка их эмоционального состояния на восприятие темы занятия.

На протяжении смены вас ожидают занятия в объединении по интересам «Академия игромастера», в течение которых вы познакомитесь с особенностями организации и проведения различных игр, видами игр и их структурой, правилами построения игровых программ, а также сможете исследовать и изучить различные виды игр от момента их возникновения до настоящего времени.

2. Работа по теме занятия

Эпиграфом нашего занятия являются слова Й. Хейзинга: «Культура человека возникла как игра и разворачивается в игре». Как вы понимаете эти слова? *(Ответы учащихся)*

«Давайте поиграем!» – нет в мире человека, который не произносил бы эту фразу хотя бы несколько раз в жизни. И нет человека, который десятки раз не приобщался бы к игре. Человек играл даже тогда, когда не знал, что это игра.

Человечеством наработано достаточно научных трудов и материалов, где с разных позиций раскрывается сущность игры, методика организации и проведения игр. Вместе с тем, «территория игры» до сих пор остается до конца не изведанной.

Давайте рассмотрим с вами два понятия: «игротехник» и «игромастер». Как вы считаете, есть ли между этими понятиями что-то общее? Чем, на ваш взгляд, эти понятия друг от друга отличаются? *(Ответы учащихся)*

Принято считать, что организация игры – это знание и донесение до игроков правил и алгоритмов действий в игре. В таком разрезе деятельность организатора игры действительно выглядит как игротехника: изучил алгоритм действий, сообщил его аудитории, добился фактического выполнения и все, считайте меня мастером. Между тем, это не совсем так, скорее не так. Настоящая организация и проведение игры – это умение строить отношения между играющими.

Какие вариации могут быть у профессии игромастера? Можем вспомнить многие! Игротехник, тамада, шоумен, организатор массовой деятельности, ведущий развлекательных программ, церемониймейстер, менеджер игры, мастер игрового общения, мастер хорошего настроения... Каждая из них акцентирует определенную характерную черту деятельности игромастера. Но все они призваны *наделять людей радостью* – «зажигать в человеке радугу».

Давайте попробуем вместе с вами ответить на вопрос: каков он, настоящий игромастер? Как вы считаете? *(Ответы учащихся)*

Упражнение «Каков он, настоящий игромастер?»

Рекомендуется вместе с учащимися заполнить и зарисовать в тетрадях следующую таблицу

Человек-пульсар	Человек-тестер	Человек-импровизатор	Творческий исследователь	Человек-смех
Энергетически открытый человек, который с радостью отдает душевное «излучение»	Эмпатично чувствует каждого представителя аудитории, замечает в нем перемены настроения, желаний, он мгновенно оценивает аудиторию в целом, постигая уровень включения людей в игру	Ежеминутно готовый к неожиданно му повороту событий, ситуации, реакций участников	Который эффективно моделирует процессы игры и общения, смело экспериментирует с методами, приемами, формами для максимально го сближения задач игры с каждым ее участником	Который способен общаться с аудиторией в доброжелательном шутливом тоне (если того предполагает программа или игра)

Что же должен знать игромастер, чтобы организовывать и проводить отличные игры? Мне кажется, что на этот вопрос вы можете попытаться ответить самостоятельно. *(Ответы учащихся)*

Упражнение «Пять волшебных ключиков игромастера»

Игромастеров часто называют волшебниками. Как вы думаете, почему? *(Ответы учащихся)*

Правильно, мастерство его игры всегда приносит радость, создает хорошее настроение и ощущение настоящего праздника.

Давайте с вами возьмем в руки «волшебные ключи» игромастера.

Ключ 1. Максимально используйте волшебные слова на любом этапе игры, будьте вежливы и благодарны.

Вежливость настраивает людей на вас, открывает их вам. А с помощью благодарности вы побуждаете аудиторию к повторным позитивным проявлениям ее действий.

Назовите те волшебные вежливые и добрые слова, которые может использовать в игре игромастер. (Ответы учащихся)

Правильно, вечные, короткие и простые формулы открывают двери любой души: «Прошу вас», «Будьте добры», «Не откажите в любезности», «Пожалуйста, помогите мне», «Спасибо!»

Ключ 2. Искренне увлекайтесь людьми

Старайтесь произвести на людей впечатление не собою, а своей искренней радостью относительно этих людей и самой игры.

Ключ 3. Искренне восхищайтесь людьми, их способностями, талантами, поступками, проявившимися в игре, учитесь говорить тонкие и уместные комплименты.

Комплименты должны быть искренними, идти от сердца, дабы никто не сомневался, что на самом деле смог произвести позитивное впечатление, вызвать восхищение своей умелостью.

Ключ 4. Научитесь держать улыбку!

Улыбка ничего не стоит, а дает много. Она обогащает, не обедняя дарителя. Улыбка – поток света для тех, кто ищет дорогу в сумерках недоверия и страха. Ее нельзя выпросить, взять взаймы, купить – потому что она сама по себе ни на что не годится. Лишь искренне подаренная улыбка становится настоящей роскошью, украшением души.

Ключ 5. Играйте как можно больше!

Упражнение «Портрет игромастера»

Исходя из всего вышесказанного давайте попробуем с вами составить портрет игромастера, сочетая в нем те внутренние качества и внешние признаки, которыми он должен обладать.

Данное упражнение рекомендуется провести следующим образом: по цепочке каждый из учащихся произносит по одному определению. Данные определения фиксируются на доске. Главное условие: повторяться нельзя. После того, как все учащиеся назвали свои определения, необходимо еще раз перечитать их.

Как вы думаете, вы сможете стать настоящими игромастерами? Я абсолютно уверена, что да. Поэтому развивайте в себе различные умения, ораторские качества, ведь для достижения данной цели они просто необходимы.

3. Подведение итогов

Как вы считаете, игромастер – это профессия или состояние души? *(Ответы учащихся)*

4. Рефлексия эмоционального восприятия занятия учащимися «Весы»

На игровое поле в виде весов ребята прикрепляют изображения небольших гирь. Если информация на занятии легко и хорошо усваивалась, то свою гирю учащийся помещает на левую чашу весов, если возникли затруднения, то на правую.

ЗАНЯТИЕ 2. ЧТО ТАКОЕ ИГРА?

Цель: знакомство учащихся с понятием «игра».

Задачи:

- расширять знания детей об игре;
- знакомить с новыми игровыми приемами;
- определить, какие стороны жизни человека, отражает игра.

Ход занятия

1. Организационный момент

Проверка присутствующих на занятии, проверка наличия тетрадей.

2. Работа по теме занятия

Играть любят все – дети и взрослые. Дети любят веселые энергичные забавные игры. А когда ребята вырастают, то начинают играть в серьезные деловые взрослые игры. Эрик Берн, известный американский психолог, очень долго изучал желание человека (и детей и взрослых) играть и пришел к выводу, что человек не может жить не играя. Игра помогает человеку раскрыться, выплеснуть свои эмоции, и получить необходимую порцию общения с другими людьми. Что же такое игра?

Сегодня, ребята, мы с вами узнаем, что же такое «игра» и какие у игры есть признаки. И так как тема нашего с вами занятия «Что такое игра?», то знакомиться с играми мы будем с помощью игр.

Понятие игра

Для начала мы поиграем с вами в игру, которая называется «Мы думали, а оказалось». Эта игра очень хорошо подходит для того, чтобы знакомиться с новыми словами и вспоминать значение уже известных нам слов. Для начала я раздаю вам небольшие листочки бумаги, на которых вы должны написать; как вы считаете, что такое «Игра»? У вас есть на это 1 мин. Теперь ребята зачитайте, что у вас получилось. Игра – это... *(обобщаются предположения детей)*. Так мы считали, ребята, а теперь давайте посмотрим, как оказалось на самом деле.

Во-первых, игра – это форма деятельности. Это значит, что игра – это какие-то действия. Но все ли действия мы можем назвать игрой? Правильно, не все. Приведите примеры действий, которые можно считать игрой, и действий, которые игрой не являются.

Во-вторых, игра – это копирование и усвоение накопленного опыта людей с помощью действий с предметами.

Игра «Паутинка»

Итак, мы с вами определили, что такое игра. И если вы внимательно слушали, то должны были заметить, что в игре копируются некоторые стороны жизни человека, что помогает людям усваивать новые действия.

Давайте поиграем с вами в игру, которая называется «Паутинка». Эта игра поможет нам увидеть, какие стороны жизни человека могут быть показаны в игре. Для игры нам нужен клубок ниток и помощник *(воспитатель выбирает помощника)*. Я буду бросать вам клубок, а вы называете примеры, что из жизни человека может быть показано в игре. Прежде, чем бросить клубок следующему человеку, вы, ребята, держите нить, которая должна остаться у вас в руках.

Таким образом, мы с вами получим паутинку, в которой каждая нить – это какая-то сторона жизни человека, а вся паутинка это жизнь человека. Мой уважаемый помощник будет записывать на бумаге все наши предложения. А потом мы оформим их и вывесим на стенде. Станьте в круг, мы начинаем.

(Вожатый корректирует ответы детей. Их конкретные примеры адаптирует под сферу человеческой жизнедеятельности человека, к которой относится данный пример. Например, ребёнок предполагает: «Есть игра в дочки-матери». «Верно, это семейная сторона жизни человека, раскрываются семейные отношения. Большинство людей на земле с помощью игр учились быть мамами, дочками, отцами и т.д.»

А теперь давайте посмотрим, какие же стороны жизни человека могут быть показаны через игру. (*Педагог с детьми обобщают результаты «паутинки»*). Какой вывод мы можем сделать, ребята? (*Ответы детей*). Правильно, в игре можно показать все стороны жизни человека.

Игра может быть полезна тем, что...

Она помогает приобщиться к жизни людей, влиться в общество, найти своё место.

Многие игры – это средство установления тёплых, дружеских отношений.

В игре человек может развивать и реализовывать свои способности.

Игра помогает научиться общаться.

С помощью игры можно определить характер, темперамент и качества личности человека.

Во многих странах игру используют для лечения различных заболеваний.

Игра помогает украсить досуг и развлечься и т.д.

Игра может быть вредна тем, что...

Не предусмотрены правила техники безопасности, что может привести к травмам различного рода.

Приводят к зависимости и отказу от настоящей жизни (компьютерные игры).

Прививают аморальные стереотипы и поведенческие алгоритмы и т.д.

Подведение итогов. Игра «Разбери по буквам»

Теперь, когда мы более точно знаем, что такое «игра» и что в ней может быть показано, мы с вами попробуем ещё раз в нескольких словах определить ее значение. Сделаем мы это с помощью игры, которая называется «Разбери по буквам». На стенде, вы видите, написано слово «игра». Сейчас я буду передавать вам микрофон (*импровизированный*). Тот, кому достался микрофон, предлагает вариант ответа, что такое «игра» одним словом, но только на ту букву, которая есть в самом слове «игра».

Интерес

Гулянье

Радость

Азарт

(Слов в каждой строке может быть больше. Это зависит от разнообразия ответов детей).

3. Рефлексия. Игра «Заверши фразу»

Итак, давайте ещё раз обобщим ту информацию, которую мы с вами получили на сегодняшнем занятии. Поможет нам с вами в этом игра «Заверши фразу». Я буду начинать фразу, а вы должны её закончить.

Игра – это...

В игре копируется...

В игре могут быть показаны такие стороны жизни человека, как...

Сегодняшнее занятие помогло мне...

Мне понравилось..., потому что...

Мне не понравилось..., потому что...

Я бы хотел узнать об игре, что...

*(На каждый вопрос предлагается ответить 2-3 детям.
Используйте при опросе игровые приемы.)*

ЗАНЯТИЕ 3. КАК ПРИДУМАТЬ ИГРУ?

Цель: создание условий для знакомства учащихся с особенностями проведения и организации игр.

Задачи:

познакомить с основными элементами и правилами подготовки игры;

содействовать развитию внимательности, умению анализировать.

Ход занятия

1. Организационная часть

Приветствие

Проверка присутствующих, проверка наличия тетрадей для работы на занятии.

2. Работа по теме занятия

Тема сегодняшнего занятия – «Как придумать игру». На прошлом занятии мы говорили о классификации и видах игр. Сегодня мы научимся придумывать игры и проводить их.

Сколько готовиться к проведению игры? День? Месяц? Год? Один мудрец после удачно прочитанной лекции на подобный вопрос ответил: «Всю жизнь и последние два дня». Думаю, это правильно и для игры, и для настоящего игромастера. Но мы попробуем научиться искусству игры намного быстрее.

Самое важное при организации игр – правила. К ним есть ряд **требований:**

Требование первое. Правила должны быть просты. Сложные правила приходится долго разъяснять, растолковывать, а значит теряется интерес.

Требование второе. Игра должна охватывать всех. Не должно быть таких ситуаций, когда одни участники играют, а другие наблюдают.

Третье требование. Игра должна быть интересна для всех.

Четвертое требование. Игра должна быть доступна для всех. Более всего это требование следует соблюдать при организации и проведении подвижных игр, построенных на проявлении ловкости, быстроте физической реакции, приложении физических усилий. Поэтому при проведении игр с массовой аудиторией нужно использовать игры, которые позволяют участвовать, не покидая своего места, – викторины, аукционы и т.п. Доступность игры – это ее соответствие интеллектуальным и физическим возможностям человека.

Требование пятое. Задания, содержащиеся в игре, должны быть одинаковыми или равными по содержанию и сложности для всех. Равенства требует не только задание, а и способ выбора участников. Такими способами могут быть розыгрыш порядка участия по жребию, выбор конверта с заданием по принципу вытягивания билета на экзамене и др.

Требование шестое. Правила и задания игры не должны унижать достоинство участников!

Игра не всегда должна иметь победителя. Игра может просто ради игры. ИГРА должна приносить РАдость.

Чем похожи слова игра и радость?

(Ответы: РА!! Игра должна радовать.)

Основные элементы подготовки игры:

1. Оформление. У вас должна быть отдельная команда, которая будет заниматься оформлением.

2. Реквизит. Заранее составить список реквизита, который понадобится, и заранее собрать его в отведенном месте.

3. Музыка. Музыкальный фон обязателен при проведении игр (если есть возможность). Музыка, как правило, создает настроение и задает тему играющим. Она так же, как и оформление, создает нужную атмосферу, настроение праздника.

4. Призы. Почти все и всегда играют ради игры, но, если будут маленькие призы, дипломы, ребятам будет интересней и приятней. Призы можно вручать и независимо от вашего принципа игры.

5. Закон Кнопки. Выберите свободный момент в своей подготовке, продумайте, что будет, если вам что-то помешает. Может быть, вам потребуется еще и запасной вариант. Составьте список помех и сразу определите, как можно их избежать.

6. Репетиция. Будет намного полезнее, если во все игры вы проиграете своей командой. Сразу станут видны все ваши слабые места. Устройте генеральную репетицию, желательно, в условиях, близких к действительности.

7. Сценарий. Напишите сценарий. Что скажете, когда будете приветствовать участников? Как попрощаетесь? Как проходит выбор участников? Где лежит реквизит? Кто его подает?

8. Как рассказывать правила.

-Голос ведущего должен быть уверенным и громким, чтобы слышали все.

-Вы должны быть сами увлечены своей игрой, тогда вам легко будет увлечь других.

-Правила должны быть понятны каждому, иначе игра не получится. Лучше объяснять дважды.

9. Судейство.

-Прежде чем играть, прочитайте внимательно правила игры.

-Проигрывая, ребята становятся сверхизобретательными, поэтому продумайте все варианты и ситуации, которые могут возникнуть при судействе.

- Судья всегда прав.

Игра-аукцион «Случайный реквизит»

(Дети называют вещи, которые находятся в учебном классе и могут быть реквизитом в игре. Все эти вещи откладываются в сторону, так как потом будут использованы в практическом задании)

Очень важное правило.

Никогда не используйте продукты питания для проведения игры. Это опасно!

Практическая часть

Педагог просит участников рассчитаться на 1 и 2.

Все, кто называл цифру 1, объединяются в первую команду, а кто называл цифру 2, объединяются во вторую команду.

Обе команды получают задание:

1. Выбрать реквизит из того, который они назвали в предыдущем аукционе.
2. Исходя из полученных знаний на предыдущем занятии о видах и классификации игры, выбрать вид игры.
3. Придумать правила для игры с этим реквизитом.
4. Провести игру для другой команды, правильно объясняя правила.
5. Подвести итоги.

3. Подведение итогов

Педагог предлагает каждому участнику ответить на вопросы:

Какая польза была от занятия?

Чему научились?

Что возьмете и чем будете пользоваться, от чего откажетесь?

Педагог делает краткий разбор, анализ проведенных игр и выделяет положительные стороны каждой работы.

ЗАНЯТИЕ 4. СУМЕЙ ИГРУ ЗАТЕЯТЬ

Цель: создать условия для знакомства воспитанников с особенностями проведения и организации игр, структурными компонентами игры.

Ход занятия

1. Организационный момент

Представить себе детство без игр, забав, веселых соревнований просто невозможно. Дети любят и хотят играть, поэтому необходимо знать, как организовать игру.

Подготовка к проведению игры включает в себя множество моментов. Это и выбор места для игры, и выбор инвентаря, который должен быть красочным, ярким, заметным в игре. Это и подбор интересных конкурсов, и разработка этапов игры. Поэтому сегодня мы будем знакомиться с тем, как проводить и организовывать игру, какие этапы есть в игре и как правильно организовать эти этапы.

2. Работа по теме занятия

Без чего игра невозможна? (*Ответы учащихся*)

Совершенно верно. Размышляя об основных слагаемых, структурных единицах игры, мы с вами выделили, что основными составляющими игры являются:

участники игры, выразившие желание и готовность играть

правила игры, определяющие смысл игры и игровых действий;

игровой хронотоп (игровое пространство и игровое время);

сюжет игры;

игровой реквизит (от незатейливого до весьма сложного);

итог игры как наибольший результат игровых действий, достигнутый игроками по всем правилам.

Давайте рассмотрим каждую составляющую.

Итак, участники игры. Кто ими может быть? (*Ответы учащихся*)

Обязательно необходимо помнить о том, на какое количество участников рассчитана игра и какого возраста они могут быть.

Правила игры. С чего же начинается любая игра? Безусловно, с объяснений правил игры.

Как вы считаете, что обязательно должно прозвучать в правилах игры? *(Ответы учащихся.)*

Правила игры обычно включают:

цель игры (зачем, для чего мы играем, на что можем надеяться, что можем получить в результате, кто будет считаться победителем);

направление и перспективу разворачивания игры (образ ее и алгоритм);

моральный и эстетический кодекс игры – игровое табу (что можно, чего нельзя и почему нельзя выходить за границы установленных правил, норм, и иногда – что за это будет) или наоборот – то, что поощряется.

Но не все так просто. Во всем есть свои хитрости!

Прежде чем начать объяснение правил игры, рекомендуется построить играющих в исходное положение, из которого они начнут игру. При объяснении место руководителя должно быть подобрано так, чтобы дети хорошо видели и слышали его рассказ. А также следует придерживаться плана изложения. А каким же должен быть прядок этого изложения мы сейчас с вами и попробуем выяснить.

Игра «Лесенка»

(Воспитатель раздает 5 ребятам карточки, с написанными на них этапами плана изложения правил игры. Детям необходимо выстроиться лесенкой в следующем порядке: на самой нижней ступеньке – первый этап, на самой верхней – пятый. Затем педагог с остальными ребятами проверяют правильность построения этапов и делают уточнения, поясняют, почему именно в такой последовательности должны идти этапы.)

Порядок изложения правил игры должен быть следующим:

1. Название игры.
2. Роль играющих и место их расположения.
3. Ход игры.
4. Цель игры.
5. Правила игры.

Игровой хронотоп. Скажите, пожалуйста, где могут быть организованы игры? *(Ответы учащихся.)*

Совершенно верно. Игры могут проводиться в зале, на улице, на игровой площадке. Поэтому при организации игры всегда необходимо учитывать ее место проведения, а также время, на которое рассчитана игра.

Игровой сюжет. Упражнение «О чем игра?»

Воспитатель объединяет учащихся в группы и предлагает в течение 5-7 минут придумать как можно больше игровых сюжетов, т.е. ответить на вопрос: «О чем игра?». После того, как каждая группа будет готова, представители групп презентуют то, что у них получилось.

Как видите, игровых сюжетов очень и очень много. Самое важное, чтобы они были интересными, захватывающими, актуальными.

Игровой реквизит

Настоящий игромастер обязательно должен научиться владеть привлекаемым к игре реквизитом! Благодаря тому, что предметы реквизита могут иметь чрезвычайно большое эмоциональное влияние на участников игры, иногда говорят про то, что они становятся потенциальными персонажами игрового спектакля.

К игровому реквизиту есть несколько требований. Среди них:

уместность (советуем не засорять игру массой реквизита, чтобы не «набить оскомину»; используйте лишь наиболее нужный и эффективный);

соответствие возрастным и психологическим особенностям участников игры (при разновозрастной аудитории — большей части ее);

экологическая чистота и безопасность (реквизит не должен вредить здоровью или быть травмоопасным);

эстетичность, привлекательность, яркость (влияние на зрение, слух, осязание, обоняние с целью привлечения к утонченному, красивому);

достаточный размер и объем (доступность для наблюдения всем присутствующим);

многофункциональность (нерентабельно делать реквизит лишь для одной игры, ищите вариации способов и путей его использования);

удобство, транспортабельность, действенность.

Итог игры. Важный момент в игре, в достижении целей и задач игры.

Упражнение «Игру затею сам»

Продолжая работать в группах учащимся предлагается самостоятельно придумать любую игру, дать ее описание в соответствии с теми компонентами, которые были разобраны на занятии. Презентация игр

3. Подведение итогов

Как вы считает, сложно ли придумать игру? (Ответы учащихся)

4. Рефлексия «Узелки»

Перед вами нитки трех цветов: красная, желтая, зеленая. Если занятие оказалось для вас полезным и интересным, то завяжите узелок на красной нитке; если вам вся информация, которая сообщалась на занятии, была уже известна, то завяжите узелок на желтой нитке, если вам было сложно воспринимать информацию занятия, завяжите узелок на зеленой нитке.

ЗАНЯТИЕ 5. ВНИМАНИЕ АУДИТОРИИ. КАК ДОСТИЧЬ?

Цель: создание условий для знакомства учащихся с основными приемами привлечения внимания аудитории.

Задачи:

дать представление об основных приемах привлечения внимания; учить применять данные приемы на практике.

Ход занятия

1. Организационный момент

Проверка присутствующих, проверка готовности к занятию, наличия тетради.

2. Работа по теме занятия

Умение владеть вниманием аудитории – важный навык, которым должен обладать игромастер. Сегодня на занятии мы с вами рассмотрим некоторые из них.

Все основные приемы привлечения внимания аудитории можно разделить на две большие группы: вербальные и невербальные.

Рассматривание таблицы

Вербальные		Невербальные	
Группы приемов, основанные на звуко-голосовой эмоциональной вариативности	Группы речевых приемов привлечения внимания	Группа жестовых и пантомимических приемов	Группа сигнитивных (от лат. <i>signum</i> – знак), то есть выраженных при помощи символов (знаков) приемов привлечения внимания

Группа приемов звуко-голосовой эмоциональной вариативности

Звуковысотная – игра интонацией в диапазоне от низких до высоких тонов голоса. Обычно диапазон делят на три части – три регистра: высокий, средний и низкий. Чаще всего игромастера работают в среднем и в первой половине высокого.

Экспрессивная – игра параметром громкости в диапазоне от шепота до форсированного крика.

Темповая – в зависимости от смысла темп произношения то замедляется, то ускоряется.

Тембральная – овладейте вашим «золотом» – индивидуальным тембром; сделайте его теплым, бархатным, таким, который привлекает, втягивает в игру.

Упражнение «Тренировка голоса»

Воспитатель вместе с детьми, используя любую поговорку либо фразу, произносит ее, изменяя интонацию и тембр.

Группа речевых приемов привлечения внимания

«Провалы в памяти». Будто бы мы забываем достаточно очевидные для аудитории элементы сообщений, догадаться о содержании которых для присутствующих несложно («помогите», «подскажите», «вспомните, как там...») и т.д.)

«Риторические вопросы» – повторение основного момента сообщения в форме вопроса, на который ответ даст сам игромастер после короткой паузы («победитель первым принесёт эти шарики. Как перенести шарики, чтобы стать победителем? Вот так».)

«Контрольные вопросы». Задается вопрос касательно только что сообщенной информации. Например, «итак, на поднятую правую руку, что вы делаете? А на поднятую левую? А на обе поднятые руки?»

«Наводящие вопросы». Такие игромастер ставит в случае затруднения исполнителя. В них предлагается непрямо подсказка –

направленность на выполнение действий, участие в которых ускорит момент «озарения» исполнителя.

Группа жестовых и пантомимических приемов

«**Жесты-дополнения**» – дополняют слова эмоциональной и иллюстративной жестикуляцией (движения по смыслу того, про что говорится).

«**Жесты-указки**», такие, которые указывают на выполнение конкретных действий.

«**Жесты-вопросы**», демонстрирующие ожидание ответа или от конкретного игрока, или от аудитории («Кто ответит?» «Кто быстрее даст ответ?»). Среди вариантов: выставленные вперед открытые ладони с отставленными в стороны большими пальцами рук и быстрыми колебательными движениями всеми пальцами на себя (при этом разводят руки в стороны и назад).

Группа знаковых приемов привлечения внимания

Контрольный знак (жест, слово). Игромастер договаривается с аудиторией про введение определенного «контрольного знака» (кода, пароля), и только как он покажется в палитре игрового процесса, аудитория должна мгновенно реагировать. Например, на слово «хлопушка» мы вскакиваем и громко говорим «Ба-бах!» Непредсказуемость появления знака требует постоянной концентрации внимания.

Неожиданный знак. Игромастер неожиданно демонстрирует его, после чего вся аудитория повторяет последнюю фразу. Внимание! Эта фраза должна быть короткой, иначе вы поставите под угрозу само выполнение задания.

Экстрараздражитель. Используем в игровой программе звуковые или световые, цветовые сигналы, которые не связаны с содержанием и сюжетом. Неожиданный раздражитель вызывает ориентировочную реакцию и таким образом активизирует внимание на основном элементе процесса игрового общения. Им может стать случайное спотыкание, резкое движение, включение дополнительного света или его кратковременное выключение, нестандартно используемый реквизит, неожиданно вызванный звук (свистнуть в свисток, грохнуть реквизитом и т.п.)

Давайте вместе с вами посмотрим несколько сюжетов и попробуем определить, какие приемы привлечения внимания аудитории, участников игры были использованы игромастером.

Просмотр видеосюжетов, их анализ

3. Подведение итогов

Как вы считаете, нужно ли в своей практике использовать приемы привлечения внимания или можно обойтись без них?

4. Рефлексия эмоционального восприятия занятия учащимися «Радуга»

Каждый из участников занятия прикрепляет изображение капельки на цвет, который соответствует его настроению или мыслям на протяжении занятия:

красный – классное настроение;

оранжевый – однажды мне это пригодится;

желтый – желаю узнать больше по этой теме;
 зеленый – знания по этой теме полезны молодежи;
 голубой – где можно применить эти знания, осталось неясным;
 синий – самостоятельно для себя поищу информацию, которая дополнит сегодняшнее занятие;
 фиолетовый – фактов на занятии было больше, чем практики.
Воспитателю необходимо проанализировать итоги рефлексии, совместно с детьми подумать над тем, каким образом можно улучшить занятия, какой вклад в это могут внести дети.

ЗАНЯТИЕ 6. ПАССИВНОСТЬ ИГРАЮЩИХ: ПУТИ РЕШЕНИЯ

Цель: создание условий для знакомства учащихся с основными способами включения играющих в активную деятельность.

Задачи:

сформировать представление об основных способах активизации играющих;
 учить применять названные способы в практической игровой деятельности.

Ход занятия

1. Организационный момент

Приветствие учащихся. Проверка присутствующих, проверка наличия тетрадей для работы на занятии

2. Работа по теме занятия

Представьте ситуацию. Вы подготовили интересную и захватывающую на ваш взгляд игру. Начали ее проводить, но участники игры пассивны и совсем не хотят взаимодействовать с вами. Что делать в таких ситуациях? Как поступить? Для этого в арсенале каждого игромастера должен быть запас определенных приемов, с помощью которых можно сподвигнуть участников игры на активную позицию. Сегодня на занятии мы поговорим с вами об основных способах активизации играющих и как ими пользоваться.

В практике выделяют следующие способы активизации участников игры:

вступительная песня игромастера;
вступительные стихи или специальные рифмованные строчки;
блиц-вопросы или блиц-задания, на которые можно получить быструю реакцию или ответ;
ритуальные приветствия;
коллективное сотрудничество;
ритмические и жестовые игры на внимание.

Давайте рассмотрим каждый из этих способов.

Вступительная песня игромастера. Да-да, именно песня. Так как именно она может заменить традиционный выход игромастера (вышел, поприветствовал и начал играть). Что же это может быть за песня? В качестве нее могут быть использованы:

общезвестная популярная песня (хит) или песня, хорошо известная именно этой аудитории;
 песня с вопросами и предсказуемыми хоровыми ответами;

песня, которую легко дополнить жестовым сопровождением или выразительными движениями;

ритмичная песня, которая легко провоцирует на отбивание сильных долей музыкального такта.

Упражнение «Начни выступление»

Для проведения данного упражнения воспитателю рекомендуется объединить учащихся в группы. Задача каждой группы в течение 2-3 минут придумать вступительную песню, с помощью которой можно начать:

А) Игровую программу «Навстречу звездам».

Б) Игру «Вперед, за приключениями».

В) Интеллектуальную игру «Где логика?».

Вступительные стихи или специальные рифмованные строчки.

Их назначение – дать определенную информацию про замысел игры, ее цель. Стихи должны быть зажигательными, энергичными. Одобряется введение во вступительный стих двух-трех слов, которые, понимая логику и почувствовав рифму и ритм, можно всем залом произносить хором (по знаку-команде играмастера). И главное – их не должно быть много (лучше – не более восьми строк!). Это ведь не вечер поэзии!

Упражнение «Начнем со стиха»

Задача групп: придумать, согласно заданной тематике игры или игровой программы, вступительный стишок, отражающий замысел игры.

Блиц-вопросы или блиц-задания, на которые можно получить быструю реакцию или ответ

Сейчас мы с вами проверим эффективность данных вопросов. Итак,....

Примеры блиц-опросов (учащиеся выполняют то, о чем их просит воспитатель)

Поднимите, пожалуйста, правую руку те, у кого прекрасное настроение!

Помахайте, будьте добры, кистями рук те, кто меня хорошо слышит!

Будьте добры, покачайте головой те, кто меня хорошо видит.

Покажите, пожалуйста, кто может повторить такое сложное движение? (При этом демонстрируем любое движение, простое для всех).

Будьте добры, хлопните в ладони те, у кого из вас есть хотя бы один друг. А три? А пять?

У кого есть две ладошки – левая и правая – покажите.

У кого есть две ноги, постучите ими!

Кто знает имя своего соседа справа, выкрикните его!

А соседа слева?

А кто может назвать первые пять букв азбуки? А десять?

Скажите, пожалуйста, кто из вас умеет быть громким? А тихим шуршунчиком? А крикливым топотунчиком?

Интересно, кто быстрее по моей просьбе покажет четыре пальца? А семь пальцев? А пять?

Вот такие блиц-опросы помогут вам создать благоприятную атмосферу в зале и настроят участников игры на активную деятельность.

Ритуальное приветствие

Этот способ активизации имеет смысл применять в условиях достаточно больших аудиторий, когда индивидуально поприветствовать участников невозможно. Существуют определенные модули ритуального приветствия, к которым относятся:

Модуль «Тактильный контакт». Проход игромастера через зал с вариациями тактильных контактов. Игромастер может поглаживать, пожимать (руки, ноги, плечи, головы, колени, спину, бока, живот), дотрагиваться до волос, обнять, быстро перебежать пальцами руки от кисти до плеча, подмигнуть, подарить воздушный поцелуй, потереть щёчку, коснуться носа.

Модуль «Эталон». Проход игромастера через зал с фразой: «Добрый день тем, у кого прекрасная улыбка!» Варьировать можно, например, так: «Добрый день тем, кто красиво сидит», «...у кого в одежде есть что-то красненькое, синенькое, жёлтенькое и т.д.)», «...у кого есть пуговицы (шнурочки, кроссовки, часы, резиночки для волос и т.д.)»

Модуль «Невнимательный игромастер». Этот модуль вызывает много эмоций у участников игры. Во время приветствия и поклона, игромастер нарочно что-то теряет, рассыпает, старается поймать и закидывает ещё дальше. Теперь он просит помочь ему собрать вещи. Получая их, он благодарит помощников и заодно здоровается с ними.

Модуль «Домино». Игромастер, проходя через зал, медленно выбирает себе человека для контакта. Коротко приветствуя его каким-то жестовым способом, он просит «передать его приветствие (рукопожатие, похлопывание по плечу, попытку хлопнуть ладонями о ладони, обняться мизинчиками и т.д.) соседу далее по ряду (колонне, диагонали, кто кому захочет...)». Тот передаёт другому, тот – следующему и т.д.

Модуль «Колонна». «Мне очень приятно от того, что у нас так много детей в зале. Но жаль, что я не могу поздороваться с каждым из них лично. О! Придумал! Я поздороваюсь сразу со всей колонной! Положите, пожалуйста, все, кто сидит в этом ряду (показать) правую руку на плечо тому, кто сидит перед вами». Далее игромастер, приветствуя, трясёт руку первого, а прочие в ряду трясут плечи друг друга, приговаривая «Добрый день». Следующий шаг – выбор нового ряда для приветствия. И так несколько раз.

Коллективное дело

Задачей подобных игр может быть установление быстрого контакта с игроками.

Рекомендуется проигрывать с учащимися

Модуль «Гирлянды». Игромастер предлагает аудитории «гирлянду настроения». «Мы все – лампочки. Поморгайте, пожалуйста, я проверю, все ли они работают. Как только я назову цифру «три» – пойдет ток, вы ухватитесь руками (показывает жестом, как это сделать), и наши гирлянды засияют разными огоньками». Соединяя руки, моргают, мотают головой, проговаривают звук «У!» («С, «Ш») и т.д. Далее

игромастер называет цифры, среди которых встречается «три», и аудитория исполняет задания по принципу «кто быстрее», «кто точнее», «кто дружнее».

Модуль «Ток». На команду игромастера «ток» все замыкают цепочки разными способами соединений: кистями рук, мизинчиками, указательными пальцами, локтями, кулачками. Для поддержания интриги игры игромастер может называть некоторые слова, которые также начинаются с условленной буквы, но исполнять задания нужно только на указанное слово-сигнал.

Модуль «Цепочка». Игромастер подаёт серию команд, даёт время на выполнение задания, вносит поправки, привлекательно анализирует результаты выполнения дела, указывает на красивые решения и предлагает новое задание. Среди них: спина к спине, локоть к локтю, нога к ноге, живот к животу, плечо к плечу, щёчка к щёчке, колено к колену, носик к носу, пятка к пятке, бедро к бедру, ухо к уху, мизинчик к мизинчику, лоб ко лбу.

Передача предмета по залу (по рядам, колоннам, хаотично)

Очень эффективный способ, практически беспроектный в игротехнике. Его эффективность (особенно в начале игровой программы) состоит в том, что каждый игрок спешит как можно быстрее избавиться от предмета, который попадает ему в руки, ведь при остановке музыкального сопровождения «владельцу» придется выполнять игровое задание, которого он ещё не знает.

Здесь рекомендуется включить музыкальное сопровождение и передать по рядам учащихся какой-либо предмет, например, ручку. Если музыка останавливается и предмет находится у кого-то из учащихся, то ему необходимо назвать один из способов активизации игроков.

3. Рефлексия «Я говорю, ты продолжаешь»

Вот и подошло к концу наше занятие. Сейчас все вместе мы постараемся сочинить рассказ об этом занятии. Я начну фразой: «Сегодня на занятии мы узнали...». Ваша задача – по цепочке продолжить рассказ.

ЗАНЯТИЕ 7. ХОЧУ СТАТЬ МАСТЕРОМ ИГРЫ

Цель: создание условий для знакомства с основными заповедями ведущего игры и игровой программы.

Ход занятия

1. Организационный момент

Приветствие учащихся. Проверка присутствующих, проверка наличия тетрадей для занятия

2. Работа по теме занятия

Быть ведущим игры или игровой программы не так-то просто. Нужно владеть определенными навыками и умениями. Как вы думаете, какими? *(Ответы учащихся.)*

Сегодня на занятии я предлагаю вам рассмотреть основные заповеди – правила ведущего игры или игровой программы, которыми в своей практике пользуются настоящие мастера игры.

Рекомендуется каждую из заповедей рассмотреть по отдельности и проанализировать их. Данную работу можно организовать следующим образом. Учащихся необходимо объединить в две группы, а само занятие выстроить в виде игры «100 к одному», в которой каждая из заповедей будет иметь определенный балл. Группы-команды по очереди открывают задания, определяя количество стоимости задания, за которым спрятана одна из заповедей. После минуты обсуждения команда должна дать ответ – расшифровать заповедь.

1. Твой голос, язык — это твои инструменты, богатство, относись к нему бережно.
2. Внешний вид, твое умение держаться, твое лицо – «по одежке встречают, по уму провожают».
3. Помни: «Красота хорошо, но обаяние лучше».
4. Будь приветливым, доброжелательным по отношению к публике.
5. Никогда не успокаивайся на достигнутом, постоянно ищи новое. Совершенствуй свое мастерство и расширяй репертуар. Шагай в ногу с жизнью.
6. Никогда не говори о том, чего не знаешь, а знай больше того, что говоришь.
7. Яркий красочный реквизит — украшение твоей программы.
8. Больше дела, меньше слов.
9. Не давай ставить себя в неловкое положение, обладай чувством юмора, будь находчивым в нужный момент.
10. Будь хорошим психологом.
11. Чувствуй аудиторию.
12. Сумей завладеть ею.
13. Сумей показать свою творческую индивидуальность, сумей показать наиболее сильные стороны твоего дарования.
14. Знай приемы вовлечения в игру.
15. Сумей выбрать из публики интересных людей – они твои помощники.
16. Будь тактичен и вежлив с партнером и музыкантом.
17. Будь хозяином дома.
18. Не позволяй себе «оскорблять публику».

3. Подведение итогов

Назовите ту заповедь, которая на ваш взгляд является самой важной, необходимой.

4. Рефлексия «Одно слово»

Выделите самое важное, самое главное слово сегодняшнего занятия.

ЗАНЯТИЕ 8. ИГРОВАЯ ПРОГРАММА

Цель: создание условий для знакомства с основными понятиями игровой программы.

Ход занятия

1. Организационный момент

Приветствие учащихся. Проверка присутствующих, проверка наличия тетрадей для занятия

2. Работа по теме занятия

Игровая программа – это совокупность и определенная последовательность игры.

Конкурсно-игровая программа – это театрализованное представление, в основу которого включены игры, конкурсы, забавы, розыгрыши.

Главное отличие конкурса от игры заключается в том, что конкурс предполагает обязательное наличие победителя, в игре же могут быть варианты.

ВИДЫ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ

1. Разовая игровая программа

Разовая игровая программа не требует подготовки участников. Участники включаются в игру, танец, хоровое пение непосредственно в ходе «действия». При этом предлагаемые игры могут быть самыми разнообразными: интеллектуальные игры за столом, забавы в игротке, подвижные игры в кругу, в зале, на дискотеке. Занимают такие игры от получаса и более – в зависимости от возраста участников.

Для описания разовой игровой программы может быть достаточно сценарного плана. Документом, подтверждающим квалификацию, мастерство, педагогическую культуру организатора игры, является литературный сценарий.

2. Игра-спектакль

Чтобы провести игру-спектакль, необходима группа ведущих игровой программы. Сюжет спектакля строится таким образом, что его сторонние участники без предварительной подготовки могут играть небольшие роли или выполнять задания, от которых будто бы зависит судьба героев спектакля.

3. Театрализованная игра

Требует погружения артистов и зрителей в определенную атмосферу, имеет четкую конструкцию игровой ситуации, достаточно длительный период подготовки. Темы таких игр могут быть самыми разнообразными, например, «Суд над невежеством», «Литературные салоны 19 века» и т.п.

В оформленном виде такая программа должна предусматривать для участников возможность самим участвовать в развитии сюжетов, разработке образов. Для ее проведения необходимо иметь:

- четко изложенные задачи;
- план подготовки игры;
- экспозицию (характеристику среды, обстановки, предшествующей началу действия);
- сценарий с описанием хода игрового действия, приемов включения участников в ту или иную ситуацию;
- список литературы для подготовки к игре.

3. Интеллектуальная игровая программа

Интеллектуальная игровая программа – это программа, где успех достигается, прежде всего, за счет мыслительных способностей человека.

Методика составления и проведения игровых программ

Организатор должен предварительно продумать весь ход программы и предвидеть, какие моменты ее могут вызвать азарт, нечестное поведение играющих, падение интересов, чтобы заранее продумать, как предотвратить эти нежелательные явления. А также необходимо проверить, все ли готово к проведению (в большей степени это касается реквизита, оформления и призов).

Необходимо помнить, что речь идет не только заимствованной из каких-либо источников игры, а также и о создании оригинальной игры (авторская игра). Придумать игру – это значит определить и сформулировать основные драматургические понятия игры.

При разработке игры организатор должен учитывать возрастные особенности предполагаемых участников, их развитие, физическую подготовленность, количество, кругозор. Так же следует учитывать погодные условия (если проводится на улице), место проведения, наличие реквизита. Выбор зависит от эмоционального состояния участников, от их взаимоотношений, от индивидуального стиля организатора, его особенностей.

Выбор, подготовка места. Место должно быть безопасным, комфортным, создающим или подкрепляющим соответствующую атмосферу. Перед проведением программы, мероприятия на местности, руководитель должен заранее ознакомиться с местностью и наметить условные границы для игры.

Подготовка реквизита. Желательно, чтобы он был ярким, красочным. Реквизит должен быть гигиеничным, по размеру и весу должен соответствовать силам участников. Количество реквизита также необходимо предусмотреть заранее.

Вовлечение, введение в программу (сюжет). Для успешного проведения (особенно развлекательной, шоу-программы), а так же для того, чтобы участники заинтересовались и быстро включились, желательно, чтобы организатор находился в так называемом «легком весе». «Легкий вес» характеризуется эмоциональностью, подвижностью, раскрепощенностью, естественной улыбкой, приподнятым настроением. Введение в игру, программу, начало праздника и т.п. должно соответствовать сюжету и настроению программы. Например, на лирический лад может настроиться соответствующая песня. У малышей начало «Путешествия по сказкам» может служить письмо, полученное от сказочного героя, с просьбой о помощи или приглашением в гости и т.д.

Объяснение правил. Успех программы в значительной мере зависит от ее объяснения. Приступая к рассказу, руководитель должен ясно представлять себе весь ход программы. Объяснять правила лучше тогда, когда игроки заняли необходимое положение на площадке. Рассказ должен быть кратким: длительное объяснение может отрицательно сказаться на восприятии, (исключение составляют игры с

малышами, которым необходимо объяснять в сказочной форме). Рассказ должен быть логичным и последовательным.

Объяснение правил игры можно строить по следующему плану:
игровая задача;
роли и расположение на площадке;
ход;
правила, ограничения;
представление жюри.

Если встречаются затруднения в четком, ясном изложении правил, то рекомендуется предварительно прописать объяснение на бумаге.

Деление на команды, распределение ролей – трудный момент. Трудный, потому что в играх есть роли главные и второстепенные, интересные и менее интересные. Организатор должен обеспечить положение, при котором участники будут равны по силам, в одинаковых условиях, в противном случае пропадет интерес. Если кто-то не хочет участвовать, предложите ему роль эксперта, наблюдателя, вашего помощника, следуя принципу: как можно меньше зрителей, как можно больше участников.

Деление на команды можно осуществить следующим образом:

по времени года: кто родился зимой-летом, играют в одной команде, весной-осенью – во второй (не всегда удобно, т.к. получается не равное количество человек в командах);

по разрезанным открыткам: игрокам выдаются разрезанные на равное число частей открытки, участники должны составить исходные открытки; те, кто имеют части одной открытки – играют в одной команде;

игроки сами набирают команду (например, игра «Два корабля»: выбираются капитаны, капитаны сами выбирают себе кока, юнга и т.д., затем даются задания каждой категории игроков);

при помощи игр-разбивок;

при помощи многоуровневых жетонов.

Руководство (ведение) программой. Организатор (ведущий, конференсье) должен заинтересовать участников игрой (программой), увлечь их. Иногда стоит самому участвовать в программе, увлекая своим примером, поведением.

Необходимо чередовать конкурсы, игровые задания интенсивные и малоподвижные. Продолжительность зависит от характера программы, возраста и состава участников. Если программа (игра) командная, рекомендуется предусмотреть конкурсы (игры и т.п.) со зрителями (болельщиками).

Заключение, подведение итогов. Очень важно закончить программу своевременно, по принципу: получили удовольствие, но не переутомились. Но окончание не должно быть для игроков неожиданным («последнее задание» и т.п.). Желательно что бы конец программы был результативным – победа, поражение и т. п., он должен быть ярким, эмоциональным.

ЗАНЯТИЕ 9. ИГРА. ИГРА? ИГРА!

Цель: создание условий для подведения итогов занятий в объединении по интересам «Академия игромастера».

Данное занятие рекомендуется разработать отрядным воспитателям и построить его в виде игровой программы для учащихся.

ЗАНЯТИЕ 10. ПРОЕКТ «ПАРК РАЗВЛЕЧЕНИЙ»

Досуг и развлечения — одна из важных сторон жизни человека. Детские парки посещают все дети с большим удовольствием. Досуг предполагает комплекс развлекательных аттракционов для детей, подростков и молодежи. Активный, содержательный, совместный досуг детей способствует укреплению физического и морального здоровья.

Для начала, чтобы создать свой парк аттракционов, необходимо узнать, что такое парк? Какие бывают парки, изучить зоны отдыха и виды аттракционов (*детские, семейные, экстрим – аттракционы*).

Каждый отряд смены участвует в проекте. Каждый участник проекта создает модель одного парка. Парк развлечений должен быть:

1. Актуальным для проведения выходного дня в НДЦ «Зубренок»;
2. Произвольной формы;
3. Любого размера;
4. Финансово не затратным;
5. Иметь художественно-эстетичный вид;
6. Оригинальным и из разнообразных материалов.

ЗАНЯТИЕ 11. МАСТЕР-КЛАСС ПО ТВИСТИНГУ

Цель: создание условия для развития творческого воображения, фантазии, пространственного мышления, мелкой моторики рук.

Задачи:

сформировать способность удивлять, дарить радость, делать приятные сюрпризы своим близким и друзьям;

обеспечить теоретической базой и практическими навыками творческого моделирования из воздушных шаров;

развить способность самостоятельного создания творческих продуктов для оформления праздников;

создать представление о самостоятельной организации досуга с помощью владения приемами творческого моделирования из воздушных шаров.

Ход мероприятия

1. Твистинг – это удивительная техника создания забавных фигурок и скульптур из специальных шаров для моделирования. Ведь на самом деле это что-то удивительное и немного магическое – покорить одну из стихий, придать форму воздуху, заключив его под тонкой оболочкой воздушного шарика.

Для того чтобы начать, вам понадобятся:

насос (желательно небольшой);

шарики (260-Q, 160-Q).

Твистинг – не обязательно работа исключительно для профессионалов. Скручивание ярких цветов и забавных фигурок животных вполне может стать приятным и одновременно полезным хобби. Это необычное увлечение способно оказать положительное

влияние на развитие фантазии и творческих способностей человека, значительно улучшить его ориентирование в пространстве, благотворно сказаться на совершенствовании мелкой моторики рук.

Практическая часть

1) Немного теории: виды шариков для моделирования; как правильно надуть шарик для моделирования, чтобы он не лопнул; основные правила твистинга, основные виды скруток.

2) Практика (самая интересная часть!) Скручиваем веселых животных: собачка, медвежонок, цветок и т.д.

Теоретическая часть

Откуда начинать скручивание?

Обязательно от горловины шарика. Воздух при скручивании будет продвигаться к хвосту – там всегда есть свободное место, и шарик останется целым.

Главное правило скручивания – все движения делайте одной рукой и в одном направлении.

2. Основные термины твистинга:

пузырь – надутая часть шарика между скрутками;

стык – место скручивания;

скрутка – поворот и закручивание шарика, в итоге получается пузырь и стык.

Занятие твистингом помогает празднично оформить помещение, смастерить карнавальные костюмы и оригинальные подарки, провести веселые конкурсы. Кроме этого развивает творческие способности, мелкую моторику, координацию движений и пространственное воображение как детей, так и взрослых.

Забавные изделия, созданные с помощью **техники твистинга**, принесут много веселых минут при условии совместного творчества.

Практическая часть

Нам понадобится только один шарик и специальный ручной насос для шарика.



Надуваем шарик-колбаску так, чтобы остался ненадутый хвостик. Достаточно оставить 5-10 сантиметров. Это пространство заполнится после выполнения всех скруток. Если этого не сделать, то давление воздуха на стенки шарика может привести к взрыву. Стоит отметить, что, если оставленное пространство заполнилось и шарик стал заметно тугим, допускается сделать небольшое отверстие в конце шарика и немного спустить воздух. Перед тем как спускать воздух, необходимо зажать место, до которого следует спустить



шарик. Аккуратно, шарик может сдуться полностью. Затем его необходимо завязать.

Начинаем скручивание шарика с горловины. Важно сделать аккуратный узелок. В этой игрушке, начало шарика – это нос собачки. Складываем часть шарика из расчета что этот элемент станет головой и ушами собачки.



Скручиваем шарик в 2-3 оборота для получения мордочки и ушей.



Голова нашей собачки готова.



Отмеряем пространство для передних ног и шеи. Важно не делать лапы слишком длинными и помнить, что нам необходимо будет сделать еще задние ноги.



Делаем скрутку передних ног в несколько оборотов.



Отмеряем длину задних ног и хвостика собачки. Скручиваем элемент аналогично тому, как мы делали передние лапы.



Рисуем маркером глазки. Все, собачка готова!



3. Подведение итогов

Молодцы ребята. Замечательная получилась собачка. Всем спасибо за работу.

Рефлексия

У меня все получилось...

Было трудно...

Я мечтаю...

ПРОГРАММА ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ «ТЕАТР ОДНОГО СПЕКТАКЛЯ» В СМЕНЕ «ВЕСЕЛЫЕ И НАХОДЧИВЫЕ В «ЗУБРЕНКЕ»

Пояснительная записка

«Смотрите на мир широко раскрытыми глазами и вам не нужно будет выдумывать идеи для творчества, их подбрасывает сама жизнь. Живите своей жизнью, ищите красоту в окружающем мире, создайте и получайте удовольствие от поиска своих внутренних сокровищ».

Человек всегда стремится созидать, будь то осознанно или неосознанно. Поиск оригинальных решений и новых идей – это неотъемлемое условие самопознания и личностного роста.

Движение КВН – популярный среди учащихся и молодежи вид интеллектуального творчества. Игра в КВН пробуждает познавательный интерес учащихся, развивает их самостоятельность, инициативность, помогает раскрыть творческие способности, способствует формированию коммуникативных навыков. Кроме этого игра дает простор творчеству, развивает актерские способности, поднимает настроение, воспитывает личностные качества, необходимые для жизни в современном обществе.

Целью программы занятий объединения по интересам «Театр одного спектакля» является формирование творческой, интеллектуально развитой личности.

Задачи:

углубить и расширить знания и представления учащихся об истории и происхождении игры КВН и кавээновском движении;

развить креативное и логическое мышление учащихся посредством выполнения различных творческих задач;

учить писать и обыгрывать шутки по различным направлениям для расширения кругозора;

формировать навыки игры в КВН, сценического и актерского мастерства;

способствовать формированию умений создания сценария выступления, миниатюр, реприз.

Срок реализации программы. Программа занятий объединения по интересам «Театр одного спектакля» реализуется на протяжении смены «Веселые и находчивые в «Зубренке».

Возраст участников. Программа ориентирована на учащихся 9 – 11 классов.

Механизм реализации

Обучающий курс рассчитан на 8 учебных занятий: 5 теоретических и 3 практических. Занятия проводятся три раза в неделю продолжительностью один академический час каждое.

Реализация целевого назначения программы предусматривает организацию педагогического взаимодействия через использование разнообразных технологий и методик.

Программа построена таким образом, чтобы учащиеся получили теоретические знания, практические умения, накапливали практический опыт, повышали свой уровень в области КВН.

В процессе организации учебно-воспитательной работы используются такие обучающие формы, как лекционные и практические занятия, творческие встречи.

Итогом занятий объединения по интересам «Театр одного спектакля» является проведение образовательного форума «Вектор на будущее».

Для успешного усвоения материала необходимо соблюдать следующие принципы обучения:

принцип индивидуального подхода к учащимся;

принцип регулярности и последовательности обучения.

Учебно-тематический план

№	Название темы	Количество часов	
		Теория	Практика
1.	История и происхождение КВН	1	
2.	Шутка – штука серьезная	1	
3.	Конкурсы КВН	1	
4.	Практическое занятие «Разминка»		1

5.	Актерское мастерство и сценическая речь	0,5	0,5
6.	Мозговой штурм	0,5	0,5
7.	Практическое занятие «Домашнее задание»		1
8.	Образовательный форум «Вектор на будущее»		1
	ИТОГО:	5	3

Содержание программы

Занятие 1. История и происхождение КВН

Знакомство с происхождением движения КВН, ключевыми личностями в становлении КВН.

Основные понятия

Капустник. Агитбригада. СТЭМ. Игра. Жюри. Редактура.

Занятие 2. Шутка – штука серьезная

Знакомство с явлением юмора, развитием юмора. Знакомство с понятием литературной шутки, основными законами юмора, составляющими шутки.

Основные понятия

Шутка. Реприза. Инверсия. Каламбур. Афоризм. Парадокс. Подача. Отбивка. Добивка.

Занятие 3. Конкурсы КВН

Знакомство с традиционными конкурсами КВН, их спецификой.

Основные понятия

Приветствие. Разминка. Музыкальный конкурс. Капитанский конкурс. СТЭМ. БРИЗ. Импровизация. Видеоконкурс. Хоккей. Фристайл. Конкурс новостей. Биатлон.

Занятие 4. Видеоразминка

Способствовать развитию скорости мышления, логичности изложения мысли, остроумия, находчивости

Практикум

Разминка по кавээновским правилам, используя видеофрагменты из разминок высшей лиги. Команды-профессионалы задают вопрос, команды детей отвечают на вопрос.

Занятие 5. Актерское мастерство и сценическая речь

Знакомство с основными аспектами актерского мастерства, сценической речи. Понятие «Актерский этюд».

Практикум

Этюды на развитие актерских навыков; игры по развитию сценической речи (скороговорки, упражнения на развитие дикции, скорости речи, по правильному интонированию и т.д.).

Основные понятия

Актер. Сценическая речь. Дикция. Темп. Тембр.

Занятие 6. Мозговой штурм

Определение понятия «мозговой штурм», освоение технологии проведения мозгового штурма;
научиться решать творческую проблему посредством организации мозгового штурма.

Практикум

Решение проблемы посредством организации мозгового штурма

Основные понятия

Правила мозгового штурма, достоинства мозгового штурма, недостатки мозгового штурма, виды мозгового штурма, этапы организации мозгового штурма: постановка проблемы, генерация идей, группировка, отбор и оценка идей, принятие решения.

Занятие 7. Нечто минут на 10 минут...

Формирование умений работать в команде, развитие способности разрабатывать выступление на заданную тематику

Практикум

Показ домашнего задания на тему «Мы в «Зубренке».
Выступления команды готовят с начала смены.

Ожидаемый результат

В результате изучения курса учащиеся должны знать:

историю и происхождение движения КВН, требования к игре;
основные традиционные конкурсы КВН, их особенности и специфику;

структуру и построение шуток, сценариев, реприз, эффективные приемы создания собственных шуток;

основные аспекты актерского мастерства и сценической речи;

технология проведения «мозгового штурма».

Учащиеся должны уметь:

создавать собственные шутки и сценарии;

выявлять уровень и тематику шуток;

пользоваться приемами решения и составления коммуникативных, логических, этических задач;

находить литературу по интересующей теме;

организовывать метод «мозгового штурма»;

обосновывать «плюсы» и «минусы» выступления команд.

ЗАНЯТИЯ В АКАДЕМИИ «ТЕАТР ОДНОГО СПЕКТАКЛЯ»**ЗАНЯТИЕ № 1 «ИСТОРИЯ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ КВН»**

Тип занятия: теоретическое

Цель: познакомить с историей, источниками и происхождением КВН

1. Четыре источника и составные части**Капустник**

Что это такое – приблизительно знают все. Откуда «это» взялось – представляют себе немногие, причем все по-разному. Существует, например, легенда об актерах-вахтанговцах, которые в 20-е годы

собирались в доме Б.В.Щукина и «чудили» - разыгрывали для собственного удовольствия разные сценки из театральной и околотеатральной жизни. А «капустниками» все это называлось будто бы из-за того, что у Щукиных по такому поводу подавались потрясающие пироги с капустой. Так вот – это неправда! Точнее, актеры-то скорее всего, действительно собирались и чудить – чудили. А неправда – то, что это были первые театральные «капустники». Реально это дело придумали не вахтанговцы, а актеры знаменитого Московского Художественного Театра еще в конце 1900-х годов. Именно в МХТ на театральных вечеринках впервые стали делать пародии – сначала на самих себя, на собственные постановки, на театральную публику, а потом и на другие театры и даже на политических деятелей. Это там стало понятно, что в сценической пародии позволительно некое панибратство с людьми очень высокого общественного положения. И это там впервые стали писать новые слова к нашумевшим шлягерам! Но и всё это - тоже неправда! Точнее, все – правда, кроме истинных исторических корней «капустников». А теперь внимание! Историческая правда: задолго-задолго до всего выше изложенного, долгими осенними вечерами деревенские девушки собирались в большой избе и рубили капусту, чтобы заквашивать ее на зиму. Работа была большая и занудная, а девушки были молодые и красивые, поэтому приходили к ним деревенские парни и веселили их, как могли: сочиняли частушки, рассказывали смешные истории, разумеется, на местную тему и подтрунивали над зрительницами. Отсюда исторический вывод: «капустник» - чистой воды русский народный жанр! А страсть к актуальному юмору, товарищи, сидит в нас на генетическом уровне! О как! Едем дальше!

Агитбригада

Десяток лет назад об этом явлении еще помнили все. Целое движение было. Так что, ради исторической справедливости, впитайте и это понятие. В общем, у большинства, кто помнит, ассоциации с этим словечком чисто «революционные»: агитбригада, как понятие, кануло в Лету вместе с Комсомолом. В свои последние годы она, правда, никого и никуда не агитировала и существовала просто как название небольших коллективов студенческой авторской художественной самодеятельности. Но остатки жанра в ней сохранились. И именно они нынче и составляют жанровую основу КВН.

Вообще, агитбригада – штука гениальная. Это такой «театр представления», доведенный до логического предела, когда он уже почти перестает быть театром. Именно агитбригада изобрела знаменитую «линейку» – шеренгу людей, стоящих на авансцене лицом в зал и представляющих собой, по сути дела, единый образ. Узнаете кавээновское приветствие? Далее у нас идет «отстраненное общение», когда актеры, вопреки всем театральным канонам, обращаются друг к другу, смотря при этом в зал! Далее: актеры на сцене могут говорить и за героя, и за автора, а в следующий момент разбить монолог на десятерых. А компоновка сценария из отдельных кусочков и даже реплик, которые вовсе не обязательно связаны между

собой не только логикой действия, но и логикой вообще! Всё это придумано агитбригадой!

СТЭМ

Студенческий театр эстрадных миниатюр. В 50-60-ые годы СТЭМы были очень популярны. Кое-где существуют они и сейчас, хотя основательно потеснены кавээном.

Традиционной продукцией СТЭМа является эстрадная миниатюра – юмористическая сценка, разыгрываемая небольшим количеством актеров (чаще всего двумя).

В КВНе конкурс СТЭМ, введенный в 1995 году, несколько отличается от классического. Во-первых, это, как и в агитбригаде, доведенный до логического предела «театр представления». Но если в линейке агитбригады актерство отдельно взятой личности было минимальным, то в СТЭМе без этого актерства практически не обойтись!

Роднит СТЭМ с клоунадой система воздействия на зрителя. Если актерам удастся «поймать» зал, то дальше они могут уже спокойно и планомерно довести его до истерики, которая и не снилась никакой даже культовой комедии.

Действие в СТЭМе строится так: изначально абсолютно реальный житейский конфликт в течение нескольких минут доводится до полного маразма, когда актеров «выносит» из области более или менее продуманного текста в откровенную импровизацию. И вот что удивительно: клоуны сразу обозначают собственную ирреальность «нечеловеческими» костюмами и гримом, а СТЭМ во всем этом абсолютно не нуждается. По большому счету не надо никакого реквизита и декораций! Разве что пара стульев и стол. Вывод: СТЭМ – это искусство полного постановочного примитива. Дополнительная историческая справка: СТЭМ напоминает такое явление, как «бедный театр», придуманный великим английским режиссером П. Бруком. Только там декорации были удалены, чтобы не мешать зрителю сосредоточиться на человеческом образе. В «нищем театре» СТЭМа лишние детали часто мешают восприятию происходящего.

Впрочем, за такую «дешевизну» своего успеха СТЭМ должен платить свою безусловную цену. Он не может не быть актуальным! И герои, и ситуации должны быть абсолютно близки и узнаваемы зрителем! И чем эта узнаваемость более конкретна, тем больше вероятность успеха!

Игра

Немного древней истории: конкурсы, похожие на кавээновские, проводились в Древней Греции еще более 2500 лет назад. Дело в том, что комедия, как жанр родилась из мистерий, которые разыгрывались на праздниках Диониса. Первое время древние греки показывали комедии всего лишь несколько дней в году на этих самых праздниках. Так вот, при этом в зале сидело жюри! И в конце праздника десять уважаемых граждан решали, чей спектакль лучше, и вручали призы лучшему автору и лучшей труппе!

ВВВ и КВН

В 1959 году трое молодых людей – врач Альберт Аксельрод, инженер Владимир Яковлев и журналист Сергей Муратов – принесли в Редакцию программ для молодежи Центрального Телевидения идею викторины под названием «Вечер Веселых Вопросов». Идея понравилась, и ее осуществили. Раз в месяц из Дворца Культуры МГУ на Моховой стала выходить в прямом эфире симпатичная молодежная передача. Это была именно викторина между студенческими командами московских ВУЗов – и ничего больше! Разве что вопросы и задания подразумевали некую толику юмора.

Но на четвертом выпуске произошла «катастрофа». Ведущие пообещали приз тому, кто первым среди лета придет в зрительный зал в валенках, шубе и ушанке, да еще принесет с собой фикус. Никто не мог предположить, во-первых, такой популярности передачи, а во-вторых, такого желания москвичей принять в ней участие. Через полчаса многосотенная толпа людей, созревших в шубах майским вечером, да еще отягощенная нелегкими кадрами с фикусами, смела кордоны перед входом в зал. Эфир пришлось прервать. А о передаче забыть.

Но через два года мужественные люди из молодежной редакции ЦТ не побоялись вновь связаться с теми же авторами. И 8 ноября 1961 года из Первой студии на Шаболовке вышла в эфир первая передача под названием «КВН».

И эта передача тоже была по началу чистой воды викториной. Правда, временами веселой, но веселой на уровне массовика-затейника, предлагающего собравшимся нечто вроде бега в мешках. В принципе – это было соревнование скорее не остряков, а эрудитов. И оформление студии представляло собой «стадион эрудитов». И в первой кавээновской песенке пелось:

Станем эрудитами в нашем КВН...

А дальше – не сразу, а очень постепенно – на протяжении нескольких лет с передачей стали происходить удивительные метаморфозы. В ней все меньше стало оставаться от викторины, и постепенно стали появляться всем знакомые конкурсы: приветствие, разминка, домашнее задание, БРИЗ, конкурс капитанов. И сами конкурсы постепенно стали играть по-другому. В них все меньше оставалось вопросов на эрудицию, они становились все более зрелищными, сценическими, театральными.

Популярность телевизионной передачи, а потом и, собственно, игры стала просто феноменальной! В кавээновские вечера улицы действительно пустели. Его смотрели все. В ту пору это была единственная игра, единственная развлекательная молодежная передача и единственная юмористическая программа одновременно. К тому же в ней были совершенно особенные ведущие: сначала сам Альберт Аксельрод, потом к нему присоединилась молоденькая Светлана Жильцова, а в 1964 году Аксельрода сменил Александр Масляков, который был в ту пору студентом 4 курса!

Такую передачу просто не могли не смотреть!

В конце 60-ых над КВН потихоньку стали сгущаться тучи. КВН перевели на видеозапись. В конце концов, когда в 1972 году ее закрыли, многие этого как-то даже и не заметили...

Впрочем, закрыли только передачу. Игра осталась. И хотя официальные турниры «не поощрялись», но правила знали все. И почти каждый в своей жизни хотя бы разок этой игрой побаловался: в школе между классами, в пионерском лагере между отрядами или в институте между факультетами.

Игра продолжала «саморазвиваться». За это время забылись традиции кавээновских жанров, «ноу-хау» подготовки и исполнения различных конкурсов. А никакой теоретической литературы КВНщики 60-ых после себя не оставили...

Словом, когда грянула «перестройка», и Александр Масляков (редактор), Андрей Меньшиков (режиссер, бывший капитан команды КВН Московского инженерно-строительного института) и Борис Салибов (автор, бывший член команды КВН Одессы) почувствовали, что в этих условиях телевизионная передача «КВН» может быть вновь востребована, выяснилось, что играть-то в него по-хорошему почти никто не умеет!

И все началось сначала. Методом мучительных проб и ошибок. Под постоянным «прессингом прессы» в том смысле, что «старый КВН был лучше». А он был уже не лучше и не хуже. Он был просто другой!

Так что же такое КВН?

Всякая великая идея в основе своей проста и естественна. КВН не исключение. Если попытаться сформулировать его правила, то окажется, что и формулировать-то нечего: *две или более команд соревнуются в одном или более конкурсах, тема и жанр которых могут заранее определяться организаторами, а некое жюри потом определяет, кто из них оказался лучше. Все! Все дополнительные правила – это уже не правила, а традиции. И любое действие, которое отвечает этой элементарной формулировке, в принципе, можно назвать КВНом.*

И все-таки, что такое КВН?

Ну, наверное, КВН – это все-таки соревнование в остроумии. Это определение подходит для тех, кто собирается только поболеть в зале или у телевизора, поскольку оно дает критерий субъективной оценки выступлений.

Ну а для тех, кто собирается играть, придется все-таки ввести еще одно уточнение. КВН – это соревнование в собственном остроумии.

Инсценировка старых анекдотов, юмористических полотен из бескрайних просторв Интернета, или даже сочинение собственных выступлений путем перекомпоновки шуток других команд – это, простите, не КВН. Хотя, увы, многие этим занимаются, считая себя вполне законными кавээнщиками. Нет, ежели Вы это делаете в узком кругу (скажем, лишь для своего класса, факультета, цеха, офиса и т.д.), то на здоровье! Но если вы решите выйти на широкий общественный простор на уровне хотя бы своей городской

или региональной кавээзовской Лиги, то вам придется уже знать, чем отличается приветствие от разминки, а музыкальный конкурс от домашнего задания, то есть познакомиться с традиционными кавээзовскими конкурсами.

И, наконец, если вы почувствовали, что КВН для вас нечто большее, чем способ убийства свободного времени, то вам придется открыть для себя законы жанра. КВН сегодняшний – это ведь вполне самостоятельный жанр сценического искусства, имеющий свои довольно характерные законы.

ЗАНЯТИЕ №2. «ШУТКА – ШТУКА СЕРЬЕЗНАЯ»

Тип занятия: теоретический

Цель: познакомить с понятием шутки в КВН, ее структурой и особенностями написания.

Ход проведения

Как ни странно, далеко не каждый, кто начинает играть в КВН, понимает, что лежит в его основе. А в основе лежит ЕЕ ВЕЛИЧЕСТВО ШУТКА! Именно шутка, а ничто другое, является боевой единицей КВН! В КВН – ничего, кроме шуток, нельзя ни говорить, ни петь, ни показывать. Иначе это будет не КВН.

Шутка для КВН – первооснова и абсолют. Шутка, понимаемая как самостоятельная смешная фраза, как самая миниатюрная ячейка юмора, которая только может существовать. В КВНе ее называют «репризой», которую в этом случае надо не путать с репризой цирковой или эстрадной, представляющей собой, как и в СТЭМе, смешную сценку.

Итак, шутки, шутки и только шутки! И как бы вы хорошо ни играли на сцене, как бы прекрасно ни пели и как бы здорово ни танцевали, если вы за 5 минут не сказали 15-20 приличных шуток – выигрыша вам не видать.

Вот почему КВН такой трудоемкий жанр, сравнить который можно, пожалуй, только с неким интеллектуальным цирком. Ведь придумать хорошую шутку невероятно сложно. А кавээзовский сценарий должен представлять собой сплошной «репризный ряд».

В общем, шутка – штука серьезная. И потому поговорить придется о довольно серьезных вещах.

Самое поразительное в юморе – это его способность стареть. А что поделаешь, человечество развивается.

Комедии Аристофана и Менандра, над которыми ухохатывались древние греки, сегодня с точки зрения смешного вызывает легкое недоумение. Но это еще «цветочки», если перейти от литературы к зрелищу. Цирки, в которых гладиаторы бились насмерть, то и дело оглашались взрывами смеха! Римлянам это казалось смешным! По сравнению с этим развлечением средневековые Арлекины, вызывавшие бурную радость зрителей, колотя Пьеро бычьим пузырем по башке, – большой шаг вперед.

Но все это «дела давно минувших дней». А что вы скажете, услышав анекдот, скажем, 50-летней давности? Ничего вы не скажете. Скорее всего, вы скажете, что его уже слышали, но странно, что он про председателя колхоза, а не про директора фирмы.

А пока давайте разберемся, в чем же причина быстрого старения столь дорогого интеллектуального продукта? Вообще говоря, причины три:

потеря новизны умозаключения;

потеря бытовой актуальности;

изменение со временем самого метода создания шутки.

Человечество, а вместе с ним и его юмор, слава Богу, развивается от «простого к сложному» - от грубости к изяществу

В основе любой шутки обязательно лежит ПАРАДОКС, то есть, сопоставление несопоставимого! Именно этот факт можно считать **первым и основным законом юмора.**

Каждая шутка состоит из двух более или менее самостоятельных частей. Это, по сути, *тезис и антитезис*. Говоря проще: *заезд и концовка (подача и отбивка)*. Либо по более сложной схеме: *подача – отбивка – добивка!*

А сейчас внимание, парадокс – основа любой шутки. Вот вам известный парадокс: электрон одновременно является и частицей, и волной.

Почему не смешно, друзья?

А дело всего лишь в том, что *парадокс сам по себе является необходимым, но недостаточным условием создания репризы.*

Второй закон юмора – шутка должна иметь бытовую актуальность! Проще говоря, в ней должен быть *объект социальной критики*. Причем понимается это чрезвычайно широко – от тещи до президента, от конкретного человека до обобщенного образа или литературного героя. Объектом также может быть и какое-то явление в целом. Важно, чтобы этот объект был узнаваем читателем или зрителем на уровне подсознания, чтобы он был близок ему, чтобы он его волновал и даже тревожил! Чем тревожнее проблема, которая будет затрагиваться в шутке, тем охотнее человек будет смеяться!

Важный момент. АКТУАЛЬНОСТЬ – понятие очень широкое: политическое и географическое. Можно просто оглядеться вокруг. Самый актуальный персонаж – тот, который просто находится рядом. Вот почему в КВН так много шуток про А.В. Маслякова. Просто шутить про Маслякова на кавээновской сцене выгодно, потому что он всегда актуален. Ну а следующими по актуальности собственных образов идут, разумеется, постоянные члены жюри.

Третий закон юмора – **шутка подразумевает новизну умозаключения**. И достигается эта новизна, в свою очередь, или *новизной темой*, или *новой конструкцией парадокса*.

Теперь понятно, почему кавээновски буквально набрасываются на каждый новый актуальный факт: будь то очередной политический кризис, новая реклама или новый музыкальный хит. Новая тема легко «обшучивается». Новизна обеспечена даже при использовании уже известной конструкции парадокса.

Как придумать шутку?

Все новое – это хорошо запрещенное старое.

Московский химико-технологический институт

Реприза – это жанр литературы, а потому к ней относятся все ее законы, главный из которых – писать только о том, что хорошо знаешь или хотя бы чувствуешь. Иначе ты неизбежно только переставишь чужие слова, и зритель это обязательно заметит. А в отношении юмора этот закон становится особенно суровым. Хорошую шутку можно придумать только о том, что на самом-то деле причиняет тебе, как минимум, душевный дискомфорт.

На этой оптимистической ноте мы и закончим разговор о теме для шутки.

- *Почему удои падают, а надои растут?*
- *Потому что в надоях есть слово «надо»!*
- *«Уральские дворники», Екатеринбург*

Вот так мимоходом мы набрали на **правило идеальной шутки**, которое гласит: **над одной шуткой зритель должен смеяться трижды – после подачи, после отбивки и после добивки**. Старые одесситы называли это правило **«правилом трех смехов»**.

Впрочем, в кавээновских анналах можно найти даже репризу с четырьмя смехами!

Выходят двое латышей:

- *Здравствуйте! Вы нас не признали? А между тем, нас признали во всем мире! (смех)*
- *Правда, для этого нам пришлось сказать, что у нас нефть есть! (смех)*
- *Правда, мы не сказали – чья. (смех)*
- *Зато сказали – почему!.. (смех)*

«Дети лейтенанта Шмидта» (Томск), 1998, Юрмала

Такое «чистое» выполнение этого правила особенно в первой фразе – большая редкость даже у очень хороших команд.

Напоминаем, что имеется в виду «идеальная» шутка, создание которой является фигурой высшего кавээновского пилотажа. На первом этапе большой удачей можно считать безусловное выполнение «правила одного смеха». Впрочем, мечтать – не вредно. А потому запомните, на всякий случай, что у «правила трех смехов» есть одно немаловажное дополнение: **каждый следующий смех должен быть сильнее предыдущего**. Если не получается, остановитесь на самом сильном, а все остальное выбросьте.

Итак, в основе шутки – неожиданная ситуация! Вопрос: как сделать ее смешной максимально (кавээновски говорят обычно «докрутить шутку»)? Чаще всего – довести ее до полного абсурда. **Доведение ситуации до абсурда** – еще один из универсальных способов построения репризы. Проще всего это достигается уже знакомым нам «перевертышем», то есть переворачиванием ситуации с точностью до наоборот. Классический пример – мужчина в роли женщины, – имеет бесчисленное множество воплощений со времен Шекспира до команды КВН «В джазе только девушки», а если брать из последнего – фанатки команды КВН «Максимум».

Еще два весьма распространенных способа **пародия и нарушение идиомы** – мы попробуем проиллюстрировать одной шуткой:

- *Родила царица в ночь*
- Толе - сына, Жоре - дочь.*

(ХАИ, 1994)

ИДИОМА – оборот речи, значение которого не определяется значением входящих в него слов, например: «бить баклуши» (Словарь С.И. Ожегова).

Вообще, нарушение идиомы – прием весьма распространенный и довольно мощный

Днем с огнем – вечером разогнем!

Ленинградский финансово-экономический институт, 1991

Чем дальше влез, тем ближе вылез!

«Ворошиловские стрелки», Луганск, 1992

Почему смерть приходит к людям в черном балахоне и с косой, а к комарам - в тапочках и с газетой?

«Дизель», Николаев, 2003

Думаете – этим ограничиваются классические приемы, использованные при создании препарируемой нами репризы? Ничуть! **А прием раскрытия приема?**

Несколько вполне классических примеров подобных реприз показала в 1998 году команда Томска: «шпагоглотатели» (музыкальный конкурс четвертьфинала), «Виртуозы Томска», исполняющие чардаш Монти «на языках» (музыкальный фестиваль) или даже текстовая шутка, построенная, по сути, тем же методом:

– *Что это так воняет?*

– *Надушился-я...*

– *А голова чего мокрая?*

– *Ну, я же говорю, надушился-я!*

Наконец, еще один классический метод «производства» шутки – **повторение**. Большинству из вас наверняка известен драматургический **прием повторения ситуации**: если персонаж, скажем, несколько раз появляется на сцене с одними и теми же словами, то на второй раз зритель улыбнется, а на третий, скорее всего, будет смех. Отметим мимоходом, что при использовании этого приема два раза ситуация может повторяться полностью, но на третий – выход из нее должен быть уже совершенно неожиданный, причем репризный.

Шутка должна быть стройной и благозвучной. То есть, идеально технически выполненная шутка для КВН должна быть, по сути дела, стихотворением в прозе. Тогда она будет не только хорошо восприниматься на слух, но и легко запоминаться.

Момент «доводки» репризы – совершенно самостоятельное мучение. Ведь чувство языка помогает лишь выбрать правильный вариант из десятков, которые вы, простите, тупо перебираете. Увы, другого способа пока никто не придумал. При этом вы можете столкнуться с новыми сложностями. Каламбур, например, не состыковывается с благозвучием. А когда, наконец, его (благозвучие) удастся найти, оказывается, что из шутки куда-то делся смысл. То есть, он, вроде бы, и есть, но кроме авторов его никто не понимает и приходится дополнительно объяснять.

Иногда, наоборот, шутка получается бедной по звучанию. В ней, как бы, не хватает красок. В этом случае неплохо помогают откровенные украшения - смешные названия или фамилии вроде колхоза «Красное вымя» или какого-нибудь

«Череззабороногузадерищенко». И, конечно, очень украшает шутку лексический ряд, связанный с ярким имиджем команды. Стоило «джентльменам» произнести «Скажите, сэр...», а «гусарам» начать фразу со слов «А правда ли, поручик...», как реприза приобретала совершенно новые краски. Столь явных лексических клише уже давно никто не использовал. Однако, правило продолжает работать – чем ярче имидж команды, тем более характерной лексикой он сопровождается, и тем сочнее звучат ее шутки.

ЗАНЯТИЕ №3. «КОНКУРСЫ КВН»

Тип занятия: теоретическое

Цель: познакомить с разновидностями кавээновских конкурсов, их особенностями

1. Приветствие/Визитная карточка

Приветствие – домашний конкурс, открывающий игру КВН. Его задача – создать атмосферу ЭТОЙ ИГРЫ, ритм и настроение. Поэтому приветствие-конкурс на вольную тему ОБ ИГРЕ.

Недаром приветствие называют визитной карточкой команды. Но –команды К В Н.

Тема приветствия не задаётся оргкомитетом. Команде даётся возможность создать сюжет самой, чтобы в визитном конкурсе как можно лучше использовать свои возможности и особенности своих игроков.

Критерии оценки. Наличие сюжета, культура текста, режиссура – эстрадная подача (общение через зал), ритмичность показа, работа с музыкой и оформлением.

Актёрское мастерство: культура речи, актёрские реакции, сценическая свобода.

Итак, определяемся: приветствие – это самостоятельный сценический кавээновский жанр, не имеющий аналогов ни в театре, ни в кино, ни на эстраде.

С точки зрения классической драматургии «приветствие» вообще не имеет права на существование. Ведь в нем нет не то что развития действия, но чаще всего даже самого действия! Все приветствие – это, по театральной терминологии, одна сплошная «экспозиция». Зрителя ненавязчиво и весело «обманывают». Вместо драматургической «завязки» используется выход команды на сцену с танцем или песней, а чаще всего и с тем, и с другим. Этот момент служит еще и «заявкой имиджа», то есть объясняет, кто это такие вышли на сцену, в кого они сегодня играют. В первых словах приветствия задается «игровая ситуация», то есть – где герои находятся и чем занимаются. А дальше начинается более или менее связанный разговор или вообще почти не связанный ряд сообщений, который, в общем-то, совершенно неоправданно начинается и, как правило, не более логично заканчивается. Ну, а место кульминации в этой странной пьесе отводится финальной песне. Все! Разве что маленькое дополнение: если приветствие длится больше 4-5 минут, рекомендуется где-то посередине легкое «взбадривание» с помощью коротенькой песенки или танца. Вот теперь окончательно все!

2. Разминка

Разминка – самый серьезный и сложный конкурс игры. А ведь разминка, по сути дела, – единственный конкурс, который по теории игры практически не изменился за последние 45 лет.

Подготовка к разминке начинается, разумеется, с подбора собственных вопросов и ответов. Для разминки подходит далеко не всякая реприза. Главный критерий отбора – «актуальность» или, точнее, «актуальный подтекст». Вопросы на разминку должны максимально отличаться по темам. Кроме того, в идеале их должно быть на треть больше, чем вы собираетесь задать. Дело в том, что в процессе разминки вы наверняка почувствуете, на какую тему наиболее живо реагирует зал и, сориентировавшись, сможете предложить ему именно то, чего он от вас ждет.

Итак, несколько советов.

1. Во-первых, не надо пытаться сформулировать вопрос так, чтобы на него невозможно было ответить.

2. Конечно, вопрос не стоит формулировать так, чтобы он откровенно подразумевал хороший ответ.

3. Прежде всего, команда на разминке должна работать, как машина – машина для генерации, выбора и подачи шуток.

Итак, самое главное, не надо думать над ответом 30 секунд. Во-первых, вы не успеете сделать все остальное, а во-вторых в этом просто нет необходимости. Ответ, если он приходит, то приходит в течение первых 5-10 секунд. Остальное время, как это ни парадоксально, необходимо на то, чтобы выбрать из предложенных ответов лучший и точно сформулировать репризу.

Еще один важнейший вопрос разминки: кто пойдет отвечать? Логичное предположение – «автор ответа», далеко не безусловно. Ведь им может оказаться абсолютно неизвестный зрителям член команды, не обладающий, к тому же сценическим обаянием. Отвечать должны актеры, причем актеры-лидеры. Оптимально, конечно, чтобы они были не чужды авторской деятельности, что позволит им лучше «почувствовать» репризу. В то же время, острохарактерному герою, любимому залом, интуитивно многое прощается.

Ответ на разминке не обязательно должен быть придуман. Он может быть подобран из специального набора заранее заготовленных реприз и подогнан под вопрос соперника. На языке кавээнщиков этот набор называется «резинками».

4. Музыкальный конкурс

Чаще всего музыкальный конкурс, так или иначе, строится в форме обыкновенного эстрадного концерта. Именно так поступали еще кавээнщики 60-ых. Они выстраивали друг за другом готовые музыкальные номера из соображений смены темпа и массовости, а также возрастания предполагаемого успеха к концу конкурса. Впрочем, не забывайте, что первая песенка тоже не должна быть самой слабой. Именно в те времена была изобретена и классическая постановочная форма «хора с солистами», которая вполне удачно эксплуатировалась одесситами вплоть до середины 90-ых годов. А между песенками делался самый обыкновенный конференс – индивидуальный или

парный, состоящий из набора реприз, последняя из которых служила выводом на следующий музыкальный номер.

5. Песне ты не скажешь до свидания...

Музыкальный конкурс отличается в КВН наибольшим жанровым разнообразием. Просто в отличие от, скажем, приветствия в нем изначально нет достаточно строгой жанровой определенности. По большому счету, единственным критерием «музыкальности» конкурса является наличие в нем большего или меньшего количества музыки, и с этой точки зрения любой конкурс в нынешнем КВН (за исключением, пожалуй, разминки и капитанского) можно назвать музыкальным. Так или иначе, большинство музыкальных конкурсов используют форму «ведущего с концертом», на которую «надевается» некая дополнительная ситуация.

Музыкальные номера – штука специфическая, и далеко не всем они удаются. А здесь теоретически можно «вытащить» конкурс, имея всего лишь один полноценный музыкальный номер. К нему дописываются вступительная и финальная песенки, добавляется пара музыкальных «тычек», и все это вместе смотрится вполне музыкально! Другое дело, что идея тогда уже должна быть оригинальной, а текст – действительно смешной.

«Музыкальный коллаж». Суть его состоит в том, что подряд «нон-стопом» исполняется множество коротких фрагментов, более или менее перетекающих друг в друга.

Главное технологическое достоинство этой формы – возможность использования коротких песенных отрывков, которые, как известно, рождаются гораздо легче и чаще, чем удается набрести на достойную тему для полноценного музыкального номера. Но увязывание таких отрывков в коллаж позволяет создать ощущение «большого музыкального полотна».

Форма «короткой музыкальной пьесы». В основе такого номера в классическом виде лежит куплетная форма, причем каждый куплет поет новый герой (или группа героев). Иллюзия драматургического развития достигается тем, что герои постепенно появляются и накапливаются на сцене, чтобы в финале уже мощным хором спеть уже нечто завершающе-морализаторское.

6. Главная роль

Итак, речь пойдет о капитане и капитанском конкурсе. Почему роль «главная», вполне понятно: на человека, ее исполняющего, так или иначе, взваливается ответственность за целый конкурс. И этот конкурс, в конце концов, может повлиять на результат всей игры. Именно этот конкурс является самым сложным, причем не только для исполнителя «главной роли». Готовиться к нему, как и к любому другому конкурсу, должна вся команда – иначе успеха не видать.

Принято считать, что самое сложное в КВН – это разминка, но это, очевидно, потому, что капитанский конкурс в последние годы случается далеко не в каждой игре.

Почему мы определили капитана как «главную роль», а не «главную должность»? С одной стороны, капитан должен обладать таким набором качеств (сценичность, обаятельность, авторские наклонности, умение импровизировать, крепкие нервы), которые

неизбежно сделают его одним из лидеров команды. Но с другой стороны, если капитан окажется «и швец, и жнец, и на дуде игрец» – и автор, и актер, и постановщик, – то ему элементарно может не хватить сил, и он может проиграть сопернику чисто «физиологически». Правда, во многих командах, особенно достаточно малочисленных по составу, капитанский конкурс взваливается на лидера, потому что просто нет альтернативы. Но в этом случае в последние дни перед игрой капитан обязательно должен переложить часть своих функций на коллег.

Итак, первая часть капитанского конкурса – эстрадный монолог. Это – базовый жанр со всеми атрибутами, ему присущими: тема, образ, от лица которого он произносится, сюжет, композиция, развитие и т.д. Но капитанский монолог – жанр кавээновский, и поэтому должен состоять из полноценных реприз. Теперь о нюансах.

Прежде всего, не стоит увлекаться сюжетом и ситуацией. Чем сложнее вы все это закрутите, тем дольше вам придется из всего этого выпутываться, и, следовательно, тем меньше времени останется на чистые репризы.

Капитанский монолог должен быть жестко выверен по времени! Детское желание, как можно дольше привлекать на сцене внимание публики к собственной команде, чревато в любом конкурсе, но в капитанском оно влечет непосредственно к катастрофе!

Для капитанского конкурса необходимо отобрать самые лучшие, самые «дорогие» репризы, которых, как известно, никогда не бывает слишком много!

Сам монолог должен быть назубок отрепетирован, причем не самим исполнителем в темном углу, а поставлен на сцене командным режиссером, как и любой другой домашний конкурс! Но даже и в этом случае, особенно если за капитаном водится грешок забывания текста, полезно придумать некое приспособление, позволяющее, в случае чего, заглянуть в текст.

Экспромтная часть конкурса должна быть как следует «прорезинена». Только это не означает, что у капитана должны быть три универсальных ответа – ухода, которые он выпалит в любом случае. «Резинки» должны придумываться под конкретные возможные ходы соперника и утверждаться на тренировках. Капитан должен быть «натаскан» на экспромт, как команда – на разминку. Для этого несколько дней перед игрой необходимо, также как играют тренировочные разминки, играть тренировочный капитанский. Несколько человек садятся перед капитаном и начинают закидывать его вопросами. При этом, разумеется, можно и нужно не только выслушивать капитана, но и коллективно предлагать ему свои варианты ответов на подобные вопросы. Отдельно тренируется привязка заготовленных «резинок».

Что касается монолога, то здесь фантазия может быть безграничной, как и в любом другом конкурсе.

7. Нечто минут на 10. . .

Домашнее задание, «домзад» или попросту ДЗ.

ДЗ – понятие, так или иначе, драматургическое.

Подходы

1. Требуется изначально сформулированной идеи, которая затем начерно прописывается в виде пусть пока еще не очень смешной, однако полноценной пьесы, которая станет для вас, так сказать, сюжетной матрицей. Эта матрица затем сначала максимально «вычищается»: из нее безжалостно отбрасываются все не остро необходимые для основного хода сюжетные ходы и второстепенные герои. А затем ее начинают насыщать репризами.

2. Придумывается бесконечное количество эпизодов в совершенно любых жанрах, из которых отбирается три-четыре лучших, дописывается, добивается и – уже можно ставить! А в это время авторы думают, как связать все это безумное коллективное творчество?

Вариантов, кстати, не так много. Отдельные эпизоды можно рассматривать или как варианты, или как элементы общей картины, или, наконец, как элементы сюжета. В таком случае эпизоды, будучи связаны общей ситуацией и героями, никак не взаимосвязаны друг с другом, не являются следствием один другого, а потому могут совершенно спокойно переставляться местами или просто выбрасываться.

Почти с открытым забралом. . .

Да, именно так приходится выходить на сцену команде, которой приходится играть кавээновский СТЭМ. Потому что по большому счету никакие ухищрения и стандартные кавээновские матрицы в данном случае непригодны. Именно поэтому, если разминка и капитанский именуется самыми сложными конкурсами, потому что их труднее всего сыграть, то СТЭМ по праву должен считаться самым сложным жанром, ибо его труднее всего придумать!

Парадокс в том, что изначально, будучи одним из источников современного КВНа, в качестве самостоятельного конкурса и жанра СТЭМ возник лишь в середине 90-ых годов, конкретнее - в четвертьфиналах 1995-го. Когда в 1994 году в Высшей Лиге была введена новая схема сезона, встала проблема набора конкурсов для второго тура, в играх которого встречались по 4 команды. И в первый раз было предложено сыграть приветствие, разминку и домашнее задание. Но оказалось, что четыре ДЗ подряд смотрятся чрезвычайно утомительно. И тогда на будущий год в аналогичной ситуации вместо ДЗ были предложены два новых конкурса. Одним из них был «конкурс одной песни», а другим – СТЭМ-конкурс на 5-7 минут в классических СТЭМовских традициях, на которых в ту пору еще были воспитаны играющие команды. А чтобы этот конкурс даже зрительно не был похож на домашнее задание (которое, как мы помним, как раз из классического СТЭМа и возникло), ввели искусственное ограничение на количество участников: одновременно на сцене должно было находиться не более трех человек.

8. Видеоконкурс

Видеоконкурс, то есть снятый вами короткий смешной ролик на пару минут, – это вообще принципиально другой жанр, нежели все остальные вместе взятые кавээновские конкурсы.

Кроме сценария литературного вам придется обязательно продумать и сценарий режиссерский, то есть так называемый «монтажный план», в котором продумывается и подробно описывается каждый план (эпизод) будущего ролика.

Причем не только то, что в нем происходит, но и где, и как, и, главное, как это снимается - крупным планом, средним, общим, наездом, отъездом или панорамой.

9. Хоккей

Идея замечательная и сводится к следующему. Разминку играют две команды по 6 человек. Начинается всё с «вбрасывания». Жюри задает вопрос (никакой суперупаковки, поэтому поле для ответов просто непаханое!). Через 30 секунд (а то и раньше) команды выдают свои ответы. Каждый член жюри поднимает табличку со стрелкой, направленной в сторону той команды, ответ которой более удачен. Если оба ответа были одинаково хороши или одинаково неудачны, поднимается табличка с математическим знаком «равно». Ведущий либо констатирует победу одной команды (и тогда право следующего вопроса переходит непосредственно к команде), либо ничью (и тогда снова идет «вбрасывание» в виде вопроса со стороны жюри). По правилам Белорусской Лиги одна «стрелка» при всех «равно» не учитывается. В определенный момент в проигрывающей команде начинаются «удаления». Сначала на «скамейку запасных» уходят три человека, потом остается один «вратарь». Разминка идет до полного «удаления» всей команды. В идеале интрига может довести до поединка «один на один». Плюс такой разминки заключается в том, что жюри не оценивает всю разминку в целом по ее окончанию (т.е. эмоции и личные симпатии «удаляются» с самого начала конкурса), а делает это постепенно, как в большом спорте. Минус тоже очевиден: такую разминку очень трудно монтировать в телеверсии.

10. Фристайл

Коротко: это некий «приветствие заменитель». Хронометраж – 5 минут. Стилль – свободный. «Нечто минут на 5» – так можно еще назвать это действие. Возникла идея фристайла, когда столкнулись с двухсерийными полуфиналами. Два приветствия от имени одних и тех же команд в двух играх оказались явлением «неудобным». Вот и было решено начать вторую серию с чего-нибудь необычного и динамичного. Командам предлагается использовать за 5 минут любые жанры: чистые репризы, миниатюры, ГЭГи, песенки и так до бесконечности. Насколько команды пользуются такой свободой – это вопрос второй. Но конкурс на сегодня прижился и вполне успешно существует практически во всех Лигах КВН.

11. «5 шуток про»

Задается общая тема шуток – извольте пять раз пошутить в тему. Конечно, команды пытаются впихнуть более пяти шуток, используя «технологии связок», но это опять же нюансы.

12. Биатлон

Родина кавээновского биатлона – город-герой Минск. Итак, представьте: на сцене – пять представителей пяти команд. У жюри на столах – таблички с цифрами от единицы до пяти, которые выполняют роль отнюдь не оценок. Но об этом чуть позже. Биатлон в спорте связан со стрельбой по мишеням. В кавээновском биатлоне этот принцип сохранен. Роль пули играет боевая кавээновская единица – шутка, роль мишени – жюри. Итак, сначала каждая команда стреляет шуткой. Затем каждый член жюри поднимает табличку с номером команды, шутка

которой ему понравилась меньше всего. Если номер такой команды очевиден, команда покидает сцену. Если нет, жюри переголосовывает. Далее – следующий круг шуток и решение жюри. И так до тех пор, пока на сцене не останется абсолютный победитель конкурса. Что касается оценок за конкурс, то тут всё просто: команда, выбывшая в первом круге получает 0,2 балла, следующая команда – 0,4 балла, далее – 0,6, 0,8 и победитель конкурса получает 1 балл ровно.

ЗАНЯТИЕ № 4

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ «ВИДЕОРАЗМИНКА»

Тип занятия: практическое.

Цель: способствовать развитию скорости мышления, логичности изложения мысли, остроумия, находчивости.

Место проведения: МАЗ

Ход занятия

1. Вступительное слово ведущего (приветствие команд, обозначение конкурса, его тематики).
2. Видеовопрос от команды Высшей лиги для команд детей (команды находятся на сцене, на экран проецируется видеотрек с вопросом).
3. Ответы команд детей.
4. Озвучивание собственного ответа команды из Высшей лиги (используя мультимедийную установку);
5. Вопросы от команд детей друг другу
6. Ответы команд.
7. Выставление оценок.
8. Подведение итогов.

ЗАНЯТИЕ № 5

«АКТЕРСКОЕ МАСТЕРСТВО И СЦЕНИЧЕСКАЯ РЕЧЬ»

Тип занятия: практическое.

Цель занятия: развитие артистических способностей учащихся, продуктивного воображения, совершенствование творческого, индивидуального стиля в социально значимой деятельности;

посредством материала занятия оказывать влияние на формирование внутреннего мира детей, выработка ценностных ориентиров, развитие эстетического вкуса, чувства меры и такта;

Ход занятия

I этап. Организационный (до 2 минут)

Цель этапа (планируемый результат): психологическая готовность детей к занятию, организация их внимания.

Педагогическая задача: организовать и подготовить детей к творческой деятельности.

Деятельность педагога

Организуя внимание, доброжелательный настрой всех детей, используя прием «Интересный факт».

Кстати, а знаете ли вы, что на языке суахили фраза «Я тебя люблю» звучит как «Мимикупенда». Я надеюсь, что в этой смене мы друг другу сможем сказать: «Мимикупенда». Добрый день, друзья! Позвольте мне начать нашу встречу словами: «Мимикупенда». Давайте каждый из вас

своему соседу справа пожмет руку, а своему соседу слева скажет: «Мимикунда».

Деятельность детей

Внутренне организуются, мобилизуются на работу, подготовка ученических принадлежностей

Деятельность педагога

Прежде, чем мы начнем наше практическое занятие, я предлагаю объединиться в 4 команды.

Использую метод «Ампула» (поочередно присваиваю учащимся названия актерских ампула, а затем предлагаю объединиться в команды «Комик», «Трагик», «Герой», «Лирик» соответственно.)

Выбираю жюри (2-3 учащихся).

Деятельность детей

Объединяются в команды

Жюри внутренне организуется, мобилизуется на работу

II этап. Основной этап (до 35 минут)

Педагогическая задача: посредством игровых тренингов, методов и упражнений развивать артистические и коммуникативные способности учащихся, творческий потенциал, умение взаимодействовать.

Деятельность педагога

Вступительное слово

Одной из главных театральных специальностей является профессия артиста (актера). **Артист** (фр. - человек искусства, художник) – человек, избравший своей профессией деятельность в области сценического искусства. В широком смысле – это человек, который занимается творчеством в области искусства: художник, музыкант и т.п. *Артистическое мастерство* – это комплекс различных способностей, который включает в себя сценическую речь, пластику, сценическое движение, умение петь, танцевать и т.д.

Предлагаю вам несколько упражнений, выполнение которых сможет развить артистические способности.

Сообщаю условие метода №1 «Оратор». Необходимо прочитать план на день.

1. Команде «Комик» – шепотом, но бодро и весело.
2. Команде «Трагик» – с максимальной громкостью, но сонно и вяло.
3. Команде «Герой» – как будто замерзли, но бодро и весело.
4. Команде «Лирик» – как будто во рту горячая каша, но сонно и вяло.

Трактовка произвольная. На выполнение – не более 2 минут. Начинает команда «Комик». Подведение итогов осуществляет жюри.

Сообщаю условие метода №2 «И жнец, и чтец». Необходимо прочитать случайно выбранный абзац из книги (дети сами называют страницу).

1. Команде «Комик» – как будто вы инопланетяне.

2. Команде «Трагик» – как будто вы только что научившийся говорить человек.

3. Команде «Герой» – как будто вас слушает все человечество, а вы этим должны объяснить, как важно стремиться делать добро друг другу, а других слов у вас нет.

4. Команде «Лирик» – как будто вы объясняетесь в любви.

Траговка произвольная (количество участников, реквизит и т.д.)

На выполнение не более 2 минут. Начинает команда «Трагик». Подведение итогов осуществляет жюри.

Сообщаю условие метода №3 «Башни мира». Каждой команде раздаю карточки со следующим текстом:

1. «Эйфелева башня»
2. «Пизанская башня»
3. «Спасская башня Кремля».
4. «Останкинская башня»

Необходимо силами собственной команды соорудить соответствующую башню. Использовать можно любой подручный материал. На выполнение – не более 4 минут. Начинает демонстрацию команда «Герой». Подведение итогов осуществляет жюри.

Сообщаю условие метода №4 «Чистоговорка».

Сообщаю учащимся.

Чистоговорка – малый жанр фольклора; народно-поэтическая шутка, заключается в умышленном подборе слов, трудных для правильной артикуляции при быстром и многократном повторении. И сегодня мы с вами посоревнуемся в произношении чистооговорок.

Условие конкурса. Предлагается чистоговорка. Каждая команда должна как можно быстрее и правильнее ее произнести. Начинает команда «Лирик». Текст представлен ниже:

И потом протокол про протокол протоколом запротоколировал, как интервьюером интервьюируемый лигурийский регулировщик речисто, да не чисто рапортовал, да так зарпортовался про размокропогодившуюся погоду, что дабы инцидент не стал претендентом на судебный прецедент, лигурийский регулировщик акклиматизировался в неконституционном Константинополе, где хохлатые хохотушки хохотом хохотали и кричали турке, что придет бомбардир из Брандербурга — бомбами забомбардирует за то, что некто чернорылый у него полдвора изрыл, вырыл и подрыл; но на самом деле турка не был в деле.

Сообщаю условие метода №5 «Сидя на стуле...».

Предлагаю детям выполнить следующие упражнения (каждой команде – одно задание):

Упражнение 1. Не сходя со стула, посидите на нем так, как сидит бюрократ, пчела на цветке, кассир на рабочем месте, человек-паук, невеста на свадьбе, Гамлет, преступник на скамье подсудимых, ночной дежурный вожатый рано утром.

Жюри подводит итоги (максимальное количество баллов – 2, минимальное – 1)

Упражнение 3. Нахмурьтесь: как король Лир, ребенок, у которого отняли игрушку, Наполеон, человек, желающий скрыть улыбку, рассерженный попугай, ночной дежурный вожатый.

Данные упражнения позволят тренировать, регулировать внутреннее состояние, научиться управлять им. Внимание и воображение помогут создать внутренние интонации движений, жестов, способов проявления чувств, демонстрации мыслей.

Сообщаю детям.

В завершении нашей встречи я предлагаю вам улыбнуться!

1. ...как улыбается очень вежливый японец;
2. ...как улыбается собака своему хозяину;
3. ...как улыбается кот мышке;
4. ...как улыбается влюбленный юноша своей девушке.

На выполнение не более 1 минуты. Подведение итогов осуществляет жюри.

III этап. Подведение итогов (до 4 минут)

Цель этапа (планируемый результат): подвести итоги практического занятия, наградить победителей.

Деятельность педагога

Органирую рефлексию посредством метода «Вопрос» (задаю вопросы, активизирую аналитические способности детей)

1. Скажите, какой момент нашей встречи был для вас самым интересным?
2. Какой игровой метод оказался самым сложным и почему?
3. Какой игровой метод оказался самым легким и почему?
4. Что бы вы пожелали сами себе?

Предоставляю слово жюри. Награждение осуществляю совместно с учащимися. Прошу отметить результаты собственной активности в личностных методиках.

ЗАНЯТИЕ № 6 «МОЗГОВОЙ ШТУРМ»

Цель занятия: развитие творческих способностей детей и подростков, совершенствование творческого, индивидуального стиля в социально значимой деятельности детей;

средствами материала занятия оказывать влияние на формирование внутреннего мира детей, выработка ценностных ориентиров, развитие эстетического вкуса, чувства меры и такта.

Задачи: определение понятия «мозговой шуорм»;
изучение технологии проведения мозгового шуорма;
решение творческой проблемы посредством организации мозгового шуорма.

Тип занятия: теоретическое, практическое

Ход занятия

I этап. Организационный (до 2 минут)

Цель этапа (планируемый результат): психологическая готовность аудитории к занятию, организация внимания всех учащихся.

Педагогическая задача: организовать и подготовить учащихся к работе.

Деятельность педагога

Органирую внимание, доброжелательный настрой детей, используя прием «Интересные факты»

Знаете ли вы, что 9 июня отмечается международный день друзей? Сегодня у нас не 9 июня, но позвольте мне сейчас поздравить вас с праздником Друзей, потому что наш отряд, я надеюсь, самый дружный, веселый и творческий!

Добрый день, друзья! Приготовьте, пожалуйста, ручку, тетради, хорошее настроение и желание быть креативно-активными. Сегодня мы с вами познакомимся с самым распространенным методом, «Мозговой штурм».

II этап. Учебная деятельность по принятию проблемы занятия (до 4 минут)

Цель этапа (планируемый результат): активизация субъективного опыта детей, познавательного интереса, самоопределение на конечный результат занятия.

Педагогическая задача: актуализировать опорные знания и умения, знакомство с целями и задачами занятия.

Деятельность педагога

Вступительное слово

Друзья. Сегодня мы с вами познакомимся с методом, который применяют...

- деловые люди, чтобы решать бизнес-задачи;
- военные, чтобы обеспечить правильную тактику и стратегию;
- политики, чтобы максимально правильно организовать предвыборную кампанию;
- ученые, чтобы решить какую-нибудь научную проблему;
- сценаристы и режиссеры, чтобы придумать новый художественный фильм;
- рекламодатели, студенты, учителя, инженеры и т.д.

Все они используют метод «Мозговой штурм». Кто слышал такое словосочетание «Мозговой штурм»? (*Фиксирую ответы детей, используя прием «Парафраза», т.е. повторяю в сниженной громкости, в замедленном темпе последние слова говорящего*)

Постановка целей и задач

- Мне бы очень хотелось, чтобы в конце нашего занятия вы:
- узнали, что такое «мозговой штурм»;
- выяснили, какие мозговые штурмы бывают;
- умели организовывать мозговой штурм.

III этап. Знакомство с новой темой (23 минут)

Цель этапа (планируемый результат): решение проблемы занятия с опорой на собственный опыт, творческая и познавательная активность учащихся.

Педагогическая задача: организовать образовательную творческую деятельность учащихся, создать ситуацию творческих размышлений с целью решения проблемы занятия.

Деятельность педагога

Метод «Ассоциация»

Предлагаю детям написать слова, которые ассоциируются у них со словосочетанием «мозговой штурм». Подвожу итоги метода фронтальным опросом, результаты фиксирую словесно либо на экране при помощи мультимедийных технологий.

Знакомлю с определением «мозговой штурм», использую мультимедийные средства

Итак, мозговой штурм – это...

Реализую Метод «Определение от...»

От ученого – оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать возможно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастических. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике

От ребенка – собрались взрослые дяди в кружок, кричат громко и машут руками.

От ведущего (педагога) – это прием решения проблемы, когда участникам предлагается высказать как можно больше идей, даже сказочных и фантастических.

Рассказываю историю возникновения метода, знакомлю с основными правилами.

Метод мозгового штурма был разработан Алексом Осборном в 1953 году. Один из членов экипажа предложил «гениальную» идею: когда экипаж увидит пенный след торпеды, мчащейся к борту судна, надо всем морякам встать у борта и дружно дунуть на торпеду, и она отвернет от судна. Осборн поставил по бортам своего судна мощные водяные насосы и однажды действительно «отдул» сильной струей воды торпеду, чем спас судно и жизнь команде и себе. Осборн задумался: может быть, в любой идее есть рациональное зерно?

Метод «Мозговой штурм» основан на допущении, что одним из основных препятствий для рожденья новых идей является «боязнь оценки»: люди часто не высказывают вслух интересные неординарные идеи из-за опасения встретиться со скептическим либо даже враждебным к ним отношением со стороны руководителей и коллег.

Два основных правила мозгового штурма:

«отсрочка вынесения приговора идее» (слайд), т.е. никакой критики;

«из количества рождается качество» (слайд), т.е. чем больше, тем лучше.

Скажите, ребята, как вы понимаете данные принципы?

(Фиксирую ответы детей, использую прием «парафраза», см. выше)

Сообщаю, что в процессе мозгового штурма приветствуется свободный полет фантазии. Люди должны попытаться максимально раскрепостить свое воображение. Разрешено высказывать любые, даже самые абсурдные или фантастические идеи.

Методом мозгового штурма хорошо решать:

организационные задачи;

проблемы применения и улучшения продукции.

Рассказываю и о недостатках метода

Необходимо отметить, что при условии правильного применения мозгового штурма, участники нередко создают большее количество значимых идей, чем отдельные индивиды. Однако на сегодняшний день не существует доказательств в пользу более высокого качества идей, предлагаемых группами. Итак, недостатки мозгового штурма:

1. Не пригоден для решения сложных проблем, требующих дискуссионного обсуждения.
2. Отсутствует четкий алгоритм целенаправленного движения к сильному, качественному решению проблемы.
3. Процессом решения надо искусно управлять, чтоб он шел по направлению к сильному решению. Велика роль ведущего - от него зависит половина успеха.

Бывают затруднения при определении авторства хороших идей. Поэтому этот вопрос следует оговорить до начала штурма.

Знакомлю с этапами организации мозгового штурма, использую мультимедийные технологии.

Правильно организованный мозговой штурм включает три обязательных этапа:

1. **Постановка проблемы.** В начале этого этапа проблема должна быть четко сформулирована. Происходит отбор участников штурма, формирование групп (группа называется кластер), определение ведущего и распределение ролей участников в зависимости от поставленной проблемы и выбранного способа проведения штурма.

Какие могут быть роли? (Вопрос адресую детям, вместе находим ответ):

- 1) Ведущий мозгового штурма.
- 2) Ведущие в группах (группы называются *кластеры*).
- 3) Непосредственные участники (желательно, 2-3 группы, по 6-7 человек)

2. **Генерация идей.** Основной этап, от которого во многом зависит успех всего мозгового штурма. Поэтому очень важно соблюдать правила для этого этапа.

Не делайте никаких ограничений в плане количества идей.

Полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой.

Необычные и даже абсурдные идеи приветствуются.

Комбинируйте и улучшайте любые идеи.

3. **Группировка, отбор и оценка идей.** Этот этап часто забывают, но именно он позволяет выделить наиболее ценные идеи и дать окончательный результат мозгового штурма. На этом этапе, в отличие от второго, оценка не ограничивается, а наоборот, приветствуется. Методы анализа и оценки идей могут быть очень разными (к примеру, голосование за идею).

4. **Принятие решения.**

Повторяю еще раз этапы организации мозгового штурма.

Меняю вид деятельности, реализую метод «Креативные бутерброды» (предлагаю оценить лучший)

Прием для голосования:

хлопки – кто согласен;

звук «У» – кто не согласен;

встают – кто не определился

Знакомлю с видами мозгового штурма (детям среднего школьного возраста не сообщать, только для факультативного и самостоятельного ознакомления)*

А теперь, уважаемые друзья, мне бы хотелось познакомить вас с видами мозгового штурма:

1. Прямой мозговой штурм (*формулирование проблемы осуществляется также с помощью мозгового штурма*).

2. Обратный мозговой штурм (*предлагается искать не решение проблемы, а ситуации, которые проблему доводят до крайности. Это нужно, чтобы обозначить проблему, выявить недостатки и скрытые причины создавшегося положения, а потом сделать все наоборот, то есть их решить*).

3. Парный мозговой штурм (*один предлагает идеи, второй фиксирует, затем меняются местами*).

4. Письменный, «635» (*6 человек садятся в круг и получают листы с вопросами; в течение 5 минут каждый должен предложить 3 варианта решений на поставленную проблему; листы передаются по кругу, в результате получится 108 интересных идей*).

5. Виртуальные мозговые штурмы (*посредством Интернет-форумов*).

6. Мозговой штурм с использованием ментальных карт (*предлагаю детям самостоятельно ознакомиться с понятием «ментальная карта»*).

IV этап. Обобщение, систематизация и закрепление темы занятия (6 минут)

Цель этапа (планируемый результат): закрепление новой темы, творческая и познавательная активность учащихся.

Педагогическая задача: реализация интерактивных методов, позволяющих эффективно усвоить новый материал.

Деятельность педагога

Еще раз повторяю правила и приемы организации мозгового штурма, применяю прием детализации, использую мультимедиа.

1. **Говорите все, что приходит в голову.** Люди часто боятся сказать что-то «глупое» или смешное. Но часто это «глупое» является ключом к решению проблемы, для которой собиралась команда.

2. **Никаких дискуссий.**

Предлагая идею, не объясняйте, почему эта идея так хороша. Вы должны быть краткими.

3. **Никаких оценочных суждений** – положительных или отрицательных.

4. **«Паровозик» из идей.**

Если, услышав чью-то идею, у вас на базе нее возникла новая, обязательно поделитесь ей. В мозговом штурме нет смысла сохранять авторство идей и пытаться найти только уникальные идеи, несказанные ни кем до вас. Именно на основе чужих идей в мозговом штурме часто

возникают очень удачные. Кстати, такой метод используют кавээнщики, придумывая новые шутки.

5. **Быстро записывайте все предложения** (для ведущего в команде).

На этом этапе задачей ведущего является количество, а не качество. Если Петя предложил идею и вы ее записали, а потом свою идею предложил Николай, но вы его идею не записали, он, скорее всего, поймет неправильно.

6. **Руководители предлагают свои идеи в последнюю очередь.**

Если на мозговом штурме присутствуют люди с большим авторитетом, мнение которых в компании не привыкли обсуждать, они должны высказываться в последнюю очередь, чтобы подчиненные не опирались на их высказывания.

7. **Поощряйте участие всех присутствующих.**

Один из самых больших мифов о мозговых штурмах: люди одобряют хорошую идею, едва услышав ее. На самом деле прорывные идеи чрезвычайно редко признаются отличными в тот момент, когда звучат впервые. Тем более, что все они в момент своего рождения почти обязательно имеют какие-то изъяны. Как однажды сказал Альберт Эйнштейн: *«Если новая идея не выглядит полностью абсурдной, у нее нет никаких шансов».*

У этап. Перспективный (до 1 минут)

Цель этапа (планируемый результат): определение перспективных задач на следующее занятие

Деятельность педагога

Домашним заданием для вас будет организация мозгового штурма в отряде. Удачи!

Занятие № 7. «Домашнее задание»

Тип занятия: практическое

Цель: формирование умения работать в команде, развитие способности разрабатывать выступление на заданную тематику

Место проведения: МАЗ

Ход занятия

1. Вступительное слово ведущего (приветствие команд, обозначение конкурсного задания и его тематики).

2. Жеребьевка (капитаны команд тянут жребий).

3. Выступление команд согласно установленной очередности:

время выступления до 10 минут;

максимальный балл 5 баллов;

выступления оценивает жюри.

4. Выставление оценок.

5. Подведение итогов.

ПРОГРАММА ЗАНЯТИЙ ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ «БИБЛИОКОМПАС»

Пояснительная записка

Современный человек должен не только уметь читать, писать, говорить, но и обладать информационной грамотностью, дающей возможность каждому не просто получать информацию, но и уметь ее оценить и применить, сделать полезной для себя самого. Наше время называют «веком информации». Невиданные темпы роста информационных технологий обусловили необходимость формирования особой культуры – информационной культуры личности. Информационная сфера – самая быстроразвивающаяся, требующая от человека постоянного совершенствования, обновления своих знаний в этой области. Профессиональные, личностные, и просто бытовые устремления вынуждают человека учиться работать с информацией. Основная нагрузка в процессе формирования информационной культуры личности ложится на образовательные учреждения. Сегодня работа по формированию информационной культуры пользователя остается не просто актуальной, а приобретает первостепенное значение. Культура человека формируется в раннем детстве, а дальше – совершенствование, шлифование и углубление приобретённого. Необходимо помочь воспитаннику овладеть приёмами самостоятельной работы со всевозможными информационными источниками, привить навыки пользователя, познакомить с необъятностью книжного мира, научить пользоваться библиографическими указателями и справочным аппаратом, работать с журналами, словарями, справочниками, энциклопедиями.

Книга была и остаётся не только основным источником информации для осуществления успешной учебной деятельности, но и мощным средством духовного и интеллектуального развития учащихся. Чтение и книга пронизывают всю систему образования, не научившись работать с текстом, нельзя получить образование. Читательская культура формирует базисные знания и умения в области поиска и обработки информации. Составной частью читательской культуры являются библиотечно–библиографические знания. Такие знания дают возможность учащимся овладеть методами самостоятельного поиска и обработки информации, создают возможность выхода за рамки учебного пособия, расширения их информационного пространства через использование других видов печатной продукции.

Политика нашего государства направлена на повышение образовательного уровня жителей страны, которое должно начинаться с культуры всего общества в целом и каждого его члена в отдельности.

Цель программы: создание условий для повышения уровня информационной культуры, вооружить учащихся знаниями, умениями и навыками информационного самообеспечения их учебной деятельности; воспитывать бережное отношение к книге.

Задачи:

проинформировать учащихся о правилах пользования библиотекой, сведениях об истории книг и библиотек;
познакомить ребят со структурой книги;

вырабатывать у участников смены потребность в систематическом чтении;

учить подростков самостоятельно проводить поиск и выбор литературы, используя книжные выставки, указатели, каталоги и картотеки;

учить пользоваться научно-популярной литературой: энциклопедиями, словарями, справочниками;

вырабатывать навыки работы с периодическими изданиями;

повысить уровень информационной культуры личности.

Возраст участников программы: программа предназначена для учащихся 8–10 классов.

Методические условия

Программа рассчитана на 11 учебных занятий, которые включают как теоретическую, так и практическую часть. Занятия проводятся три раза в неделю продолжительностью 1 академический час каждое. Обучение ведется во временных детских объединениях и предполагает реализацию полученных знаний, умений и навыков на практике в процессе организации жизнедеятельности детского временного объединения в центре и в период последствий – по месту жительства и учебы.

В ходе организации образовательного процесса используются такие обучающие формы, как лекционные занятия, практические задания, демонстрация слайд-презентаций и видеороликов, применение изученного материала на практике.

Теоретическая часть занятий направлена на приобретение знаний из истории книги и библиотек, о составляющих информационной культуры личности и проводится в режиме интерактивного взаимодействия участников. В практическую часть включены вопросы: структура и справочный аппарат книги, справочно-библиографический аппарат библиотеки, жанры периодики, рациональные приемы работы с книгой.

На занятиях проводится знакомство с особенностями профессии журналиста и библиотекаря.

Учебно-тематический план

№п/п	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	История письма и книги	1	0,5	0,5
2	История библиотек	1	0,5	0,5
3	Структура и справочный аппарат книги	1	0,5	0,5
4	Информационная среда библиотеки	1	0,5	0,5
5	Периодика в нашей жизни	1	0,5	0,5
6	Чтение – основная форма самообразовательной работы. Работа с книгой.	1	0,5	0,5
7	Информационная культура личности – основа	1	0,5	0,5

	образовательной и трудовой деятельности			
8	Твои первые энциклопедии, словари, справочники	1	0,5	0,5
9	Лингвистическое ТУРНЕ	1	0,5	0,5
10	Методы самостоятельной работы с книгой	1	0,5	0,5
11.	Итоговая программа «Напишем историю вместе»	1		1
Итого		11	5	6

Содержание программы

Занятие 1. История письма и книги

История письма. История книги от её истоков до настоящего времени. Изобретение книгопечатания. Необычные книжные издания. Славянские просветители Евфросиния Полоцкая и Франциск Скорина.

Практическое задание. Конкурс «Пиктограмма». Игра «Продолжите пословицу о книге».

Основные понятия: узелковое письмо, пиктограмма, клинопись, свитки, иероглифы, пергамент, кодексы, берестяные книги, манускрипты.

Занятие 2. История библиотек.

История библиотек мира, их особенности. Национальная библиотека Беларуси. Правила пользования библиотекой.

Практическое задание. Книжный аукцион (домашнее задание).

Основные понятия: Национальные библиотеки Беларуси, России, Франции; библиотеки фараона Рамзеса II, царя Ассирии Ашшурбанипала, греческая, Александрийская, библиотека при Софийском соборе в Киеве, Ивана Грозного, Полоцкого Софийского собора, Конгресса США, Британского музея, Российская государственная библиотека; термы.

Занятие 3. Структура и справочный аппарат книги.

Структурные элементы книги. Справочный аппарат книги. Целенаправленный выбор книги. Рациональная работа с книгой. Независимый библиотечный пользователь.

Практическое задание. Ролевая игра «Ты – издатель». Дидактические игры: «Предметно–именной указатель», «Информация о книге». Конкурс «Суперобложка» (домашнее задание).

Основные понятия: переплет, обложка, суперобложка, форзац, титульный лист, авантитул, фронтиспис, контртитул, шмуцтитул, ляссе, аннотация, оглавление (содержание), предисловие, послесловие, примечания, комментарии, терминологический словарь, предметные и именные указатели, колонтитул, колонцифра, иллюстрации.

Занятие 4. Информационная среда библиотеки

Понятие справочно-библиографического аппарата библиотеки. Справочная литература. Алфавитный каталог, его назначение.

Систематический каталог и его функции. Систематизация книг по отраслям знаний. Алфавитно-предметный указатель. Систематическая картотека газетно-журнальных статей. Библиографические указатели. Информационно-поисковые системы. Отличие справочно-поискового аппарата от информационно-поисковой системы. Электронные каталоги. Электронные ресурсы: локального и удалённого доступа.

Практическое задание. Дидактические игры: «Каталожная карточка», «Библиограф», «Ключ к истине». Библиографический обзор (домашнее задание).

Основные понятия: справочно-библиографический аппарат библиотеки, справочный фонд, алфавитный каталог, систематический каталог, картотека, каталожная карточка, библиографический указатель, структура ББК, индекс, авторский знак, шифр книги, разделитель, алфавитно-предметный указатель, электронная база данных, информационно-поисковая система, электронный каталог, электронные ресурсы, мультимедиа ресурсы.

Занятие 5. Периодика в нашей жизни.

Роль периодических изданий в жизни общества. Периодические издания, выпускаемые в Беларуси и в России, их история. Жанры, встречающиеся в периодических изданиях. Методы работы с периодическими изданиями. Особенности профессии журналиста.

Практическое задание. Дидактические игры «Жанры периодических изданий», «Рубрики газеты». Библиографический обзор (домашнее задание).

Основные понятия: СМИ, периодическое издание, передовая статья, рубрика, хроника, репортаж, путевые заметки, интервью, отчет, обзор, корреспонденция.

Занятие 6. Чтение – основная форма самообразовательной работы. Работа с книгой.

Роль книги в жизни человека. Книга – важнейшее средство распространения знаний. Предварительная установка на чтение. Внимание к тексту, художественным деталям. Особенности чтения научно-популярной, справочной, учебной литературы. Использование записей в практике учебной и самообразовательной деятельности. Формы отзывов на художественную и научно-популярную литературу. Оценка и анализ полученной информации.

Практическое задание. Дидактические игры «Главная мысль», «Таблицы различий», «Тезисы». Конкурс «Аннотация». Конкурс читательских пристрастий (домашнее задание).

Основные понятия: просмотр, работа с карандашом, записи, выписки, цитата, закладка, план, тезисы, конспект, отзыв на прочитанную книгу.

Занятие 7. Информационная культура личности – основа образовательной и трудовой деятельности

Основные составляющие информационной культуры личности. Поиск книги в электронной библиотеке. Основные методы поиска в сети Интернет и их использование. Особенности работы библиотекаря.

Практическое задание. Дискуссия «К чему приводит болезнь нечтения?»

Основные понятия: информация, информатизация, информационное общество, информационная культура личности, информационное мировоззрение, виртуальная библиотека, поисковый запрос, ключевое слово, алгоритм информационно-поисковой деятельности в сети Интернет.

Занятие 8. Твои первые энциклопедии, словари, справочники

Понятие «справочная литература». Справочная литература и ее использование. Основные приемы работы со справочной литературой.

Практическое задание. Упражнение «Слова и пословицы».

Основные понятия: справочная литература, слово, пословица.

Занятие 9. Лингвистическое турне

Понятие «лингвистика». Работа с толковым словарем, со словарем иностранных слов. Закрепление ударений в русских и иностранных словах.

Практическое задание. Упражнение «Современные слова», «Алфавит», «Иностранные слова», «Ударение».

Основные понятия: лингвистика, ударение, алфавит, культура речи.

Занятие 10. Методы самостоятельной работы с книгой

Роль книги в развитии ребенка. Польза чтения. Основные методы построения диалога. Книги и их использование.

Практическое задание. Практическая работа с книгами.

Основные понятия: книга, чтение, диалог.

Занятие 11. Итоговая программа «Напишем историю вместе»

Результатом работы объединений по интересам «Библиокомпас» станет лэпбук, который каждому отряду необходимо презентовать на итоговой программе «Напишем историю вместе». Лучшая работа займет место в библиотеке НДЦ «Зубренок».

На втором занятии в объединении по интересам отряды должны определиться с содержанием «Лэпбука», очертить рубрики, из которых будет состоять книжка-гармошка, продумать оформление. Тема лэпбука одинакова для каждого отряда: знания, приобретенные во время пребывания в НДЦ «Зубренок», совместная исследовательская работа, определяющие и знаковые моменты в жизни отряда. Несмотря на то что группы будут работать по одинаковой теме, каждая из них представит оригинальный вариант лэпбука, раскрыв предложенную тему в творческой форме, по-своему. На итоговой программе «Напишем историю вместе» в игровой форме воспитанники повторят знания, приобретенные на занятиях в объединении по интересам «Библиокомпас» и факультативных занятиях «Культура чтения». Кроме того, в данную программу будут включены выступления победителей в различных конкурсах, делах и мероприятиях, проходящих в ходе реализации смены. Самые активные ребята, которые проявляли себя на

протяжении всей смены «Книголюбы покоряют «Зубренок», будут награждены именными дипломами центра.

**Интересно
знать!**

знания,

но и чтобы захотелось самостоятельно расширять свои горизонты в разных направлениях?

Одна из главных задач педагога – научить детей ставить перед собой цели, находить способы их достижения, отыскивать нужную информацию. Таким образом, актуальным становится внедрение технологий, которые способствовали бы формированию и развитию у воспитанников умения учиться и делать это самостоятельно, применяя творческий подход. И таким средством обучения является чудо-книжка под названием лэпбук. Сейчас такие книжки набирают все большую популярность.

Что такое лэпбук? Интерактивная тематическая папка? Впервые создавать лэпбуки на уроках начали американские школьники. В дословном переводе с английского языка лэпбук означает «книга на коленях», или самодельная интерактивная папка с кармашками, дверцами, окошками, блокнотиками, секретиками, подвижными деталями. Также лэпбук обязательно включает в себя различные творческие задания. Это книга, которую собирают, склеивают ее отдельные части в единое целое, креативно оформляют, используя разнообразные цвета и формы. Это вариант проектного обучения. Однако лэпбук не просто изделие. Это заключительный этап самостоятельной исследовательской работы, которую воспитанники сделали в группе во время пребывания в центре.

Без руководящей роли воспитателя обойтись невозможно. Именно ему предстоит продумать, что должен включать в себя лэпбук, чтобы полностью раскрыть тему (содержание). Лэпбук – это основа партнерской проектной деятельности взрослого с детьми. Зачем нужен лэпбук? Создание лэпбука помогает в составлении связных выступлений, развивает речь и логику, образность и системность мышления, обогащает лексический запас и расширяет кругозор, развивает творческие способности и коммуникативные навыки, способствует закреплению и систематизации полученного материала, а повторное обращение к папке в дальнейшем позволяет легко вспомнить нужный материал. На итоговой программе «Напишем историю вместе» представителю из отряда необходимо презентовать лэпбук, как результат совместной исследовательской работы всего отряда.

Лэпбуки могут отличаться по форме: стандартная книжка с двумя разворотами, папка с 3–5 разворотами, книжка–гармошка, фигурная папка.

Этапы работы учащихся по созданию лэпбука.

1. Познакомиться с материалами по теме будущего лэпбука.
2. Решить, что будет включено в лэпбук, чтобы полностью раскрыть тему.

3. Разработать макет. Надо придумать, как в лэпбуке будет представлен каждый пункт плана. Здесь нет границ для фантазии, формы представления могут быть любые: от самой простой – текстовой, к играм и развивающих заданий. И все это можно разместить на различных элементах – в карманах, блокнотиках, мини-книгах, книгах-гармониках, конвертиках различных форм, карточках, страницах, которые разворачиваются, и т.д.

4. Создание лэпбука.

Хочется еще раз подчеркнуть, что при создании лэпбука ребята не получают знания в готовом виде, а добывают их сами в ходе исследовательской, познавательной деятельности. Лэпбук формирует у воспитанников умение находить нужную информацию среди множества источников.



ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Учащиеся должны знать:

- исторический процесс формирования внешнего вида книги;
- сведения из истории библиотек мира;
- методы поиска в сети Интернет;
- составляющие информационной культуры личности;
- значение специальных книжных и библиотечных терминов.

Учащиеся должны уметь:

- рационально работать с книгой, используя ее структурные элементы;
- работать с периодическими изданиями;
- производить поиск необходимой информации в традиционном и электронном каталогах, в виртуальной библиотеке;
- самостоятельно осуществлять оценку и использование информации.

ПЛАНЫ-КОНСПЕКТЫ К ПРОГРАММЕ ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ «БИБЛИОКОМПАС»

ЗАНЯТИЕ 1. ИСТОРИЯ ПИСЬМА И КНИГИ

Цель: создание условий для знакомства детей с историей письма, с историей книги от её истоков до настоящего времени, с изобретением книгопечатания, вызвать интерес к чтению книг.

Задачи:

1. Пробудить интерес к истории книги.
2. Развивать внимание, память, мышление воспитанников.
3. Воспитывать бережное отношение ребят к книге.

Основные понятия: узелковое письмо, пиктограмма, клинопись, свитки, иероглифы, пергамент, кодексы, берестяные книги, манускрипты.

Оборудование: слайд-презентация, конверты с заданиями (пиктография).

Ход проведения

1. Вступительное слово

Наше объединение по интересам называется «Библиокомпас».

Как вы думаете, о чем будет идти речь на наших занятиях? (Ответы детей).

Занятия будут посвящены самому великому достижению человечества – книге. Она сопровождает нас на протяжении всей жизни. И не просто сопровождает, а учит, воспитывает, открывает перед нами все сложности и все многообразие окружающего мира, помогает понять его законы, а вместе с тем и самого себя. Племена, люди, государства исчезали, а книга оставалась. Книга – единственная машина времени, созданная человеком. Неживая – она живет, немая – она говорит: о разных странах, о разных временах, о разных судьбах. Иногда о самой себе, о том, как, когда и почему она появилась.

Знакомство с тематикой занятий.

2. Знакомство с темой занятия

Я предлагаю вам ответить на вопросы.

Где и когда родился А.С. Пушкин?

6 июня 1799 года в Москве.

Куда, по мнению Козьмы Пруtkова, должен смотреть всякий нормальный человек, а не только математик и огородник?

В корень. (Зри в корень).

Скажите, пожалуйста, а откуда вы все это знаете? Правильно, из книг.

Когда мы хотим что-то написать, мы берем лист бумаги. Сегодня нам даже трудно представить, что когда-то ее не было. Сегодня мы познакомимся с историей письма и книги.

3. Изложение нового материала

Древние народы не знали бумаги. И тогда они изобрели свой «писчий материал». Человеческая память была единственным средством сохранения и передачи информации о событиях и людях. Необходимые сведения просто заучивались наизусть жрецами, учителями, а на дальние расстояния посылались «живые письма» – гонцы. Для скорейшего запоминания учителя сопровождали усвоение урока ритмичными танцами и пением.

Запоминать многотысячные строки было трудно, и первобытные сказители использовали ленточки или узелки, которые помогали им. **Узелковое письмо называлось кипу.** Причем, от того, какого цвета была веревка, зависело содержание послания. Так, например, черный цвет узелка означал – смерть, белый – серебро, мир, красный – война, опасность, желтый – золото, богатство, зеленый – хлеб, не окрашен – цифра. Простой узел – десятки, двойной – сотни. Кипу стало наиболее известно после того, как Колумб открыл Америку.

А знаете ли вы, когда вы пользуетесь этим изобретением древнего человека?

Когда вы завязываете узелок на платке – это послание самому себе: вспомни, что тебе необходимо сделать.

Среди индейских племён Северной Америки было распространено предметное письмо **вампум** – нити с нанизанными на них раковинами. Раковины, окрашенные в разные цвета, имели символическое значение: красный – война, белый – мир, счастье, благополучие.

Более двух тысяч лет назад на территории нынешней Украины жили **скифы**. Однажды они послали «письмо» персидскому царю Дарию. Скифы отправили персам птицу, мышь, лягушку и пять стрел. Все это должно было означать: «Персы, если вы не умеете летать, как птицы, лазить под землей, как мыши, прыгать по болотам, как лягушки, то не рискуйте воевать против нас: мы засыплем вас стрелами».

Разгадать такое «письмо» было сложно. К сожалению, персы не смогли прочесть послание, за что были побеждены.

В пещерах и на скалах ученые нашли **изображения**, сделанные рукой первобытного человека. Наскальное изображение называется **пиктограммой**.

Практическое задание. Конкурс «Пиктограмма»

Попробуем и мы воспользоваться пиктографией. Формирование команд. Каждая команда (4–5 человек) должна написать с помощью пиктограммы одно предложение. Примеры предложений.

Я приглашаю тебя на балет.

Я приглашаю тебя посмотреть мультфильм.

После школы я с другом пойду в компьютерный клуб.

Мы с братом поймали в озере огромную рыбу.

Я с подругой после школы пойду в пиццерию.

(Раздаются конверты с заданием. После выполнения задания команды обмениваются пиктограммами и расшифровывают их).

Видите, как трудно написать и расшифровать рисуночное письмо! Но и сегодня мы пользуемся этим древним изобретением человека. Вспомните, например, все знаки уличного движения. Они доступны и понятны всем.

Для записей использовали самый дешевый и доступный материал – глину. Брли кусочек глины, формировали из нее небольшую табличку и выдавливали знаки трехгранной палочкой для письма. Они были похожи на клин, и письменность называлась **клинописью**.

В Древнем Египте для письма использовали папирус. Из дошедших до нас папирусных свитков самым большим считается так называемый папирус Гарриса (по имени его первооткрывателя), хранящийся ныне в Британском музее. Его длина превышает 40 метров, а ширина составляет 43 сантиметра

Древнеегипетские книги были написаны иероглифами. Иероглифы – это вид пиктографии. Крошечные рисунки людей, зверей, птиц обозначали не только то, что нарисовано, но и похоже звучащие слова или части слов. Писали иероглифы ростниковой палочкой.

Материал для письма научились делать из кожи животных – **пергамент**. Пергамент был дороже, чем папирус, зато более универсален и долговечен. Сначала из него продолжали делать свитки, но вскоре прочность материала позволила шить книги.

Лист пергамента сгибали пополам в виде тетради и писали с двух сторон. Слово тетрадь от греческого «тетрадион», что означает «сложенное вчетверо», тетради сшивали вместе и получалась книга. Готовую рукопись переплетали в прочный переплет из деревянных досок, обтянутых кожей с металлическими углами и застежками. Отсюда пошла пословица «Прочитать книгу от доски до доски».

Пергамент был дорог, на одну книгу уходило целое стадо животных. И поэтому человечеству требовалось изобрести новый материал.

Первые книги, похожие на современные, появились примерно в I веке до н.э. и назывались они кодексами. Первоначально это были книги из дерева: в дощечке выдалбливали углубление, заливали его расплавленным воском и разглаживали. По застывшему воску хорошо писала острая металлическая палочка. Несколько таких дощечек соединяли шнурком в книжечку. Эти книжечки носили с собой, и они были очень похожи на современные книги, но были тяжелыми и неудобными. Вместе с книгой-кодексом родилось переплетное искусство.

Кора березы была дешевле пергамента. Люди научились писать на ней и называли такие листы **берестяной грамотой**. Для изготовления писчего материала кожаца дерева сдиралась и пропитывалась специальным составом. Склеенные листы заворачивались в ткань для лучшей сохранности.

Буквы наносились костяными стержнями с ушком сверху, сквозь которое продевалась тесьма, и такую «ручку» можно было носить на поясе.

Заруби себе на носу.

Смысл этих слов довольно ясен – «зарубить на носу» значит: запомнить крепко–накрепко, раз навсегда.

В древности неграмотные люди всюду носили с собой дощечки и на них делали всевозможные заметки, зарубки. Эти бирки и звались «носам». В нашем языке жило в старину и еще одно значение слова «нос» (выражение «уйти с носом»).

Изобрели бумагу китайцы. Заслуга этого великого изобретения приписывается китайцу Цай Луню, который жил примерно около двух тысяч лет назад. Материалом для бумаги послужили отходы шелка, волокна бамбука, некоторые травы, старое тряпье.

Китайцы строго хранили свой секрет. Виновному в разглашении тайны угрожала смертная казнь.

К арабам это изобретение было занесено войной. В одном сражении арабы наголову разбили китайцев. Среди пленных оказались мастера бумаги. «Мне не нужны ваши военные тайны, – сказал арабский халиф пленникам, – потому что они ничего не стоят. Вы откроете мне другую тайну, тайну изготовления бумаги, или станете самыми презренными рабами!». Пленники раскрыли свой секрет, так бумага начала свое путешествие по всему миру. Только через 300 лет секрет изготовления бумаги дошел до Европы.

В 862 году два ученых монаха Кирилл и Мефодий составили азбуку. По мере того как развивалась славянская письменность, кириллица вытеснила глаголицу и закрепилась в качестве основы многих славянских языков, в том числе и русского.

Книги переписывались в монастырях, мастерские письма назывались **скрипториями**. Для того, чтобы переписать одну книгу, требовались месяцы упорного труда. Дописав до конца, переписчик радовался и иногда, не страшась наказания, делал приписки к тексту:

«Кто эту книгу переписал, достоин, чтобы в рай попал!». Книги, написанные от руки, назывались **манускрипты**.

Замечательная славянская просветительница Евфросиния Полоцкая (1102–1173), дочь полоцкого князя Георгия (мирское имя – Предслава), основала два монастыря (мужской и женский) и две церкви. При монастырях существовала мастерская по переписке книг и библиотека, где собирались, в основном, церковные книги. Евфросиния сама переписывала книги, составляла летописи, переводила с греческого и латинского языков, писала стихи, обучала будущих писцов грамоте. Существовали при монастырях и иконописные мастерские.

В средневековые времена книги приковывали цепями к библиотечным полкам, а на заглавных листах делали всякие предупредительные устрашающие надписи, чтобы устранить возможность похищения их: «Если вы похитите или продадите книгу, вас ждет страшный божий гнев. Вы попадете в ад. Будете жевать, и выплевывать свой язык, раскаленный как железо. А изо рта у вас будут постоянно выскакивать жабы».

Это потому, что книги тогда ценились на вес золота. При изготовлении многих фолиантов использовались золото, серебро, кораллы, жемчуг, перламутр. Такие книги обменивались за целые рыцарские имения или покупались князьями. За экземпляр рукописи Тита Ливия можно было в Италии купить роскошную виллу, – а тогда деньги были значительно дороже, чем теперь.

Чтобы сделать книгу общедоступной, надо было изменить способ ее производства: рукописный заменить машинным. Честь изобретения книгопечатания принадлежит Иоганну Гуттенбергу. Целых 10 лет он трудился над своим изобретением, не посвящая в него никого, кроме своих ближайших компаньонов. В 1455 г. Гуттенберг напечатал Библию. Печатными в ней были только буквы, а рисунки, узоры и заголовки рисовались от руки художниками.

С изобретением печатного станка книга стала дешевле, легче в изготовлении, и, следовательно, доступнее.

«Мы сможем и должны начинать историю нашего научного мировоззрения с открытия книгопечатания», – утверждал академик В.И.Вернадский.

В 16–17 веках в культурной жизни Европы происходят важные события – на смену устаревшей латыни приходят книги на национальных языках. В 1517 году просветитель **Франциск Скорина** напечатал книгу «Псалтырь» на родном языке. В Праге Скорина осуществил перевод на белорусский язык «Библии». В 1522 году он основывает в Вильно первую типографию. Всего он издал 22 книги.

В России печатные книги появились лишь к середине XVI века, в пору царствования Ивана Грозного. В 1563 году Иван Федоров и Петр Мстиславец, уроженец Беларуси, напечатали первую книгу «Апостол». Вторая книга – «Часовник» – стала основным учебником того времени.

«Книга, созданная руками человека, стала такой же категорией вечности, как пространство и время. Смертный человек создал бессмертную ценность». Константин Паустовский (1892–1968), писатель.

Это интересно: Один GD диск = 500 книгам.

Среди книг есть настоящие шедевры.

Самой маленькой книгой до недавних пор считалась книга «Хамелеон» Антона Чехова, её размер 0,9X0,9 см, на каждой из 30 страниц по 250 букв. Создал её – микроминиатюрист Анатолий Коненко (Омск). В марте 2013 года японцы побили этот рекорд: они сделали сборник «Цветы на каждый сезон», длина страниц в котором равна 0,75 см.

Самая большая книга в мире находится в галерее Mazda Verisa, Токио. Это красочный альбом к юбилею фирмы из 18 листов, каждый из которых весит 18 кг. Вес всей книги 352 кг.

На протяжении тысячелетий существует **Библия** (по-гречески la biblia, то есть «книги», во множественном числе). Это собрание священных книг, различным образом ниспосланных людям, по преданию, самим Богом. Библию почитают иудейская религия, все христианские церкви, вероучения и секты, хотя каждая по-своему и в своем составе. Заимствуют некоторые положения из Библии, ссылаясь на нее, также и другие религии.

«Лестерский кодекс» Леонардо да Винчи – **самая дорогая книга** в мире. «Трактат о воде, земле и небесных телах», выполненный зеркальным шрифтом на дорогой бумаге с полотняной отделкой. Билл Гейтс купил эту книгу за 24 миллиона долларов.

Все эти интересные сведения можно прочесть в «**Книге рекордов Гиннесса**». Сегодня английское издание «Книга рекордов Гиннесса» публикуется в 40 странах на 37 языках.

Современные книги выпускаются в большом количестве. Книжное производство требует тысячи и тысячи километров бумаги. Из чего же сегодня делают бумагу? (Ответы детей).

Её можно делать из разных материалов, сохраняя при этом деревья. Во Вьетнаме бумагу делают из листьев ананаса, которые являются отходами, в Индии из речного сорняка эйхорнии, в Японии – из кожуры апельсинов и мандаринов. В Венгрии есть завод, где бумагу делают из листьев, сами же деревья при этом остаются целыми.

Мысль в подарок:

Книги живут до тех пор, пока их не только читают, а перечитывают.

Якуб Колас (1882–1956), белорусский писатель.

Паустовский К.Г. писал: «Читайте! И пусть в вашей жизни не будет ни одного дня, когда бы вы не прочли хоть одной страницы из новой книги!»

Книга всеильна как огонь, прирученный человеком, она вечна и бессмертна. У нее есть всё: и тревожное тысячелетнее прошлое, и прекрасное настоящее, и еще более чудесное будущее. У нее нет лишь одного – конца.

Игра «Продолжите пословицу о книге»

(Детям раздаются карточки, разрезанные на две части, необходимо «собрать» пословицы)

Книга подобна воде... (дорогу пробьёт везде).

Золото добывают из земли, а ... (знания из книг).

Книга в счастье украшает, а в ... (несчастье утешает).

Прочёл новую книгу – ... (встретился с новым другом).

Книга поможет в труде, и... (выручит в беде).

Не на пользу читать, коли... (только вершки хватать).

Хлеб тело питает, а ... (книга разум).

4. Рефлексия.

Выбрать одну из трех книг (нарисованных).

Занятие очень понравилось. Я узнал много интересного и полезного. Книга с восклицательными знаками. (!!!)

Занятие понравилось, но многое я знал раньше. Книга с вопросительным знаком. (?)

Занятие не понравилось. Было скучно, не интересно. Книга с многоточием. (...)

ЗАНЯТИЕ 2. ИСТОРИЯ БИБЛИОТЕК

Цель: создание условий для знакомства учащихся с основами истории библиотек мира, раскрыть их особенности, вызвать интерес к истории библиотек.

Задачи: познакомить с историей библиотек, закрепить знания правил пользования библиотекой, воспитывать потребность в регулярном посещении библиотеки.

Основные понятия. Национальные библиотеки Беларуси, России, Франции; библиотеки фараона Рамзеса II, царя Ассирии Ашшурбанипала, греческая, Александрийская, при Софийском соборе в Киеве, Ивана Грозного, Полоцкого Софийского собора, Конгресса США, Британского музея, Российская государственная библиотека; термины.

Оборудование: слайд–презентация.

Ход занятия

1. Повторение материала, пройденного на предыдущем занятии

1. Папирус – это...

- a) ткань;
- b) дерево;
- c) травянистое растение.

2. Пергамент – это...

- a) кора берёзы;
- b) кожа;
- c) глина.

3. На чём писали люди до того, как изобрели бумагу?

(На глиняных табличках, пергаменте, папирусе, бересте)

4. Как назывались книги из бересты?

(Берестяные грамоты)

5. Где изобрели бумагу?

(В Китае)

6. Белорусский первопечатник?

(Ф. Скорина)

7. Кто изобрел печатный станок?

(И. Гуттенберг)

8. Первые русские книгопечатники?

(Иван Федоров и Петр Мстиславец)

9. Как называлась первая книга, напечатанная Иваном Фёдоровым? («Апостол»)

2. Изложение нового материала

Сегодня мы с вами совершим увлекательное виртуальное путешествие в историю библиотек мира. Библиотека – греческое слово. «Библио» – на греческом языке – «книга», а «текос» – «хранилище». Значит, библиотека – книгохранилище.

Кладовые мудрости – библиотеки существуют с незапамятных времен. О многих цивилизациях древности мы знаем только потому, что удалось обнаружить их библиотеки. И наоборот, не знаем почти ничего о тех, чьи библиотечные фонды до нас не дошли.

Одна из самых древних – **библиотека фараона Рамзеса II**. Это крупное книгохранилище было основано примерно в 1300 году до н.э. близ древней столицы Египта – Фив. Над её входом, отделанном золотом, была высечена надпись: «Аптека для души». По мнению древних египтян, книги можно сравнить с лекарством, только не от гриппа и ангины. Это лекарство делает человека умнее, облагораживает его душу. Пользовались библиотекой только фараоны, жрецы, писцы, чиновники. Простому населению они были совершенно недоступны.

Библиотеки в Египте окружались большим почетом. Над входом в библиотеку могла висеть надпись «Аптека для души» или «Приют мудрости». На двери изображали доброго бога мудрости Тота и богиню Сешат («великую владычицу книг»). Внутри библиотеки должно было быть изображение двух богов: Ху (Слово) и Сиа (Познание).

Подлинной жемчужиной древней эпохи по праву считают библиотеку царя Ассирии – **Ашшурбанипала**. Этот царь в VII в. до н.э. собрал в столице своего государства Ниневии большую библиотеку – «Дом наставлений и советов». Пожар частично повредил книжное собрание – таблички рухнули в подвал и пролежали там 25 веков. В настоящее время сохранившиеся тексты находятся в Британском музее.

Первая **греческая библиотека** была основана в VI веке до н.э. в Афинах. Библиотека в Греции являлась частью мусейона (храма муз).

В те далекие времена библиотеки устраивались при общественных банях – **тэрмах**, где богатые рабовладельцы проводили время за чтением книг.

Специально обученные рабы – чтецы, по-латыни их называли «лекторы», а по-гречески «диаконы», читали вслух всем желающим.

Самым богатым книжным собранием античности была **Александрийская библиотека** египетских царей Птолемеев, основанная 24 столетия назад – в 3 веке до н.э. и заключающая в себе, как утверждают, более 700.000 папирусных свитков. Греческий ученый Каллимах создал каталог книг, и библиотека стала самым крупным культурным и научным центром античного мира, – в ней, в частности, много работали Архимед и Эвклид.

Судьба Александрийской библиотеки трагична. Она просуществовала в своём первоначальном виде около 200 лет. Когда войска Юлия Цезаря ворвались в Александрию и вступили в ожесточённую борьбу с населением города, возник пожар. Часть библиотеки погибла в огне. Новая Александрийская библиотека – Библиотека Александрина – была возрождена только через два

тысячелетия – в 2002 году. Египетское правительство предоставило библиотеке особый статус – ее руководители подчиняются лично президенту страны.

В Древней Руси первая библиотека была основана в 1037 году Ярославом Мудрым **при Софийском соборе в Киеве**. В то время её называли «книгохранилище», «книжная палата», «книжная плеть», «Книжная казна». И лишь с 1499 года стали употреблять слово «библиотека», но при этом на полях документов помечали: «Книжный дом». Именно в Софийском соборе по поручению Ярослава Мудрого начали писать летопись. В 1169 году Мстислав, сын Андрея Боголюбского, три дня грабил собор и вывез все книги. В 1203 году Софию грабили половцы в союзе с русскими князьями, и опять пострадал книжный фонд. Дальнейшая судьба библиотеки неизвестна. Следов ее до сих пор не найдено. Но нет и ни одного упоминания о ее гибели. Поэтому можно предполагать, что она ждет своего открытия в подземельях киевского собора.

Ценной коллекцией книг и документов владел царь **Иван Грозный**. Согласно легенде, эта библиотека изначально принадлежала византийским императорам и собиралась на протяжении многих веков. Сегодня исследователи ломают голову, куда это сокровище пропало. Одни считают, что библиотека погибла в результате пожаров, другие верят, что её надёжно спрятал сам Грозный. В любом случае поиски библиотеки ведутся уже несколько столетий, но по сей день она так и не найдена.

Первая из известных библиотек на белорусских землях – **библиотека Полоцкого Софийского собора**, часть которой сохранилась до наших дней. Исследователи полагают, что она начала собираться еще в 1066 году (год основания собора). В Полоцкой Софии хранились ценнейшие европейские издания, наиболее полное собрание рукописных книг, созданных на белорусских землях, в том числе при Евфросинье Полоцкой.

Значение древних библиотек огромно: они сберегли, сохранили для нас ценнейшие памятники старины.

А теперь поговорим о современных библиотеках.

Библиотека Конгресса США считается одной из самых крупных в мире. Она основана в 1980 году, ее фонд составляет более 90 миллионов единиц хранения от папирусов до микрофильмов, а штат сотрудников – 4800 человек. В библиотеке имеется 20 миллионов книг и брошюр на 60 языках, 36 миллионов рукописей. Есть и уникальности, например, 5 скрипок Страдивари, 400 тысяч бобин киноплёнки, миллионы микрофильмов. Они разместились на полках общей протяженностью 860 километров.

Такой дорожный знак, указывающий путь в библиотеку, можно встретить на улицах американских городов. Кстати, в США 15946 публичных библиотек – это больше, чем ресторанов «Макдоналдс». Но самой читающей страной мира сейчас считается не Америка и даже не Россия, а Исландия – здесь продается и выдается из библиотек самое большое число книг на душу населения.

Вторая по величине фонда – Российская государственная библиотека (**бывшая Ленинка**) – самая крупная в Европе. Открыта в

1862 году, в основу собрания легла коллекция графа Николая Петровича Румянцева. Обладая большими средствами, Румянцев тратил их на покупку редких книг и рукописей, и даже целых частных библиотек. Умирая, он не оставил завещания. Но его близкие друзья знали, что он давно уже собирался сделать своё собрание публичным. Его брат передал все коллекции и библиотеку государству. Так в Москве была открыта первая публичная библиотека, в 1925 году библиотеке присвоено имя В.И.Ленина. Фонд насчитывает около 43 млн. единиц. В библиотеке хранятся рукописи, датированные XI веком, печатные издания всех стран мира – с середины XV века и до наших дней на 89 языках.

Следующая по величине – **Национальная библиотека Франции**. Это старинная библиотека – уже в 1377 году в ее каталоге было описано 910 рукописей, на сегодняшний день – 30 миллионов единиц хранения.

Далее в списке – **Российская национальная библиотека**. По высочайшему повелению Екатерины II от 16 мая 1795 года была основана Публичная библиотека в Санкт-Петербурге. Для читателей она открылась в январе 1814 года. Библиотекари так активно собирали книги, что сегодня она славится крупнейшим фондом именно русских книг, в том числе изданных за границей. Фонд на сегодняшний день – 32 миллиона книг.

Библиотека **Британского музея – The British library** – выполняет функции национальной библиотеки. Ежедневно она получает копию каждой публикации, выпущенной в Соединенном Королевстве и Ирландии. Её коллекции включают 150 миллионов наименований на самых распространенных языках мира. Если вы просматриваете 5 книг в день, то вам потребуется 80 лет, чтобы увидеть всю коллекцию целиком.

В библиотеке Британского музея для защиты книг от мышей до сих пор в штате сотрудников состоят кошки!

Нам с вами тоже есть чем гордиться. В столице республики находится одна из красивейших библиотек современности. **Национальная библиотека Беларуси** была основана 15 сентября 1922 г. Библиотека со дня основания получала обязательный бесплатный экземпляр печатных изданий, которые выходили в СССР, и два белорусских обязательных экземпляра. В годы Великой Отечественной войны книжные фонды и библиографический аппарат библиотеки были по-варварски разграблены и уничтожены немецкими оккупантами. К моменту освобождения Минска из двухмиллионного фонда уцелела только 321 тыс. экземпляров.

Новое здание Национальной библиотеки – самое высокое в Беларуси – стало одним из сложнейших архитектурно-строительных и программно-технических комплексов во всем мире. Возведение Национальной библиотеки Беларуси было начато в ноябре 2002 года. Главные архитекторы проекта – Михаил Виноградов и Виктор Крамаренко. Высота здания равна 72,6 метра (вместе с подземной частью – более 90 м), общая площадь – 112,6 тысячи квадратных метров, в том числе книгохранилища – 54,9 тысячи квадратных метров, общий вес здания составляет 140 тысяч тонн (вес Останкинской телебашни почти втрое меньше). На высоте 72 метров устроена обзорная площадка,

на которую посетителей доставляет панорамный лифт. С площадки можно полюбоваться видом нашей столицы.

Книгохранилище Национальной библиотеки занимает 24 этажа и имеет форму ромбокубооктаэдра, максимально приближенную к форме шара, диаметр его составляет 60 м. Для доставки документов используется автоматическая конвейерная система – телелифт, на это требуется около 20 минут. По уровню технической оснащенности Национальная библиотека не уступает библиотеке Конгресса США и Британской библиотеке.

В Национальной библиотеке Беларуси собрано около 70 тысяч редких и старопечатных книг и рукописей. В целом фонд Национальной библиотеки насчитывает свыше 8 миллионов единиц хранения. Фонд периодических изданий превышает 2,9 миллиона единиц. В библиотеке собрана самая большая в республике коллекция нот (свыше 82 тысяч единиц), около 30 тысяч аудиовизуальных документов. Здесь же хранятся диссертации, защищенные в Беларуси, материалы ООН, ЮНЕСКО, других международных организаций, а также печатные экземпляры изданий, вышедших в свет в пределах бывшего СССР по всем отраслям знаний.

Вы все являетесь читателями библиотек. А знаете ли вы правила пользования библиотекой?

Они одинаковы для всех библиотек – больших и маленьких.

1. В библиотеке следует соблюдать тишину, так как шум мешает другим читателям.

2. Книги надо возвращать вовремя, ведь их ждут другие читатели. (Забывчивые читатели были во все времена! В 1975 году в одну из английских библиотек была возвращена книга «Учись вязать и вышивать». Читательница так увлеклась ею, что держала её 43 года. Но рекорд рассеянности установлен в библиотеке кембриджского университета: книгу туда вернули через 300 лет!).

3. С библиотечными книгами надо обращаться бережно, чтобы их смогло прочесть как можно больше читателей.

Вся история развития человеческого разума связана с книгой, с библиотекой. Значение библиотек, которые были и просветительскими учреждениями, и книжными мастерскими, и «книгохранилищами» огромно: они сберегли, сохранили для нас ценнейшие памятники человеческой культуры.

3. Рефлексия.

Выбрать одну из трех нарисованных книг.

Я буду регулярно посещать библиотеку.

Я не хочу посещать библиотеку, так как информацию можно получить в Интернете.

Я буду посещать библиотеку, чтобы взять произведение, изучаемое по литературе.

4. Домашнее задание. Книжный аукцион «Аннотация».

Составить аннотацию на свою любимую книгу по следующей схеме:

автор, название, о чем эта книга (в двух–трех предложениях, кому бы ты порекомендовал ее почитать, что ты знаешь об авторе этой книги).

ЗАНЯТИЕ 3. СТРУКТУРА И СПРАВОЧНЫЙ АППАРАТ КНИГИ

Цель: создание условий для формирования необходимых знания и умения для целенаправленного выбора книги и рациональной работы с ней посредством структурных элементов книги.

Задачи: познакомить участников смены со структурой книги и ее справочным аппаратом, прививать навыки независимого библиотечного пользователя, воспитывать бережное отношение к книге.

Основные понятия: переплет, обложка, суперобложка, форзац, титульный лист, авантитул, фронтиспис, контртитул, шмуцтитул, ляссе, аннотация, оглавление (содержание), предисловие, послесловие, примечания, комментарии, терминологический словарь, предметные и именные указатели, колонтитул, колонцифра, иллюстрации.

Оборудование: слайд-презентация; книги и учебники со всеми элементами, которые будут рассматриваться на занятии; таблицы для сбора информации о книге.

Ход занятия

1. Повторение материала прошлого занятия

Назовите самую древнюю библиотеку, сведения о которой дошли до нашего времени. (Библиотека Рамзеса II).

Назовите имя царя Ассирии, собравшего огромную библиотеку глиняных табличек. (Ашшурбанипал).

Назовите самую древнюю библиотеку античности. (Александрийская).

Какой князь создал первую русскую библиотеку? (Ярослав Мудрый).

Где располагалась первая белорусская библиотека? (В Полоцком Софийском соборе).

Назовите самую крупную библиотеку современности. (Библиотека Конгресса США).

Назовите фонд Национальной Библиотеки Беларуси. (8 миллионов единиц хранения).

2. Изложение нового материала

На предыдущих занятиях мы с вами проследили, как изменялся внешний вид книги на протяжении истории развития книгопечатания. И вот перед нами современная книга. Рассмотрим ее основные структурные элементы. Русская пословица гласит: «Встречают по одежке...». Это в полной мере относится и к «одежде» книги. С обложки начинается первое знакомство с книгой.

Переплет – прочная покрывка книги из картона. Сверху картон может быть покрыт различными материалами: тканью, бумагой, редко – кожей. Переплет укрепляет книгу, предохраняет ее от повреждений.

Обложку делают из плотной бумаги. Чем больше объем издания, тем плотнее подбирают бумагу. В современных книгах часто используют **суперобложку (съёмная обложка из плотной или глянцевой бумаги)**. Служит не только средством защиты, оформления и рекламы книги, но и сообщает основные сведения: фамилия автора, заглавие, название издательства.

Теперь откроем книгу. Первое, что нам встречается, – это лист бумаги, приклеенный к переплету. **Форзац** – лист бумаги размером с

развернутую книгу, соединяющий, скрепляющий **переплет** с книжным блоком. Буквально форзац означает «перед» (немецкое фор) «набором» (немецкое зац), т.е. идущее перед печатным текстом книги. **Форзацы** нередко используют как элемент оформления книги. Их делают из цветной бумаги либо помещают на них декоративное или сюжетное изображение. Часто на форзацах печатают справочные или иные сведения, карты, схемы. На форзацах школьных учебников помещают те сведения, которые требуют запоминания: правила, таблицы, формулы и т.д.

Перевернем форзац, и перед нами первый лист книги – титульный.

Титульный лист – первый лист книги с основными сведениями о ней. Это один из самых важных элементов в структуре книги. С титульного листа ты начинаешь изучать книгу, по титульному листу описывает книгу библиограф. Очень важно научиться читать титульный лист. Это поможет правильно выбрать нужную книгу, самостоятельно сделать библиографическую запись. Здесь повторяются фамилия автора, полное заглавие книги. За названием книги следуют сведения, которые на библиотечном языке называются **«подзаголовочные данные»**. Они дополняют заглавие, указывают жанр произведения, вид издания. Если книга переводная, указывают, с какого языка переведена. Также пишется, кто иллюстрировал книгу, сколько раз книга переиздавалась. Все эти сведения существенно расширяют наше представление о данном издании. Внизу титульного листа приведены **«выходные данные»**: где и когда вышла книга (город, издательство, год). В некоторых книгах на самом верху титульного листа есть **«надзаголовочные данные»**. Это название серии, если книга является серийным изданием, или название учреждения, которое готовило книгу к печати.

В многотомных или переводных изданиях слева от титульного листа – **контртитул** («контр» – против). В многотомном издании на контртитул помещают сведения о всем издании, а на титульном листе – о данном томе. В переводных изданиях на **контртитуле** печатают данные того издания, с которого делался перевод (на языке оригинала).

В некоторых книгах частично сведения об издании выносятся на **авантитул** («аван» – впереди). Это страница в книге, предшествующая титульному листу. На авантитул издательства часто выносят свою издательскую марку, название серии, либо печатают какой-нибудь особый текст (цитату, крылатое выражение, посвящение и т.п.).

Напротив титульного листа (слева) может быть помещен лист с портретом автора или с главной иллюстрацией, раскрывающей тему книги, – **фронтиспис**. Этот лист, как и авантитул, необязательная часть структуры книги.

Внутри книжного блока текст иногда разделяется на части (отдельные произведения, главы) при помощи **шмуцтитула** (шмуц – «грязь» в переводе с немецкого языка). В старину шмуцтитул служил для предохранения художественно выполненного титула от загрязнения, отсюда и его название. В современной книге **шмуцтитул** – это страница с заглавием крупной части книги (раздела, главы). Заглавие может сопровождаться иллюстрацией, перечнем глав или других разделов этой части, но текст самой части на этой странице не

начинается. Рядом со шмуцтитлом перед отдельным произведением в сборнике может быть помещен фронтиспис с иллюстрацией к этому конкретному произведению.

Ляссе – закладка в виде ленточки.

Все эти элементы структуры книги дали нам много информации о ней. Но не смогли раскрыть содержание книги. Для этого необходимо познакомиться со **справочным аппаратом книги**. Знакомство со справочным аппаратом помогает сделать выбор книги в книжном магазине и библиотеке, лучше понять ее содержание, облегчает поиск нужной информации при работе с книгой.

Аннотация (издательская аннотация) – краткая характеристика книги. Помещается она обычно на обороте титульного листа или перед задним форзацем книги. Аннотация может быть очень краткой, в одно–два предложения, или очень подробной и носить рекомендательный характер. В ней кратко раскрывается содержание книги, ее читательское назначение, иногда помещают сведения об авторе. Знакомство с аннотацией значительно облегчает выбор книги в библиотеке или в книжном магазине. |

Проверка домашнего задания. Книжный аукцион «Аннотация»

Дети зачитывают аннотации, составленные на свои любимые книги.

Вернемся к началу книги. Мало кто из вас начинает чтение книги с **предисловия** – вступительной статьи перед авторским текстом. А зря! Предисловие помогает лучше подготовиться к восприятию текста, понять его. В нем рассказывается об истории написания книги, о жизни и творчестве автора, о времени, в котором происходят события, описанные в книге. Смысл предисловия можно выразить словами: «За мной, читатель!..» Это приглашение к чтению. Предисловие может быть написано от лица автора, составителя, издательства.

Практическое задание. Ролевая игра «Ты – издатель»

Ты – издатель и готовишь к выходу в свет новую интересную детскую книгу. О чем бы ты рассказал в предисловии к этой книге?

Содержание или **оглавление** – один из первых элементов, который просматривают при первом знакомстве с книгой. **Содержание** – это перечень произведений или статей, которые вошли в сборник, с указанием начальной страницы, а **оглавление** – перечень глав отдельного произведения. **Содержание (оглавление)** – это путеводитель по книге. Этот элемент справочного аппарата помогает узнать, о чем эта книга, что она в себя включает, а также быстро найти нужную информацию в тексте.

Иногда в конце книги помещают **послесловие**. Это заключительная статья, расположенная после основного авторского текста. В ней представлены некоторые итоги, краткие заключения, выводы. Это приглашение к размышлению над прочитанной книгой. Девиз послесловия может быть выражен словами: «Прочитана книга – и».

Для того чтобы лучше понять содержание научно–популярных или художественных текстов, в книгах помещают **примечания** или **комментарий**. В **примечаниях** объясняют некоторые моменты ее

содержания, трудные для понимания; непонятные слова (термины); дают краткие сведения о лицах, упоминаемых в тексте, помещают библиографические ссылки на источники, которыми пользовался автор. Примечания могут быть помещены как внизу страницы, так и за текстом. **Комментарий** отличается от **примечаний** тем, что содержит толкование текста произведения в целом, а не отдельных его частей. **Комментарий** также может включать в себя историю создания произведения. Чаще всего комментарий сопровождает издание художественных классических произведений.

Иногда в книге помещают только **терминологический словарь**. Пользование им облегчает понимание текста книги.

В конце научно–популярных книг, энциклопедий помещают **указатели**. **Указатели** – это справочно–вспомогательные тексты, облегчающие читателю поиск нужной информации о предмете, лице, географическом или ином наименовании. Они представляют собой простые или сложные перечни предметов, имен, названий, о которых напечатано на страницах издания, с отсылкой к этим страницам. Если в указателе дан перечень предметов (понятий), он называется **предметным**, если перечень имен (фамилий) – **именным** и т.д. Указатели строятся обычно по алфавиту, отчего их нередко называют **алфавитно-предметными** или **алфавитно-именными**. Иногда в один указатель включают и предметы, и имена (**предметно–именной указатель**). Научно–популярная, учебная книга благодаря справочным указателям становится более совершенным, удобным инструментом для работы. Не случайно простейшие указатели появляются в первых печатных европейских книгах уже в XV веке.

Алгоритм для быстрого поиска нужной информации в тексте при помощи указателей:

Четко сформулируй вопрос, на который ты хочешь найти ответ в книге.

Выдели в вопросе опорное слово или словосочетание (самое главное по смыслу).

Найди это понятие в предметном или именном указателе.

Запомни номер страницы, на которой пойдет речь об этом понятие.

Открой указанную страницу в книге.

Прочитай текст на странице и найди ответ на вопрос.

Практическое задание. Дидактическая игра «Предметно–именной указатель»

Детям дается вопрос, указывается источник информации, необходимо найти и записать ответ на вопрос, используя данный алгоритм.

Облегчает поиск нужной информации в книге и **колоннитул**. Это **справочный текст вверху страницы, обычно в одну строку**. В учебниках, справочниках – это чаще всего название глав и параграфов. На левой (четной) странице размещают название главы, на правой (нечетной) – название параграфа. В сборниках чаще всего слева печатают фамилию автора произведения, справа – название этого произведения. В словарях **колоннитул** – это первое и последнее слово из тех, что размещаются на данной странице, или начальные буквы этих слов.

Страниц бывает в книге мало или много. Когда их мало, они похожи на тетрадку и называются «брошюрой». А когда их много, эти маленькие тонкие тетрадки скрепляются вместе – получается книга. Нужные страницы в книге при поиске информации мы разыскиваем по их номерам. **Колонцифра – цифра, обозначающая порядковый номер страницы издания**, также является элементом справочного аппарата книги. Она была введена в книгу для большего удобства читателей: с ней легче сослаться на то или иное место книги и проще находить нужную страницу. Место колонцифры на странице строго не узаконено. Чаще всего колонцифра размещается внизу страницы. Размер и характер начертания колонцифры определяется исходя из ее роли в книге и общего стиля художественного оформления издания. Чем эта роль значительнее, тем заметнее и крупнее стараются делать колонцифру.

При первом просмотре книги наше внимание всегда привлекают **иллюстрации**. Яркие, красочные, они помогают лучше раскрыть содержание, понять текст. **Иллюстрации** – это не только рисунки в тексте, но и фотографии, карты, таблицы, схемы, графики. Это все, что образно иллюстрирует текст, помогает читателю глубже понимать его.

Вы познакомились с основными элементами структуры книги и ее справочного аппарата. Это поможет вам быстро выбрать нужную книгу в библиотеке или книжном магазине, получив о ней необходимую информацию при беглом просмотре.

Алгоритм беглого просмотра при выборе книги:

Открой титульный лист и прочитай заглавие книги и фамилию автора (может, она тебе знакома, и ты знаешь, на какую тему он пишет книги).

Найди и прочитай аннотацию на книгу.

Просмотри внимательно оглавление (содержание).

Бегло прочитай предисловие.

Перелистывая страницы, выборочно почитай текст.

Рассмотри иллюстрации в книге.

Ответь на вопрос: «Хочешь ли ты прочитать эту книгу?»

Практическое задание. Дидактическая игра «Информация о книге»

Заполни таблицу, собрав информацию о книге

Вопрос	Ответ	Откуда взять информаци ю
Автор		Т П
Сведения об авторе		Пр
Заглавие		Т П
Выходные данные		Т
Книга научно– популярная,		А Пр

справочная или художественная		
О чем эта книга? Кому может быть интересна?		А Пр О
Как построена книга?		Пр А О
Сколько раз переиздавалась книга?		А Пр
Кем и как иллюстрирована: рисунки, фотографии, цветные вклейки, карты, таблицы		Т И
Какие указатели есть в книге?		У 0

Т – титульный лист О – оглавление А – аннотация

Пр – предисловие П – переплет И – иллюстрации

Ав – авантаитул У – указатели

3. Рефлексия

Продолжите фразу.

Зная структуру книги и ее справочный аппарат, мы можем...

Слайд 23. Домашнее задание. Конкурс «Суперобложка»

Сделать суперобложку для книги из библиотеки «Зубренка».

ЗАНЯТИЕ 4. ИНФОРМАЦИОННАЯ СРЕДА БИБЛИОТЕКИ

Цель: создание условий для формирования у учащихся представления об информационной среде библиотеки.

Задачи: научить самостоятельно производить поиск нужной информации в различных документах, используя традиционный и электронный каталоги; сформировать потребность их использования.

Основные понятия: справочно-библиографический аппарат библиотеки, справочный фонд, алфавитный каталог, систематический каталог, картотека, каталожная карточка, библиографический указатель, структура ББК, индекс, авторский знак, шифр книги, разделитель, алфавитно-предметный указатель, электронная база данных, информационно-поисковая система, электронный каталог, электронные ресурсы, мультимедиаресурсы,

1.	Переплет	съёмная обложка из плотной или глянцевой бумаги	А
2.	Суперобложка	первый лист книги с основными сведениями о ней	Б

3.	Форзац	лист, расположенный слева от титульного листа с портретом автора или главной иллюстрацией	В
4.	Титульный лист	это страница с заглавием крупной части книги (раздела, главы)	Г
5.	Фронтиспис	лист бумаги размером с развернутую книгу, соединяющий переплет с книжным блоком	Д
6.	Контртитул	закладка в виде ленточки	Е
7.	Шмуцтитул	перечень произведений или статей, которые вошли в сборник, с указанием начальной страницы	Ж
8.	Ляссе	страница в книге, предшествующая титульному листу.	З
9.	Аннотация	справочный текст вверху страницы, обычно в одну строку	И
10.	Содержание	лист, расположенный слева от титульного от листа со сведениями о всем издании	К
11.	Колонтитул	прочная крышка книги из картона	Л
12.	Авантитул	краткая характеристика книги	М

Оборудование: заполненные карточки алфавитного и систематического каталогов, чистые карточки, книги, слайд-презентация.

1. Повторение материала прошлого занятия

Соедини понятие с его определением (правильные ответы: 1–Л; 2–А; 3–Д; 4–Б; 5–В; 6–К; 7–Г; 8–Е; 9–М; 10–Ж; 11–И; 12–З.)

2. Изложение нового материала

Библиотека – это огромное хранилище информации. Какими библиотеками вы пользуетесь? А какие еще знаете библиотеки? Система библиотек включает: школьные, городские (районные), областные универсальные (национальные), научные, специализированные библиотеки.

Почему существует такая разветвленная система библиотек и информационных учреждений? Потому что информации много, каждая библиотека не может хранить бесконечное количество информационных ресурсов и источников информации. Кроме того, это позволяет точнее отбирать информацию для конкретной категории читателей и пользователей (привести примеры разных библиотек).

В библиотеках хранятся сотни миллионов книг, журналов и других документов. Как найти нужный нам документ? Каждая библиотека – это большая информационно–поисковая система. Сегодня мы познакомимся с принципами систематизации информации в библиотеках.

На абонементе ты сможешь самостоятельно найти нужную тебе книгу и взять ее на некоторое время домой. В читальном зале по твоей просьбе найдут нужный тебе документ, но взять его на дом ты не сможешь, с ним можно работать в читальном месте.

Для облегчения поиска и доступа к информации в каждой библиотеке существует **СБА – справочно-библиографический аппарат**, который включает в себя справочный фонд, каталоги, картотеки, библиографические указатели, базы данных, информационно–поисковые системы.

Самым простым и эффективным путем получения информации является обращение к **справочному фонду**: словарям, справочникам и энциклопедиям. Здесь можно найти характеристику любой темы или предмета, и, возможно, список литературы по данному вопросу.

Существуют два вида каталогов: алфавитный и систематический.

При наличии списка литературы можно сразу отправляться к алфавитному каталогу. **Алфавитный каталог** представляет собой отсортированные по алфавиту карточки (*показать заполненную каталожную карточку*), на которых содержатся сведения об авторе, названии книги и её выходные данные: издательство, год издания, место издания, количество страниц. Принцип расстановки карточек в таком каталоге – по фамилии автора. В каком случае нам можно обратиться к алфавитному каталогу? (*если нужно узнать, есть ли книга автора в библиотеке, какие книги конкретного автора можно ещё почитать, кроме известных посетителю библиотеки*).

Нужно еще запомнить простые правила для работы с алфавитным каталогом.

Карточки на книги авторов–однофамильцев стоят в алфавите их имен. Например, Толстой Алексей Константинович, Толстой Алексей Николаевич,

Толстой Лев Николаевич.

Издания одного автора расставляются за каталожным разделителем с фамилией автора в следующем порядке: полное собрание сочинений, собрание сочинений, избранное, отдельные произведения в алфавите заглавий.

Для того чтобы отыскать книги по какой–то определенной теме, следует обратиться к **систематическому каталогу**. Систематический каталог разбит на отдельные части, которые представляют отдельные отрасли знания и имеют **индексы** – условные цифровые обозначения (индекс ББК). Познакомившись с перечнем разделов каталога, можно выяснить, в каком отделе каталога можно найти книги об автомобилях, о балете, о спорте и т. д. Основных разделов библиотечно–библиографической классификации (наших систем знаний) всего 10 – так было задумано основателем этой классификации Мелвилем Дьюи в 1886 году. Он условно поделил все области человеческих знаний на 10 больших отделов, а те, в свою очередь, на 10 и более подотделов. Чем

больше смежных наук появляется (биотехнология, физическая химия и т.д.), тем более разветвлённой становится структура каталога.

В какой библиотеке будет большая классификация, а в какой – неразвёрнутая? (*чем меньше библиотека и количество книг в ней, тем меньше расширена классификация*).

Структура ББК

- 1 Общенаучное и междисциплинарное знание
- 2 Естественные науки
 - 2.1 Естественные науки в целом
 - 2.2 Физико–математические науки
 - 2.2.1 Математика
 - 2.2.2 Механика
 - 2.2.3 Физика
 - 2.2.4 Астрономия
 - 2.3 Химические науки
 - 2.4 Науки о Земле
 - 2.5 Биологические науки
- 3 Техника. Технические науки
- 4 Сельское и лесное хозяйство
- 5 Здравоохранение. Медицинские науки
- 6 Общественные и гуманитарные науки
 - 6.1 Общественные науки в целом
 - 6.2 История. Исторические науки
 - 6.3 Экономика. Экономические науки
 - 6.4 Политика. Политическая наука
 - 6.5 Право. Юридические науки
 - 6.6 Военное дело. Военная наука
- 7 Культура. Наука. Просвещение
 - 7.1 Языкознание
 - 7.2 Литературоведение
 - 7.3 Художественная литература
 - 7.4 Искусство
 - 7.5 Религия. Мистика. Свободомыслие
 - 7.6 Философия
 - 7.7 Психология
- 8 Литература универсального содержания

Демонстрация карточки из систематического каталога.

Для того чтобы упростить поиски книг, каждый отдел разделён ещё на подотделы.

Пишутся номера подотделов после номера отдела. Вот как пишутся подотделы: если 2 (естественные науки) – это отдел, то 22 (физико–математические науки), где вторая двойка – это подотдел.

Практическое задание. Дидактическая игра «Ключ к истине».

Вместо цифр нужно вставить соответствующие слова.

1. Моё хобби – «3» (технические науки)
2. В последнее время я заинтересовалась «6.3»
3. Мне нужно подготовить информацию по теме «6.5»
4. Мой брат увлекается «2.2.1
5. Ежедневно я слушаю по радио «6.6»
6. Мне нравятся уроки «2.2.3»

7. Мечта моей жизни – заняться «7.6»

8. В периодике сейчас публикуют много материала об «6.5»

9. Я плохо знаю, что такое «8»

Индекс вы найдёте на обложке библиотечной книги (так же, как и на каталожной карточке) в верхнем левом углу.

Дробь, получаемая из индекса и авторского знака, называется **шифром**.

Все книги с одинаковым индексом расставляются на полке рядом. И в каталоге карточки на эти книги будут стоять вместе, за карточкой из толстого картона, который называется **разделитель**.

Итак, каждая книга имеет свой точный адрес на полке и этот же адрес записан в каталожной карточке. Выбирая книги по каталогу, не забывая выписывать индекс.

Практическое задание. Дидактическая игра «Каталожная карточка»

Детям раздаются книги и чистые каталожные карточки, необходимо внести сведения о книге в карточку.

Алгоритм поиска книги по систематическому каталогу.

1. Просмотреть нужный раздел знаний в каталоге, отобрать карточки с подходящей литературой.

2. Внимательно просмотреть информацию о книге, написанную на карточке.

3. Выписать имя автора, название, год издания, название издательства, город, где книга напечатана.

4. Обратит внимание на шифр, выписать его, так как это поможет быстро найти книгу в библиотеке.

Книгу в каталоге находим примерно так, как вы стали бы по адресу находить друга в незнакомом городе. Сначала улица, потом дом, затем квартира. «Улица» для книги – каталожный ящик, «дом» – разделитель отдела, «квартира» – разделитель подотдела. А самый точный адрес даст нам алфавитно–предметный указатель.

Алфавитно–предметный указатель (АПУ) представляет собой набор карточек с перечнем наименований предметов или список (отраслей знаний, явлений, тем, имен и т.д.), литература о которых расположена в каталоге. На каждой карточке написаны название темы и раздел каталога (индекс ББК) (*например, «Звезды» – 22.6*). Карточки в алфавитно–предметном указателе расположены в порядке алфавита наименования предметов.

Если интересуют статьи в журналах, газетах, сборниках, нужно обратиться к **систематической картотеке статей**, которая построена по схеме систематического каталога, то есть отражает статьи по отраслям знаний.

Существует еще один из путей выбора литературы – поиск с помощью **библиографических указателей**. Библиографические указатели – это аннотированные списки литературы, подобранные по какой–то определенной теме или ряду близких тем. Существуют библиографические указатели как самостоятельные издания, так и прикнижные (пристатейные) библиографические списки литературы (т.е. списки литературы в книгах или статьях).

В современных библиотеках существуют такие виды услуг, как ксерокопирование, распечатка, сканирование документов.

Сегодня все более прочно в обиход входит понятие **«информационно–поисковая система»** библиотеки. Это связано с автоматизацией и информатизацией библиотек. Можно выделить отличие СБА от справочно–поисковой системы, которая включает электронные каталоги, базы данных, электронные ресурсы.

Сегодня многие библиотеки располагают **электронными каталогами**, которые помогают подобрать нужную литературу по теме, предмету. Электронные каталоги позволяют искать документ по любому признаку: по автору, по названию, по ключевому слову, по предмету в одной базе данных. Разные электронные каталоги имеют свои особенности. При использовании электронного каталога главное правильно подобрать ключевое слово. Созданная в нашей библиотеке локальная компьютерная сеть позволяет с каждого компьютера найти информацию о нужном документе, никуда не выходя из отдела. С ЭК поиск информации становится в несколько раз эффективней и быстрее.

Практическое занятие. Дидактическая игра «Библиограф»

С помощью «Библиографа» в «Зубренке» можно узнать:

какие книги есть в библиотеке (автор, название, инвентарный номер, издательство, место издания, год, экземпляры);

какие выписываются периодические издания;

познакомиться с картотекой статей (автор, название, источник, его номер, страницы, примечания и ключевое слово (например, ЗОЖ – питание).

(Воспитатель объясняет, дети ведут поиск информации).

Одним из наиболее распространенных информационных продуктов являются **электронные базы данных**. Библиографические базы данных – это базы данных, содержащие библиографические описания документов (могут быть базы данных книг, статей, периодических изданий, докладов и сообщений и т.п.). Лексикографические базы данных – это словари, рубрикаторы, классификаторы и т.п. С их помощью ведутся систематический, предметный и другие виды поиска, возможные с помощью компьютера.

Все большее распространение получают **электронные ресурсы**, которые включают:

ресурсы локального доступа (мультимедиа ресурсы);

ресурсы удаленного доступа (Интернет).

И, конечно же, современная библиотека не может обходиться без сети Интернет. Читатель обрел уникальную возможность бесплатно пользоваться сетью для поиска информации, которой в библиотеке нет.

Многие библиотеки имеют свой сайт в интернете. Библиотека «Зубренка» имеет свою вкладку на сайте «Зубренка» в интернете. Там можно получить информацию об истории, деятельности библиотеки, имеющихся информационных ресурсах, проводимых мероприятиях, последних поступлениях, почитать отзывы лучших читателей о прочитанных книгах.

Надеюсь, что после сегодняшнего занятия каждый из вас сможет самостоятельно найти информацию на любую интересующую тему.

3. Рефлексия

Воспитатель предлагает составить «портрет идеального читателя библиотеки»: что должен знать, уметь.

Дети продолжают фразу «идеальный читатель библиотеки...».

4. Домашнее задание. Библиографический обзор

Выяснить, какие книги А.С. Пушкина есть в библиотеке «Зубренка».

Составить список книг, имеющихся в библиотеке по теме «Занимательная математика».

Составить список статей по теме «Международный женский день» из электронного каталога.

ЗАНЯТИЕ 5. ПЕРИОДИКА В НАШЕЙ ЖИЗНИ

Цель: создание условий для раскрытия роли периодических изданий в жизни общества, развивать познавательный интерес учащихся через чтение периодической литературы.

Задачи: познакомить с некоторыми периодическими изданиями, выпускающимися в Беларуси и в России, их историей; жанрами, встречающимися в периодических изданиях; учить методам работы с периодическими изданиями; познакомить с особенностями профессии журналиста.

Основные понятия: СМИ, периодическое издание, передовая статья, рубрика, хроника, репортаж, путевые заметки, интервью, отчет, обзор, корреспонденция.

Оборудование: презентация, выставка газет и журналов.

Подготовительная работа

Проводится анкетирование детей, которое анализируется в ходе проведения занятия.

Вопросы анкеты.

1. Какие периодические издания вы чаще всего читаете?

2. За что вам нравятся?

3. Какие вы можете назвать рубрики этого издания?

4. Где вы берете издание? (подписываюсь; беру у знакомых, в библиотеке; покупаю).

5. Пишите ли вы сами в редакцию?

1. Проверка материала прошлого занятия.

1. К какой категории ты отнесешь школьную библиотеку?

научная

специализированная

учебная

2. Что такое ББК?

библиотечно–библиографическая картотека

библиотечно-библиографическая классификация

библиографическая и библиотечная карточка

3. По какому принципу построена ББК?

по алфавитному

по возрастному

по отраслевому

4. Что такое шифр книги?

буквенное обозначение фамилии автора книги

индекс и авторский знак

индекс ББК

5. Справочный фонд – это:

словари, энциклопедии, справочники
алфавитный и систематический каталоги
электронный каталог

6. Такого вида каталога не существует:

предметный
алфавитный
систематический

2. Изложение нового материала.

Тема сегодняшнего занятия «Периодика в нашей жизни». В наше время каждый человек должен много знать, интересоваться новостями науки, культуры, техники; событиями, происходящими в нашей стране и за рубежом. Книги новых сведений оперативно не дают, не отвечают на злободневные вопросы, поскольку от времени написания книги до выхода ее в свет проходят годы.

Что такое СМИ? СМИ – средства массовой информации. К ним относятся газеты и журналы, радио и телевидение, кино и Интернет.

Сегодня мы поговорим о газетах и журналах, т.е. о периодических изданиях.

Так что же такое периодическое издание?

Периодическое издание – серийное издание, выпуски которого выходят через равные промежутки времени (ежедневно, через день, раз в неделю, раз в две недели, ежемесячно и так далее), каждый год определенным числом, не повторяются по содержанию, нумерованы и датированы, однотипно оформлены и имеют одинаковое общее заглавие.

Виды периодических изданий: газета, журнал, периодический сборник.

Почему так важна периодика в нашей жизни?

Она несет читателям правдивую информацию обо всем, что происходит вокруг; помогает разобраться в сложных явлениях современной жизни; знакомит с различными точками зрения на происходящие события. Для нас важна оперативность, новизна, своевременность получения информации.

Сейчас в мире издается огромное количество названий газет и журналов. Продолжительность их жизни – в руках читателей. Если журнал и газета интересны, их постоянно покупают, подписываются на них, такие издания живут очень долго. Периодические издания выходят в свет к читателям разного возраста, с разными интересами. Каждый из них имеет свою читательскую аудиторию. (Обращение к выставке журналов). А каждый из нас ищет среди этого многообразия свой журнал или газету.

Какие газеты читать?

Центральные, областные, региональные (местные). Вас должно волновать не только то, что происходит во всем мире или в нашей стране, но и в родном городе или районе. Нужно выработать в себе привычку пользоваться сведениями из разных источников, перепроверить их и сравнить, чтобы защититься от недостоверной информации, которая, к сожалению, иногда имеет место.

Давайте научимся читать газету.

Памятка «Как читать газету?»

1. Старайтесь читать газеты **ежедневно**.
 2. Просмотр газеты следует начинать с **передовой статьи**. Ее место – слева или вверху первой полосы. Передовая – пульс сегодняшнего дня. Она расскажет о первоочередных задачах и проблемах страны, науки, техники, культурной жизни. Заголовок передовой статьи всегда четко обозначает ее тему.
 3. Чтобы узнать, чему посвящен тот или иной номер, достаточно прочитать самую первую публикацию – **«колонку главного редактора»**, которую обычно помещают на самой первой странице.
 4. **Общий просмотр газеты**. Его технология сродни просмотру книги, только оглавлением – путеводителем служат **рубрики** и заголовки. Газету совсем необязательно читать с первой до последней страницы, как книгу. Интересна рубрика – читайте. (Рубрика – тематический раздел).
 5. Остановите свое внимание на **фамилии журналиста**, на звании или должностном положении автора заинтересовавшего материала. Увидев в следующий раз на газетной полосе его имя, вы наверняка опять обратите внимание на его статью.
 6. При чтении газет пользуйтесь **географической картой**. На ней найдите города и государства, о которых сообщается в газете.
 7. Все **непонятные слова** запишите и найдите их значение.
 8. Все новое, что узнали из газет, **расскажите родителям или товарищам**.
 9. При чтении периодики отмечайте материалы, необходимые для раскрытия тех или иных вопросов, **вырезайте и складывайте** их в конверты, на которых обозначьте соответствующую проблему. Прочитанное вами должно непременно отразиться на уроке, в сочинении, в разговоре...
 10. Нет ни одного номера газеты, в которой бы не рассказывалось о чем-то **нужном, интересном**. Надо уметь увидеть эти материалы, прочитать их. Систематическое чтение газет позволит вам быть знающим человеком, который всегда может рассказать о том, что происходит в мире, в нашей стране.
 11. Как же приучить себя к чтению периодики?
На первых порах заставляйте себя прочитать хотя бы все **заголовки** на всех полосах газеты. Наверняка один – два из них привлекут ваше внимание. Прочтите статьи под этими заголовками. Вот уже есть одна – две темы, с которыми вы знакомы. Если вы сумеете и в дальнейшем заставлять себя следить за ними, то не только познакомитесь с мнениями других по заинтересовавшему вас вопросу, но сможете сформировать и свое.
- Практическое задание. Дидактическая игра «Жанры периодических изданий»**
- Для того, чтобы интересно было читать издание, журналисты используют разные **жанры**. Сейчас мы разберемся, какими они бывают, и найдем их в газетах.

Хроника – это не имеющие своего заглавия, небольшие, порой однофразовые сообщения о текущей жизни. Чаще всего они объединяются под рубриками «Хроника», «Отовсюду», «Коротко об интересном» и тому подобными и отвечают, как минимум, на 3 вопроса: что, где, когда.

Репортаж – информация, написанная очевидцем или участником события в яркой форме.

Путевые заметки – достоверный и живой, без какого – либо вымысла и домысла рассказ журналиста о своих впечатлениях.

Интервью – беседа журналиста с одним или несколькими лицами по вопросам, имеющим актуальное общественное значение.

Отчет освещает важные общественно–политические события: съезды, конференции, совещания, митинги и так далее.

Обзор знакомит читателя с важными событиями за определенный период времени. В обзорах рецензируется, сопоставляется ряд публикаций на одну и ту же тему в различных изданиях или в одном и том же за определенный период.

Корреспонденция – статья или заметка в газете, сообщающая местные сведения, а также сообщение в газету из другого города.

(Выработка навыков определения жанров периодики и правил чтения газеты проводится во время информационных часов).

Каждая газета имеет свои **рубрики**. Рассмотрим это на примере газеты «Переходный возраст».

Газета «Переходный возраст»

Это издание для ребят 12–18–летнего возраста. Первый номер газеты вышел в мае 1994 года. Журналисты «ПВ» – в основном молодые люди, близкие по духу подросткам, вероятно, поэтому каждый месяц в редакцию приходит до 1000 писем. Более 50 разнообразных рубрик регулярно появляются на ее страницах.

Практическое задание. Дидактическая игра «Рубрики газеты».

Рубрика «ОК–НО» (образование карьера – наш обзор).

Вы часто спорите с родителями и одноклассниками, выбирая самую крутую профессию. Рубрика «ОК–НО» поможет вам дать ответ на вопрос «Кем быть?».

Рубрика «ПВ» – Парнас».

Эта рубрика представляет молодых и совсем не именитых поэтов, помогает стать им профессиональными мастерами слова и с радостью поддерживает их пробу пера.

Рубрика «Время любви».

Любовь – вечная тема, вы остро переживаете радости и неудачи первой влюбленности. Читатели газеты делятся своими откровениями и вместе ищут ответы на трудные вопросы.

Рубрика «Читалка»

Иногда кажется, что между тобой и родителями – пропасть. Существует ли решение проблемы? На эти вопросы ответит подборка книг, героев которых тоже «недолюбили».

Рубрика «12 денежных уроков»

Специалисты Национального банка и банков Республики Беларусь помогут разобраться в важных вопросах о деньгах.

Какие еще рубрики есть в газете «Переходный возраст»? Об этом вы должны будете рассказать на следующем занятии.

Какие газеты вы можете порекомендовать нам для чтения?

В дореволюционной Беларуси большая часть журналов была религиозная по содержанию. Школьные библиотеки были заполнены «Житиями святых». Первый источник развития детской печати – журнал «Зоркі».

Появление журнала «Беларускі піянер» было связано с рождением пионерии (1924 год). С 1929 г. вместо «Беларускага піянера» начали выходить газета «Піянер Беларусі» и журнал «Іскры Ільіча». С июня 1945 г. журнал «Іскры Ільіча» стал называться «**Бярозка**».

На его страницах отражены самые разнообразные темы: история родного края, исторические персоналии, литература, музыка, театр, кино, искусство, спорт, отдых и, конечно же, текущая школьная жизнь. В настоящее время журнал «Бярозка» временно выходит совместно с журналом «Маладосць». На его страницах вы можете найти материал о «Зубренке».

А теперь ответьте на вопросы.

1. Какие сведения помещены на обложке любого журнала?

(Название, год, номер выпуска, особенности этого журнала: детский, научно–популярный...)

2. Где находится колонка главного редактора, для чего она служит?

(На 1 или 2–й странице, в ней рассказывается о том, чему посвящен этот номер).

3. Где напечатано содержание журнала?

(На 1–й или 2–й стр.)

(Информация о журналах дается с учетом интересов детей).

Журнал «ВОКРУГ СВЕТА»

Старейший научно–популярный журнал. Издается с 1861 года раз в месяц. Сегодня это богато иллюстрированный журнал путешествий, приключений и фантастики. В составе редколлегии известные писатели, путешественники. «Вокруг света» знакомит и с сокровищами национальных культур, рассказывая об архитектурных и художественных памятниках разных стран. В журнале печатаются произведения разных жанров; есть чисто литературные разделы. Основной иллюстративный материал – фотографии, которые убедительно подтверждают текст, дополняют его. Младшие братья журнала «Вокруг света» – «Гео» и «Геоленок».

Журнал «Наука и жизнь»

Научно–популярный журнал, который основан в 1890 году. В этом журнале можно прочитать обо всем: о русском языке и литературе, о физике и информатике, о биологии и истории и других сферах науки. Включает кроссворды, страничку для шахматистов и многое другое.

Журнал «Техника – молодежи»

Научно–художественный журнал. Издается с 1933 года.

Основные рубрики: сенсации науки, техники, медицины; идеи, изобретения, самоделки; феномены, фантастика; загадки забытых цивилизаций; антология (подборка произведений разных авторов) таинственных случаев.

Эти рубрики ведут первые в своем деле специалисты, ученые, исследователи, художники. На страницах журнала выступили почти все выдающиеся отечественные ученые: Петр Капица, Сергей Королев, Игорь Курчатов...

Задача журнала – не только дать знания, но и познакомить с последними достижениями науки; научить молодежь мыслить творчески, заглянуть за горизонт имеющихся знаний.

Журнал «ЮНЫЙ ТЕХНИК»

Издается с 1956 года. «ЮТ» предлагает читателям рассказы о самых свежих научных открытиях и изобретениях, новинках техники. Наряду с именитыми писателями–фантастами на страницах журнала выступают с первыми своими рассказами сами ребята. При журнале более 30 лет работает уникальное «Патентное бюро», где обсуждаются предложения юных изобретателей. Лучшие из них получают «Авторские свидетельства» журнала, помощь при оформлении «взрослых» патентов. Ежемесячно в журнале разыгрывается для самых внимательных читателей «Приз номера». С «Юным техником» не бывает скучно.

Журнал «ЮНЫЙ НАТУРАЛИСТ»

Научно–популярный иллюстрированный детский и юношеский журнал. Издаётся с 1928 года. Является верным спутником в увлекательных путешествиях в мир живой природы, замечательным помощником в изучении природоведения, биологии, экологии. С «Юным натуралистом» вы сделаете много потрясающих открытий.

Журнал «Репетитор»

Хорошо подготовиться и успешно сдать экзамены по физике, математике, биологии и химии вам поможет журнал «Репетитор». Издаётся с 1995 г., выходит 1 раз в 2 месяца. Благодаря его помощи вы сможете определиться и с выбором профессии. Читайте рубрики «Калейдоскоп профессий», «Познай себя», «Представляем факультет», «Представляем специальность».

В журнале вы также найдете:

варианты экзаменационных заданий уч–ся 9кл. для поступления в лицеи;

материалы, посвященные неразгаданным тайнам;

конкурсы «Репетитора» для самых смекалистых;

ответы на вопросы читателей;

рекламу самых интересных учебных заведений и возможность заказать ее в редакции журнала.

Наибольший интерес у читателей вызывает рубрика «Конспекты к экзамену». Ксерокопию любой из статей можно заказать в редакции.

Многие ребята именно благодаря этому журналу успешно сдали экзамены.

Журнал «Юный эрудит»

Детский научно–популярный познавательный журнал для детей старше 12 лет. Издаётся с 2002 года.

Кто из девочек не мечтает стать королевой красоты? Они листают известные журналы: «Космополитен», «Бурда», «Девчонки», «Упс! OOPS», «Лиза GIRL», стремятся подражать изящным манекенщицам. Быть модным сегодня – это не обязательно одеваться в меха и бархат.

Это значит уметь сделать нечто яркое, эффектное, стильное и модное. В моде главное – стиль и образ. Выбирая одежду, вы должны помнить, что она должна соответствовать возрасту, месту и времени, а также сезону. На работе и учебе уместен деловой стиль, на дискотеке – молодежный, на вечеринках – нарядное платье, в походе – джинсы. Не забывайте об этом, листая страницы журналов.

Журналы «Ровесник», «Рюкзак», «Мне 15», «Служба спасения»

Практическое задание. Библиографический обзор

К следующему занятию: познакомиться с этими журналами в библиотеке и прорекламирровать их.

Ребята, какие интересные журналы читаете вы? Что вы можете порекомендовать выписать своим товарищам?

Газеты и журналы готовят к печати в учреждениях, которые называют редакциями. Над созданием каждого номера трудятся журналисты, корреспонденты, редакторы, художники, корректоры.

Как вы считаете, чем привлекательна профессия журналиста?

Только эта профессия дает пропуск в места самых ярких и важных событий.

Какое главное качество должно быть у журналиста?

Журналист должен уметь разговаривать как с простым рабочим, так и с министром. Эта профессия входит в список самых опасных профессий. Порой приходится работать в экстремальных и сложных условиях. Если вы человек «тяжелый на подъем» – это не для вас. А еще журналист должен уметь быть судьей, иногда обвинителем, иногда защитником.

При поступлении на факультет журналистики до этого года проводилось предварительное собеседование, с этого года оно отменено.

У абитуриента должно быть 10–15 творческих работ, причем стихи и рассказы публикациями не считаются, хотя на экзамене по творчеству рассматриваются. Нужны в первую очередь журналистские материалы, где есть творческое осмысление события, а не только рассказ о нем.

Многие считают, что лет через 20 газеты и журналы уйдут в небытие, а новости мы будем узнавать из Всемирной паутины. Что вы думаете по этому поводу?

Трудно спорить с тем, что Интернет стал серьезным конкурентом периодическим изданиям. Самым веским аргументом за сохранение газет и журналов – безвредность для здоровья.

Многие из вас уже имеют свои журналы и газеты, которые постоянно выписывают или покупают, кто-то еще не нашел журнал по своим интересам. Я надеюсь, что сегодняшний разговор вам в этом поможет.

3. Рефлексия. Дети выбирают один из трех квадратиков.

Красный. Я обязательно оформлю подписку на периодику.

Желтый. Периодику читать необязательно.

Зеленый. Достаточно просмотреть периодику в библиотеке.

ЗАНЯТИЕ 6. ЧТЕНИЕ – ОСНОВНАЯ ФОРМА САМООБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ. РАБОТА С КНИГОЙ

Цель: создание условий для выработки у учащихся навыков рациональных приемов работы с книгой, вызвать положительное эмоциональное отношение к книге.

Задачи: показать обучающимся, что чтение – это труд, познакомить с рациональными приемами работы с книгой, прививать интерес к работе с книгой.

Основные понятия: просмотр, работа с карандашом, записи, выписки, цитата, закладка, план, тезисы, конспект, отзыв на прочитанную книгу.

Оборудование: книги и тексты для практической работы.

1. Проверка домашнего задания

С какими рубриками газеты «Переходный возраст» вы познакомились?

Сделать рекламу журналов «Ровесник», «Рюкзак», «Мне 15», «Служба спасения».

2. Изложение нового материала

Книга в жизни человека играет очень большую роль. Книга помогает нам у других людей учиться хорошему. Книга открывает нам характер человека, его душу; для чего он жил, за что боролся. Чтение помогает разобраться в запутавшихся мыслях, прийти к определенному выводу. Для примера можно взять отношения к вашему любимому герою. Очень часто им бывает положительный литературный персонаж, которому всегда хочется подражать. Когда вы читаете книгу, обязательно отмечаете, иногда, кажется, невольно, неосознанно: «Как верно!», «Как красиво!», «Так не бывает!», «Вот, оказывается, что может произойти, если...». И чувства эти, воспринятые сердцем, остаются с человеком навсегда. Неслучайно, что ваш возраст больше других читательских возрастов тянется к литературе. И если на вопрос, кто твой любимый писатель, некто пожмет плечами, значит, он «неправильный читатель». Многие признаются, что к полученной профессии, так или иначе, подтолкнула книга. Вообще не секрет: книга, оставившая глубокое впечатление в детстве и юности, подчас оставляет неизгладимый след в жизни.

Безграничен книжный океан. Книги дают ответы практически на все вопросы. Но как научиться черпать из него? Научиться можно. Прежде всего подумайте, что вы берете из книги, что видите в ней? Из одной и той же книги разные люди берут разное. И не забывайте, что чтение книг развивает вашу память.

Читать научно–популярную и художественную литературу нужно по–разному. Главное правило при чтении художественной литературы – внимательное чтение. Надо сосредоточить все внимание на книге, стараться понять каждое слово, предложение, только при таком чтении можно понять главную мысль писателя, идею произведения. В каждой прочитанной художественной книге нужно найти ответ на вопрос: «Зачем писатель нам рассказал именно эту историю, познакомил именно с этим литературным героем». Часто при чтении важно подумать и над тем, почему книга называется именно так, а не иначе. На предыдущих занятиях мы говорили, что о названии часто говорится во

вступительной статье, в предисловии. Читаете ли вы их? Если хотите хорошо понять книгу, обязательно читайте.

Некоторые «глотатели» книг пропускают описание природы, обстановки, которая окружает героя, описание внешности героя. А между тем, это важные места в книге, они помогают лучше понять характер героя, его настроение. И самое главное, надо уметь оценивать каждую прочитанную тобой книгу. Для этого достаточно научиться писать отзыв на книгу.

Советы читателю, составляющему отзыв о прочитанной художественной книге.

Отзыв составляется после того, как вы внимательно прочтёте книгу и подумаете над её содержанием. В отзыве можно писать всё, что пожелаете высказать, а также ответить на следующие вопросы.

Вопросы к отзыву о прочитанной книге

1. Автор и заглавие произведения.

2. Взволновало ли тебя прочитанное? Что именно взволновало: события, показанные в произведении; правдивость изображения; судьба героев, изображение их характеров; язык произведения; занимательность изложения? Или что-нибудь другое? Укажи, что именно.

3. Навело ли тебя это произведение на какие-либо размышления? На какие? Возникли ли у тебя после чтения этого произведения новые представления о жизни, о людях? Какие?

4. Какие герои произведения тебе особенно понравились? Близки ли они тебе, и если да, то чем?

5. К кому из героев произведения ты относишься отрицательно? Почему?

6. Может быть, ты в чём-то не согласен с автором произведения? С чем не согласен?

7. Советуешь ли ты прочитать это произведение своим сверстникам?

На сайте «Зубренка» вы можете почитать отзывы лучших читателей о книгах, прочитанных в «Зубренке».

Сейчас мы познакомимся с основными приемами работы с научно-популярной, справочной и учебной литературой. Надо не только читать, но и работать с текстом, только в процессе его переработки можно понять и запомнить необходимую информацию.

Рациональные приемы работы с книгой

1. Просмотр

Предварительный просмотр книги – это первоначальное знакомство с книгой. Он важен хотя бы потому, что иногда чтение этим и ограничивается.

Просмотр аннотации, оглавления, предисловия и послесловия, некоторых разделов, абзацев главы, титульного листа позволяют составить общее представление о языке, стиле, содержании книги. При этом мы оцениваем книгу в смысле возможности ее использования, т. е. нужно ли нам читать ее или поискать что-то другое.

Остановимся поподробнее на аннотации, т.к. это один из первых элементов просмотра.

Аннотация (от лат. «замечание») – это краткое изложение содержания книги, статьи, рукописи, обычно присоединяемое к библиографическому описанию. В аннотацию может входить оценка произведения, выдержки из рецензий, сведения об авторе, об истории произведения. Аннотация может ограничиваться связным перечислением содержания рубрик по оглавлению.

Основные элементы аннотации:

- автор, где и когда издана книга, сколько страниц (библиографическое описание);
- жанр произведения;
- главные действующие лица;
- время, место действия;
- краткое содержание.

Практическая работа. Конкурс «Аннотация»

Отряд делится на пять групп, им выдаются одинаковые книги. Задание: за три минуты просмотреть книгу и составить аннотацию на нее. Проводится оценка получившихся аннотаций.

2. Работа с карандашом

Систематическое чтение с карандашом в руке – широко используемый прием. Возвращаясь потом к книге, вы по пометкам восстановите в памяти прочитанное, быстро извлечете ту информацию, которая вам необходима. Но и в этой работе есть свои правила. Надо стараться не наносить вреда книге. Работать с карандашом так, чтобы при необходимости можно было стереть пометки, не оставив следа. Не нужно подчеркивать весь нужный вам текст, достаточно поставить в нужном месте галочку или скобки.

Практическая работа. Дидактическая игра «Главная мысль»

Каждой группе даются одинаковые тексты. Задание: в течение 3 минут выделить пометками главную с их точки зрения мысль текста. Проводится оценка выполненной работы.

Текст.

Книга развивает наш язык и увеличивает словарный запас. Она учит выражать свои мысли и понимать, что говорят и пишут другие.

Книга развивает наше мышление. Из книг мы познаем абстрактные понятия, книги расширяют горизонты нашего мира.

Книга стимулирует фантазию и учит нас мыслить образами.

Из книг мы узнаем о других странах и о другом образе жизни, о природе, технике, истории и обо всем на свете, что нас интересует.

Книга развивает нашу способность к сопереживанию. Мы учимся «входить» в положение других людей.

Книги придают нам силы и вдохновение. Они увлекают и развлекают, они заставляют нас смеяться и плакать, они приносят утешение и указывают выход из трудного положения.

Книги ставят важные вопросы, над которыми стоит задуматься.

Книга учит нас этике. Она заставляет размышлять нас о добре и зле.

Из книг мы понимаем, что не на все вопросы есть однозначные ответы, что на любую проблему можно посмотреть с разных точек зрения. Книги показывают, что конфликты не обязательно решать путем насилия.

Книги помогают нам познать самих себя и понять других.

Книги избавляют от одиночества.

Книги – это часть нашего культурного наследия.

Хорошую детскую книжку можно читать вслух на радость взрослым и детям. Она объединяет поколения.

Книга на всю нашу жизнь открывает нам путь в литературу – этот огромный мир.

3. Записи, выписки

Выписки могут быть из чужих книг и статей, и ваши собственные материалы (дневники, записные книжки); дословными (цитаты) или свободными, когда мысли автора читатель излагает своими словами. Яркие и важнейшие места из произведений лучше всегда приводить дословно. Всегда полезно давать точные ссылки на источники: записать, из какой книги взята цитата, с какой страницы.

При работе с книгой делать выписки полезно лишь после того, как книга прочитана целиком. Это, конечно, обяжет прочитать книгу вторично. Ведь если читать и сразу выписывать, можно потерять смысл читаемого. Зная произведение целиком, легче сделать окончательный выбор того места, которое нужно выписать. Повторно читают тексты бегло, выборочно, обращая внимание на те разделы, которые помечены карандашом при первом чтении. Для выписок рациональны карточки. На них записываются цитаты, мысли, источники и т.д., и при большом их накоплении карточки группируются по темам.

4. Закладки

Чтобы отметить нужные места, полезно пользоваться закладками. Они могут не только отмечать страницы книг, но и нести разную информацию. Больше того, закладки помогут вам организовать труд, на них можно делать и заметки. Все это экономит массу времени.

5. План

План – это коротко записанные мысли–заголовки, это «скелет произведения». Примером плана, правда, очень общего, является обычное оглавление. Запись в виде плана очень важна для организации труда, для развития навыка четкого формулирования своих мыслей. План имеет ряд достоинств перед другими формами записей:

самая короткая запись;

план нагляден и обозрим (никакая другая запись не отражает так ярко последовательность изложения материала);

план обобщает содержание, раскрывает его;

восстанавливает в памяти прочитанное (при этом напоминает лишь самое главное, существенное);

помогает составлению записей.

Составление плана попутно с чтением не позволяет отвлекаться, заставляет вникать в работу, в смысл читаемого. Значит, и произведение вы усвоите лучше. Также при составлении плана происходит выборка главного, нужного. При написании плана целесообразно помечать нужные страницы книги, которые относятся к данному пункту плана.

6. Тезисы

Тезис – это запись, которая вбирает в себя суть текста, т. е. основную мысль произведения. Тезисы представляют собой

развернутый сложный план. Это самые важные, главные положения, мысли автора, которые носят характер выводов.

Как составляют тезисы? После предварительного ознакомления текст читают вторично. При этом разбирают текст на отрывки. Далее находят в каждой части главное и кратко формулируют мысль. Это и будут тезисы. В тезисах опять же целесообразно указывать нужные страницы.

Практическая работа. Дидактическая игра «Тезисы»

Задание: составить тезисы к данному тексту.

7. Конспект

Конспект (от лат. «обзор») – краткое изложение, краткая запись чего–то. Такая запись дает возможность изложить весь материал, но в маленьком объеме. Конспект – это план, переходящий в краткий пересказ. Образно говоря, это скелет текста, где позвоночником является план. В отличие от краткого пересказа, конспект может не содержать плавных переходов.

Виды конспектов.

Плановый (составляется план, а затем на отдельные пункты, по мере надобности, наращивается текст – это могут быть цитаты или свободно изложенный текст).

Текстуальный (этот конспект представляет из себя систему цитат); тематический (краткое изложение одной темы, раскрытой по нескольким источникам).

Свободный (включает в себя и собственные формулировки, и цитаты, в нем могут быть связные переходы и может их не быть. Такой конспект может быть наиболее полезен, так как здесь формулируются и собственные мысли.

Конспектирование – это активный способ не только понимания и запоминания информации, но и концентрирования внимания на читаемом. Как составить конспект:

1. Отбор существенной информации;
2. Сокращение отобранной информации;
3. Запись полученного текста (при составлении конспекта употребляется лексика данного текста).

Существуют и другие способы, и формы работы с книгой. Например,

отзыв (выражение собственного отношения к прочитанному); рецензия

(отзыв, разбор и оценка нового произведения); эссе (прозаическое произведение, выражающее индивидуальные впечатления и соображения по какому–то вопросу); реферат (в переводе – «пусть он доложит», краткая

запись идей из многих источников, доклад на какую–то тему, сообщение).

План составления отзыва на научно-популярную книгу

1. Библиографическое описание книги.
2. Сведения об авторе.
3. О чем рассказывается в книге (тема)?
4. Как расположен материал в книге (по тематическим разделам, по алфавиту, вопрос–ответ)?

5. Какие элементы справочного аппарата есть в книге? Пользовались ли вы справочным аппаратом при работе с книгой? Если да, то с какой целью?
6. Как иллюстрирована книга (рисунки, фотографии, карты, схемы)? Помог ли вам иллюстративный материал лучше понять текст?
7. Что нового и интересного вы узнали из книги?
8. Как бы вы оценили язык автора (скучно, много незнакомых терминов, трудно для понимания; увлекательно, легко читается, много образных сравнений и т.п.)?
9. Какие вопросы у вас появились после прочтения книги, на которые вы не нашли ответа в тексте?

Практическое задание. Дидактическая игра «Таблица различий»

Для наглядного представления различий между планом, тезисом и конспектом можно составить таблицу.

План	Тезис	Конспект
Отвечает на вопрос: О чем говорится в тексте?	Отвечает на вопросы: О чем говорится в тексте? Что говорится в тексте?	Отвечает на вопросы: О чем говорится в тексте? Что говорится в тексте? Как автор доказывает и подтверждает свои мысли (примеры, факты)?

3.Рефлексия

Дети получают листочки и заполняют их.

ЗАНЯТИЕ 7. ИНФОРМАЦИОННАЯ КУЛЬТУРА ЛИЧНОСТИ – ОСНОВА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ И ТРУДОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Цель: создание условий для развития информационной культуры учащихся, повышение уровня компетентности в использовании информационных ресурсов.

Задачи:

- развитие способности к самостоятельному поиску, оценке и использованию информации;
- повышение уровня библиотечно-библиографических знаний и навыков; пропаганда профессии библиотекаря.

Основные понятия: информация, информатизация, информационное общество, информационная культура личности, информационное мировоззрение, виртуальная библиотека, поисковый запрос, ключевое слово, алгоритм информационно-поисковой деятельности в сети интернет.

Оборудование. Видеоролик «Профессия библиотекарь»

1. Изложение нового материала

С самых древних времен человек окружен информацией. Потребность выразить и передать информацию привела к появлению речи, письменности, изобразительного, музыкального искусства, вызвала к жизни книгопечатание, почтовую связь, телеграф, телефон, радио, телевидение, компьютеры и компьютерные сети.

Проснувшись утром, мы попадаем в мир информации: смотрим – получаем информацию, слышим – получаем информацию, берем предметы, едим, – тоже получаем информацию. Информацию нам несут окружающие нас предметы и приборы: книги, журналы, газеты, телевизор, компьютер и т.д. Общение людей друг с другом дома и в школе, на работе и на улице – это тоже передача информации.

Многие считают, что после получения профессионального образования задача человека состоит лишь в необходимости периодического пополнения знаний. Этот тип образования сейчас принято называть «поддерживающим». В новом обществе требуется новый тип образования – «опережающее». При этом учеба превращается в непрерывное пожизненное занятие. Специалистом сегодня уже считается не тот, кто раз в жизни научился что-то делать, как следует. Специалистом становится лишь тот, кто постоянно усваивает новые знания, объем которых удваивается каждые полтора года.

Слово **информация** происходит от латинского слова *information* – разъяснение, изложение.

Информатизация – это процесс создания оптимальных условий для удовлетворения информационных потребностей человека.

Информационное общество – общество, уровень которого в решающей степени определяется количеством и качеством накопленной и используемой информации, ее свободой и доступностью.

А теперь давайте подумаем: без кого немислимо развитие информационного общества, кто необходим обществу для его успешного развития?

Обществу нужны информационно грамотные люди. **Информационно грамотный человек** умеет учиться, т. е. понимает, где и как найти информацию, может научить других пользоваться ею.

Впервые понятие «информационная грамотность» было введено в 1977 году в США и использовано в национальной программе реформы высшего образования. Ассоциация Американских библиотек информационно грамотным человеком назвала личность, способную выявить, разместить, оценить информацию и наиболее эффективно ее использовать.

Мы с вами определились с тем, что такое информация, информационное общество и с тем, кто такой информационно грамотный человек. В нашей информационной цепочке не хватает одного очень важного понятия. Соединив предыдущие три понятия – получим новое – понятие информационной культуры личности.

Основные составляющие **информационной культуры личности:**

1. Библиотечно–библиографическая грамотность;
2. Культура чтения;

3. Пропаганда библиотечно-библиографических и информационных знаний;

4. Компьютерная грамотность.

Библиотечно-библиографическая грамотность – это комплекс знаний, умений и навыков читателя, обеспечивающих эффективное использование справочно-библиографического аппарата и фонда библиотеки. Включает знание о структуре библиотечного фонда, составе библиотечных каталогов, картотек и библиографических пособий; правила пользования библиотеками; умение найти в библиографических пособиях, каталогах и картотеках необходимые источники информации.

Культура чтения – часть общей культуры личности, представляющая собой комплекс навыков работы с книгой, включающей осознанный выбор тематики, систематичность чтения, умение находить нужную литературу с помощью библиографических пособий, пользоваться справочно-библиографическим аппаратом, применять рациональные приёмы, максимально глубоко усваивать и воспринимать прочитанное, бережно обращаться с произведениями печати.

Пропаганда библиотечно-библиографических и информационных знаний – желание поделиться своими знаниями по основным правилам поиска и сбора информации в пределах своей отрасли, реферированию литературы, способам организации личных картотек и досье.

Развитие компьютерной техники привело к новому подходу – необходимости освоения работы с компьютером и «компьютерной грамотности».

Компьютерная грамотность – это знания, умения и навыки в области информатики, необходимые каждому человеку для эффективного использования в своей деятельности компьютерных технологий. В отличие от обычной грамотности, компьютерная грамотность формируется в сжатые сроки и меняется с развитием компьютерной техники и программного обеспечения.

Важным звеном, «скрепляющим» все компоненты информационной культуры, является информационное мировоззрение. **Информационное мировоззрение** – система обобщенных взглядов на информацию, информационные системы, информационные технологии, информатизацию, информационные ресурсы.

Информационная культура личности – это одна из составляющих общей культуры человека; является важнейшим фактором успешной профессиональной и непрофессиональной деятельности, а также социальной защищённости личности в информационном обществе.

Многообразие и постоянно растущий объем информации требует серьезных навыков ее поиска, оценки–отбора, переработки и хранения. Создание электронных ресурсов – сегодня одно из основных направлений деятельности библиотек.

Во всем мире активно идет перевод фондов обычных библиотек в электронный вид. **Виртуальная библиотека** – это такая информационная система (она представлена в виде сайта), которая позволяет хранить огромное количество электронных книг, журналов,

аудио– и видеодокументов. Сегодня в Интернете больше 4 тысяч виртуальных библиотек. Переводить книги в цифровой формат крупные библиотеки и музеи стали прежде всего для того, чтобы сохранить издания. Это очень удобно: книгой в электронном виде можно воспользоваться в любой момент в любой точке мира. В ближайшем будущем фонды библиотек Беларуси тоже станут доступны в электронном формате.

Как найти нужную книгу в электронной библиотеке? Нужно зайти на сайт какой-либо библиотеки, например, www.virlib.ru, www.verlib.com, www.tululu.org, litmir.net. Далее в списке рубрик необходимо выбрать интересующий вас жанр – и к вашим услугам будут сотни произведений. Можно искать конкретного автора – тогда воспользуйтесь алфавитным указателем. Заинтересовавшую тебя книгу можно почитать прямо на сайте, можно распечатать, а можно скачать. Самые распространенные форматы книг для чтения на планшете: epub, fb2, txt, pdf. Для чтения нужно установить специальные программы. Самые популярные бесплатные программы: Cool Reader, FBReader, Aldiko Book Reader. При этом вы должны помнить о том, что Интернет не имеет границ, но имеет свои законы и правила. Запрещается распространение, передача третьим лицам и использование в коммерческих целях текстов книг, доступ к которым возможен с «Виртуальной библиотеки».

Основные методы поиска в сети Интернет и их использование

Указание адреса страницы. Это самый быстрый способ поиска, но его можно использовать только в том случае, если точно известен адрес документа или сайта, где расположен документ.

Перемещение по гипертекстовым ссылкам. Это наименее удобный способ, так как с его помощью можно искать документы, только близкие по смыслу текущему документу.

Обращение к поисковой системе.

Поисковая система (поисковая машина, поисковый сервер, поисковик) – это программно-аппаратный комплекс, предназначенный для осуществления поиска в сети Интернет и реагирующий на запрос пользователя, задаваемый в виде текстовой фразы (поискового запроса), выдачей списка ссылок на источники информации. Адреса поисковых систем хорошо известны всем, кто работает в Интернете: Яндекс, Google и т.д., в каждой из них есть свои особенности формулирования поискового запроса.

Формулирование поискового запроса в «Яндексе»

Ключевые слова в запросе следует писать строчными (маленькими) буквами. Это обеспечит поиск всех ключевых слов, а не только тех, которые начинаются с прописной буквы. Начинайте имена собственные с заглавных букв: названия компаний, городов, фамилии людей, и др. При поиске учитываются все формы слова по правилам русского языка, независимо от формы слова в запросе. Например, если в запросе было указано слово «знаю», то условию поиска будут удовлетворять и слова «знаем», «знаете» и т. п. Если вы хотите найти фразу целиком – заключите ее в кавычки; т.е. для поиска устойчивого словосочетания. Например, «национальный парк».

Для поиска по точной словоформе перед словом надо поставить восклицательный знак. Например, для поиска слова «сентябрь» в родительном падеже следует написать «! сентября». Для поиска слов, которые должны встретиться на странице в одном предложении, поставьте между ними символ & (например, «приключенческий роман» или «приключенческий&роман»). Несколько набранных в запросе слов, разделенных пробелами, означают, что все они должны входить в одно предложение искомого документа. Если вы хотите, чтобы были отобраны только те документы, в которых встретилось каждое слово, указанное в запросе, поставьте перед каждым из них знак плюс «+». Если вы, наоборот, хотите исключить какие-либо слова из результата поиска, поставьте перед этим словом минус «-». Знаки «+» и «-» надо писать через пробел от предыдущего и слитно со следующим словом. Например, если Вам нужна информация о работах Шекспира, за исключением «Гамлета», то введите запрос в виде: «Шекспир –Гамлет». И для того, чтобы, наоборот, в результаты поиска обязательно включались определенные ссылки, используйте символ «+». Так, чтобы найти ссылки о продаже именно автомобилей, Вам нужен запрос «продажа+автомобиль». Для увеличения эффективности и точности поиска, используйте комбинации этих символов.

Результаты поиска появляются в течение нескольких секунд, причем ранжированные по значимости – наиболее важные документы размещаются в начале списка. При этом ранг найденного документа определяется тем, в каком месте документа находится ключевое слово (в заглавии документа важнее, чем в любом другом месте) и числом упоминаний ключевого слова (чем больше упоминаний, тем ранг выше). В рамках первого списка можно выбрать документы, которые точнее отражают цель поиска, то есть уточнить или улучшить результаты поиска. После ввода в команду «Искать в найденном» уточняющего ключевого слова, список сокращается.

1. Закрепление изученного материала. Дискуссия «К чему приводит болезнь нечтения?»

Взросла ли роль и объем информации в современной жизни?

Нужны ли специальные знания, чтобы ориентироваться в огромном море информации?

Почувствовали ли вы изменения возможностей получения новой информации и в чем это выражается?

Изменился ли характер чтения с развитием новых технологий и есть ли отличия между чтением печатного текста и экранном чтением? Нужна ли культура чтения сегодня?

Заменил ли компьютер книгу и дополняют ли они друг друга или соперничают между собой?

Нужно ли развивать каждому современному человеку, особенно молодому, свою информационную культуру или в этом нет необходимости?

Какие 4 основных составляющих понятия «Информационной культуры личности» вы можете назвать?

4. Подведение итогов занятий объединений по интересам «Библиокомпас»

Что нового вы узнали во время занятий? Чему научились?

Помощь в поиске нужной информации вам оказывает библиотекарь. Профессии библиотекаря более четырех с половиной тысяч лет! Первыми библиотекарями были писцы, причем только мужчины. В 19 веке в России, чтобы попасть на службу в Императорскую публичную библиотеку, недостаточно было высшего образования. Требовалось еще знание французского, немецкого, латинского, греческого языков. Даже младший персонал библиотеки должен был владеть тремя иностранными языками.

Есть три святые профессии: учитель, врач, библиотекарь. Учитель учит, врач лечит, а библиотекарь – и учит, и лечит. Библиотекарь стоит у истоков мудрости, познания. Он – хранитель и проводник, собеседник множества книг и журналов, различных документов, электронных книг. Библиотека – это Дворец знаний, куда обращаются люди за информацией. **Профессия библиотекаря – одна из самых необходимых. Без библиотек, являющихся фундаментом культуры, развитие цивилизованного человека просто бы остановилось. Сегодня эта профессия приобретает черты специалиста по информационно–библиотечным технологиям, информационного педагога, посредника между информацией и пользователем.**

В настоящее время профессию библиотекаря можно получить на факультете информационно–документных коммуникаций Белорусского государственного университета культуры и искусств и в Могилевском библиотечном колледже.

Просмотр видеоролика «Профессия библиотекарь»

2. **Рефлексия.** Выбрать одну из трех нарисованных книг.

Я посещал занятия «Библиокомпас» и в итоге.

Я смогу самостоятельно найти любую информацию.

Я затрудняюсь в поиске информации.

При поиске информации мне придется прибегнуть к помощи библиотекаря.

ЗАНЯТИЕ 8. ТВОИ ПЕРВЫЕ ЭНЦИКЛОПЕДИИ, СЛОВАРИ, СПРАВОЧНИКИ

Цель: дать представление об информации, как о важной составляющей жизни человека; познакомить со справочной литературой.

Задачи:

расширить представления о справочной литературе;

обучение работы со словарями;

разобраться в структуре словарей и энциклопедий.

Основные понятия: азбуковник, лексикон, словарь, энциклопедия, отраслевые словари, универсальные словари, электронные словари.

Оборудование: мультимедийная презентация, словари, карточки с заданиями.

1. Изложение нового материала

Сегодня, ребята, мы с вами вспомним, для чего нужны людям такие книги как словари, энциклопедии, справочники и как научиться

быстро ими пользоваться. Отправляемся в путешествие по книжным полкам.

Чтец: Всему название дано –
И зверю, и предмету.
Вещей вокруг полным-полно,
А безымянных нету!
И всё, что может видеть глаз,-
Над нами и под нами,-
И всё, что в памяти у нас
Означено словами.
Они слышны и здесь, и там,
На улице и дома:
Одно – давно привычно нам,
Другое – незнакомо...
Язык – и стар, и вечно нов,
И это так прекрасно –
В огромном море – море слов –
Купаться ежечасно! (А. Шибает)

Действительно, ребята, все явления, все предметы, которые нас окружают, имеют свои названия. И всё это огромное море слов собрано в словарях. Поэтому именно с них мы и начнем наше путешествие. Словари появились очень давно. Предшественниками современных словарей были рукописные, а затем печатные словари эпохи Средневековья.

Самые первые словари назывались азбуковниками. Древнейший сохранившийся до нашего времени азбуковник 1282 года содержит 174 греческих, древнееврейских и церковно-славянских слова. В 16-18 веках появились азбуковники большего объема, с алфавитным расположением слов. До наших дней сохранилось более двухсот азбуковников, среди которых есть учебные, энциклопедические, правоучительные.

В разное время на Руси выходили в свет печатные словари. Они назывались лексиконами. Самый последний из них – словарь Петра Алексеевича Алексеева, выдержал 4 издания и содержал 20 000 слов.

В 1783 году была создана Российская Академия наук, одной из главных задач которой было составление грамматик и словарей русского языка. Так появились «Словарь Академии Российской», который содержал более 43 тысяч слов, четырехтомный «Словарь церковно-славянского и русского языка» (114 тысяч слов).

А в 1863-1866 годах вышло первое издание «Толкового словаря живого великорусского языка» Владимира Ивановича Даля. Над этим замечательным, уникальным памятником русского языка и русской культуры автор беззаветно трудился около 50 лет. Повсюду, в любых ситуациях, Владимир Иванович не переставал записывать слова. Из многих краёв России добровольные корреспонденты присылали ему местные слова и их толкования. Словарь содержит более двухсот тысяч слов, а также 30 тысяч пословиц, поговорок, загадок. Конечно же, в наше время словарь не может быть использован как справочник по современному русскому языку, он отражает состояние языка в 19 веке.

С тех пор значения многих слов изменились. Но ценность словаря от этого нисколько не уменьшилась.

Не менее известны в наше время и толковые словари, выпущенные под редакцией Дмитрия Николаевича Ушакова и Сергея Ивановича Ожегова. В них включены новые слова, уточнены толкования многих слов. Общедоступность и удобство пользования сделали эти словари очень популярными. А в 1991 году словарю Ожегова была присуждена премия Академии наук.

Словари многочисленны и разнообразны. Это и двуязычные словари, которые помогают нам изучать иностранные языки. О том, как произносить слово, мы с вами можем узнать из орфоэпического словаря, о происхождении слов содержит информацию этимологический словарь. Мы с вами знаем, ребята, что кроме толковых словарей, есть еще и другие. Какие же? Вы можете их назвать? (На слайде – подсказка). Молодцы! У вас на партах лежат обычные орфографические словарики. Для чего они нужны? (Ответы детей: чтобы правильно написать нужное слово и верно поставить ударение). А как расположены слова в этих словариках? Правильно, по алфавиту. А давайте найдем какое-нибудь слово в этих словариках! Кто быстрее?!

Практическое задание. Ищем слова каникулы, библиотека, учитель, школа.

Составление словарей – долгий и кропотливый труд. В наше время над их созданием трудятся целые институты. Человек, знающий много слов, лучше владеет языком. Чем богаче словарный запас человека, тем лучше он понимает тексты и речь других людей. Однажды известный французский литератор Теофиль Готье спросил молодого поэта Шарля Бодлера: «Читаете ли вы словари?», чем очень его удивил. Разве можно читать словари? Ведь это не детектив, не сказка. Но именно читая словари, можно расширить свой словарный запас. Поэтому почаще заглядывайте в словарь и не стесняйтесь спрашивать значения непонятных вам слов. Ну что же, со словарями мы с вами познакомились. Но прежде, чем перейти к знакомству с энциклопедиями, я предлагаю вам немного отдохнуть. В середине XX века много изданий выдержала замечательная книга Владимира Ивановича Даля «Старик – годовик». В 2003 году эту книгу вновь напечатало издательство «Дрофа». Она составлена из сказок, загадок, пословиц и игр, собранных и записанных Далем.

Практическое задание. Продолжи пословицу.

Практическое задание. Вставь пропущенное слово.

Продолжаем наш урок и переходим к энциклопедиям. Что же такое энциклопедия? (Ответы детей). Энциклопедия – это научное справочное пособие в форме словаря по всем или отдельным отраслям знаний, адресованное либо широким массам, либо специалистам.

Первоначально словом энциклопедия в русском языке называли только французскую «Энциклопедию, или Толковый словарь наук, искусств или ремесел». В 1862 году в России появилась «Техническая энциклопедия», а вслед за ней стали появляться разные другие энциклопедии, и это слово стало нарицательным.

Толстые многотомные энциклопедии могут рассказать почти обо всем. Все слова расположены в них по алфавиту, от А до Я, поэтому их легко найти. Но надо помнить, что все слова, понятия, события, явления описаны здесь кратко, сжато, для первого ознакомления. В нашей библиотеке есть разные энциклопедии. Это многотомные издания «Аванта+» и «Школьная энциклопедия «Руссика», десяти томная энциклопедия «Современное естествознание» и многие другие.

Энциклопедии бывают разные. Те из них, что могут ответить на любой вопрос, называются универсальными. Они бывают и для взрослых, и для детей. Например, это многотомная энциклопедия «Я познаю мир», «Всё обо всем», книги серии «Моя первая энциклопедия». В нашей библиотеке есть вот такая «Большая детская энциклопедия» издательства «Росмэн», которая содержит более 5000 удивительных событий, фактов и явлений. Или, например, очень любимая нашими ребятами «Большая энциклопедия школьника» издательства «Махаон». Здесь на каждом развороте – новая тема. Более 1000 рисунков, фотографий, карт и диаграмм содержит эта книга. 16 слайд. В других энциклопедиях материал собран по какой-то одной отрасли науки или деятельности. Такие энциклопедии называются отраслевыми. Например, издательство «Росмэн» выпустило энциклопедии по темам «Наука», «История», «География».

В нашей библиотеке большой популярностью пользуются энциклопедии серии «Аванта+». Каждый том этой серии посвящен определенному предмету. С ними мы сегодня и будем работать. Как же устроены энциклопедии? На последних страницах энциклопедий расположены содержание, алфавитный и предметный указатели, указатель имён, список терминов или понятий. С их помощью гораздо легче и быстрее найти нужную информацию.

Как работать с энциклопедиями? Сначала нужно выбрать энциклопедию нужного направления (отрасли). Например, вопрос звучит так: «Когда и где жил древний ученый - математик Пифагор?» Какой том энциклопедии нам понадобится? Математика.

Практическое задание. Возьмём энциклопедию по математике и откроем указатель имён. По алфавиту отыщем нужное нам имя – Пифагор. Рядом с именем ученого мы увидим номера страниц, на которых содержится более подробная информация о нём.

Практическое задание. Или, например, вопрос поставлен так: «Что такое многогранник?» Находим в этой же энциклопедии предметный указатель, а в нём по алфавиту – слово «многогранник». Рядом с этим словом – номер нужной нам страницы.

Практическое задание. А теперь, ребята, попробуйте сами найти в энциклопедиях указанные слова или понятия. Но сначала давайте вспомним правила обращения с книгами. (Дети читают стихотворение С. Маршака «Книжкины жалобы»).

Я – книга! Я – товарищ твой!
 Будь, школьник, бережным со мной.
 Мой чистый вид всегда приятен,
 Оберегай меня от пятен!
 Мой переплёт не выгибай,

Мой корешок не поломай!
 Привычку скверную оставь,
 Листая, пальцы не слюнявь!
 Не забывай меня в саду,
 Вдруг дождь нагрянет на беду!
 Меня в бумагу оберни!
 Где взял меня – туда верни!
 Не загибай мои листы,
 А про закладку помнишь ты?
 Запомни: я твой лучший друг,
 Но только не для грязных рук!

Спасибо, ребята. Так как же нужно обращаться с книгами? Бережно. Продолжаем нашу работу. Перед вами – энциклопедии и карточки с заданиями. Кто первый выполнит задание, пусть поднимет руку.

(Самостоятельная работа по карточкам, ответы учащихся).

Молодцы, ребята! Вы замечательно поработали и, я думаю, научились пользоваться энциклопедиями. Но у нас остался еще один помощник, к услугам которого мы часто обращаемся – это справочник. Что это такое? Мы можем сказать, что справочник – это младший брат энциклопедии и словаря. Материал здесь расположен по отдельным темам. Одни справочники подскажут названия рек, морей, городов, другие расскажут о растениях, животных, кораблях или самолетах.

Те из вас, у кого есть дома компьютер, наверно уже знают, что кроме известных нам энциклопедий есть и другие – на электронных носителях. Это словари, энциклопедии и даже целые библиотеки, как, например, известная многим «Библиотека Кирилла и Мефодия», Библиотека Мошкова, «Большая электронная детская энциклопедия», справочники по отдельным областям науки. Они значительно облегчают работу многим людям. С их помощью можно, не выходя из дома, отыскать необходимую информацию. В нашей библиотеке тоже есть такие диски, которыми пользуются и учителя, и педагоги.

Практическое задание. Вот и подошло к концу наше путешествие. Давайте посмотрим, внимательны ли вы были на уроке, всё ли запомнили. Предлагаю небольшой блиц-опрос. Что значит блиц? Это значит, быстро задаются вопросы и также быстро вы должны на них ответить. Итак, начали!

1. Как назывались первые словари? (Азбуковники).
2. Из какого языка пришло к нам слово «энциклопедия»? (Из французского).
3. Как расположены слова в словарях? (По алфавиту).
4. Какие бывают энциклопедии? (Универсальные и отраслевые).
5. Кто автор «Толкового словаря живого великорусского языка»? (В.И. Даль).
6. Как назывались печатные словари? (Лексиконы).
7. Какой новый вид словарей и энциклопедий появился в последние годы? (Электронные).

А в заключении предлагаю вам послушать стихотворение:

В моём шкафу теснится к тому том,
И каждый том на полке – словно дом.
Обложку-дверь откроешь второпях –
И ты уже вошёл, и ты уже в гостях.
 Как переулок – каждый книжный ряд.
 А весь мой шкаф – чудесный Книгоград.
 Когда ты будешь в этот город вхож –
 Из Прошлого в Грядущее пройдёшь...

Заглянешь в страны и во времена:

Любая книга – время и страна...

Здесь, в комнате моей, из года в год,

Всё человечество в ладу живёт.

2. Рефлексия

Подобрать афоризм из словаря, описывающие занятие.

ЗАНЯТИЕ 9. ЛИНГВИСТИЧЕСКОЕ ТУРНЕ

Цель: познакомить учащихся с разнообразием лингвистических словарей, как одним из видов справочной литературы.

Задачи:

научить детей ориентироваться в море справочной литературы;

формировать навыки активного пользователя словарями;

воспитание бережного отношения к родному языку и культуры речи.

Оборудование: презентация, карточки с заданиями, фломастеры, смайлики.

Ход проведения

Для проведения этого урока отряд надо разделить на 3 команды. Каждая из них получает чистые листки бумаги, фломастеры и коробочку для складывания смайликов. На столах у каждой команды одинаковые наборы словарей: толковый, словарь иностранных слов, антонимов, синонимов, строения слов русского языка, орфографический словарь.

Вступительное слово: Добрый день, дорогие ребята. Сегодня я приглашаю вас совершить увлекательное путешествие в страну, которой нет на глобусе. Не упоминается она ни в одном туристическом справочнике. Туда нельзя купить билет ни на один вид транспорта. И, тем не менее, она не только находится рядом с нами, но и мы находимся в ней.

Страна эта носит гордое и звучное имя – ЛИНГВИНИЯ. Название это произошло от латинского слова «лингва». Вы не припомните, как оно переводится на русский? (Ответы детей) Страна эта имеет свою давнюю и славную историю, живёт и развивается по своим законам. В ней рождаются, живут, с возрастом меняются и умирают её жители – СЛОВА, многим из которых сотни и даже тысячи лет. Слова, как и люди, бывают добрыми и злыми, грубыми и нежными, простыми и сложными. В Лингвинии к каждому слову относятся уважительно и бережно. Здесь не боятся иностранцев, их встречают с интересом и

радушием. Как и в мире людей, на смену устаревшим словам приходят новые, молодые.

Практическое задание. Давайте попробуем заменить почти ушедшие из обращения старые слова на современные. (Ответы детей). Вот интересное слово «пясть». Его мы не употребляем уже давно, оно умерло, а вот его «ребёнок» - слово, образованное от древнего «пясть» продолжает жить. Как вы думаете, что это за слово? (На слайде открывается слово «запястье»).

Давайте же отправимся в прекрасную Лингвинию, посетим её города и познакомимся с её жителями - словами. Страна эта очень большая, и мы, конечно, не сможем увидеть её всю. Для того, чтобы успеть побывать, хотя бы, в нескольких её городах и осмотреть, хотя бы, некоторые из её достопримечательностей, нам понадобится средство передвижения. Вы не против, если это будет конный многоместный омнибус. Места в нём хватит всем. Ведь само слово «омнибус» представляет собой дательный падеж множественного числа от латинского слова «омнис». «Омнис» значит «весь», «омнибус» - значит «для всех». А как вы думаете, откуда я об этом узнала? (Ответы детей. Наводящими вопросами надо подвести детей к ответу «Из словаря»). Экскурсоводами в каждом городе, где мы побываем, будут словари – добрые труженики и наши хорошие помощники в изучении родного языка.

Встречает нас в Лингвинии её президент господин ТОЛКОВЫЙ СЛОВАРЬ. Он знает всё о каждом жителе своей страны. Может объяснить, растолковать значение любого слова. Давайте же сделаем первое открытие в нашем путешествии с господином ТОЛКОВЫМ СЛОВАРЁМ. Для начала мы сами попробуем вспомнить несколько значений слова «язык». (Включается таймер, дети вспоминают значения слова «язык», записывают их на карточке. По окончании минуты проверяются записи детей. Можно провести устный аукцион значений этого слова). А теперь обратимся к ТОЛКОВОМУ СЛОВАРЮ. Как мы будем искать нужное слово? По какому принципу составляются словари? (Ответы детей «по алфавиту»). Ребята находят в словаре значения слова «язык»)

Давайте же посмотрим, что нам подсказал господин ТОЛКОВЫЙ СЛОВАРЬ. (На слайде по щелчку открываются различные значения слова «язык»). Как вы думаете, стоит ли обращаться за помощью к толковому словарю? (Ответы детей.) Скажу вам по секрету, у господина президента есть любимый афоризм - слова знаменитого философа Дидро «Определите точно каждое слово, и вы избавитесь от половины заблуждений». Давайте же посмотрим, как чётко составлен Толковый словарь. В нём есть предисловие о самом словаре, правила, как пользоваться словарём, на странице 19 условные сокращения, принятые в словаре и, конечно же алфавит.

Практическое задание. А чтобы хорошо запомнить наш алфавит, есть очень простой способ. Надо наложить все русские буквы на мелодию грузинской песни «Сулико» и раз-два в день петь про себя эту песенку.

Ну, что ж, пора отправляться в путь. Господин ТОЛКОВЫЙ СЛОВАРЬ вручил нам карту путешествия. Интересно, куда приведёт

нас первый указатель? (На слайде надо навести курсор на первую стрелку и нажать на неё).

В городе, где смешались архитектурные стили разных народов, нас встречает первый экскурсовод – СЛОВАРЬ ИНОСТРАННЫХ СЛОВ. Он с гордостью говорит нам, что город, где живут иностранные слова – самый быстрорастущий мегаполис. В современном мире взаимопроникновение культур и языков разных народов с помощью телевидения и интернета происходит стремительно. В этом городе мирно живут рядом французское слово «кредит», что значит «доверие»; и немецкое «фюрер», что значит «вождь»; и польское «миссия» - «поручение» и многие, многие иностранцы. Попробуйте ответить на вопрос нашего гида «Что общего между дирижёром и дирижаблем?»

Практическое задание. Дети работают со словарём иностранных слов и дают ответ: «Оба этих слова происходят от латинского «управлять».

В этом городе с большим уважением относятся к латинским и греческим словам, которые вот уже много столетий являются международными и употребляются в языках многих народов. Давайте попробуем вспомнить их значения.

Практическое задание. По щелчку на слайде появляются задания. За каждый правильный ответ, данный быстрее соперников, команда получает смайлик.

Анти (греч.) – против

Мульти (лат.) – много

Уни (лат.) – один

Поли (лат.) – много

Би (лат.) – два (двух)

Моно (лат.) – один

(При нажатии на изображение дома переход на слайд №8 – карта путешествия).

Мы оставляем город иностранных слов и отправляемся в странное и опасное поселение. (Навести курсор на вторую стрелку и нажать).

В этом городе идут постоянные грозы. Молнии ударяют по словам и они мгновенно меняют своё значение. Вот посмотрите.

(Надо нажимать на кнопку «ПОКАЗАТЬ».) Козлы превращаются в кóзлы, пироги в пирóги, зámки в замкí, гвозд́ики в гвóздики. (Переход на следующий слайд осуществляется стрелкой на клавиатуре.)

Градоначальник этого города - СЛОВАРЬ УДАРЕНИЙ предлагает вам, уважаемые путешественники попытаться правильно расставить ударения в словах, написанных на карточках. (Командам раздаются карточки со словами и фломастеры. Включается таймер. Ребята расставляют ударения без помощи словаря.)

Практическое задание.

1 команда: наmérение, кáшлянуть, переключíт, бо́язнь, áвгустовский.

2 команда: знáхарка, сирóты, опто́вый, придáное, предложíть.

3 команда: щавéль, баловáть, договóр, звонíт, мусоропровóд.

А теперь давайте проверим ваши ответы и поймём, стоит ли вам обращаться за помощью к СЛОВАРЮ УДАРЕНИЙ.

Проверка выполнения задания 1 командой

Проверка выполнения задания 2 командой

Проверка выполнения задания 3 командой

(За каждый правильно поставленный знак команда получает смайлик. Нажать на домик – переход на карту путешествия.)

Мы оставляем опасный грозовой город и двигаемся дальше. Что же нас ждёт впереди? (Переход по третьей стрелке на слайд №17.)

Мы попали в город, где безостановочно идёт строительство. И строятся здесь не дома, а слова. Вместо кирпичиков меняются приставки, суффиксы, окончания, и создаются из них слова с новым смыслом. Управляет этим строительством СЛОВАРЬ СТРОЕНИЯ СЛОВ РУССКОГО ЯЗЫКА. Его ещё называют СЛОВАРЁМ СЛОВООБРАЗОВАНИЯ. Именно он знает о строении слов абсолютно всё. Откройте, пожалуйста, этот словарь. Посмотрите, как черточки делят каждое слово на значимые части – морфемы. Если вдруг вы испытываете трудности в морфологическом разборе слова, то СЛОВАРЬ СТРОЕНИЯ СЛОВ РУССКОГО ЯЗЫКА с радостью готов вам помочь.

Можно прямо сейчас. СЛОВАРЬ СТРОЕНИЯ СЛОВ РУССКОГО ЯЗЫКА предлагает вам оспорить утверждение многих учителей, что приставки ПА- не существует. Найдите в словаре слова с такой редкой приставкой и запишите их на карточку. (Включается таймер.)

Настало время проверить, как вы справились с заданием. (По щелчку на слайде появляются слова «пáсынок», «пáводок», «пáгубность», «пáрубок», «пáтрубок», «пáдчерица». За каждое правильно найденное слово команды получают смайлики. После проверки нажать на домик – переход на карту путешествия.)

На горизонте мы видим ещё один город страны Лингвинии. Интересно, какие же слова живут в этом населённом пункте?

Мы попали туда, где правят сразу два градоначальника – СЛОВАРЬ СИНОНИМОВ и СЛОВАРЬ АНТОНИМОВ. Сколько антонимов вы можете найти на этой картинке? (Высокий – низкий, новый – старый, прямой – кривой) А сколько синонимов? (Дом, изба, строение, жилище.) Откройте, пожалуйста, СЛОВАРЬ АНТОНИМОВ, найдите любое слово и прочитайте примеры антонимов. (Команды по очереди зачитывают свои примеры.) Вы обратили внимание, что СЛОВАРЬ АНТОНИМОВ кроме написания противоположных по смыслу слов ещё любезно предложил нам примеры употребления этих слов, и сделал он это для того, чтобы наша речь была грамотной и красивой. В Интернете в Одноклассниках есть увлекательнейшая игра «Антонимы», которая развивает мышление и обогащает словарный запас. Давайте сыграем в эту игру.

Практическое задание. Вот задание для первой команды: посмотрите на эти две картинки и подумайте, какие антонимы за ними скрываются. Квадратики под картинками подскажут вам, сколько букв в каждом слове. (Ответ 1 команды: зло – добро; ответ 2 команды: лень – труд; ответ 3 команды: смех – плач).

А вот СЛОВАРЬ СИНОНИМОВ просит вас вспомнить синонимы к слову «сказать». Возьмите чистые листочки и запишите всё, что вы вспомните. Время пошло. (Включается таймер. Проверяются ответы

детей.) А теперь воспользуемся помощью СЛОВАРЯ СИНОНИМОВ и найдём в нём то же самое слово.

Практическое задание. Проверяем синонимы слова «сказать», взятые из словаря. (По щелчку появляются группы слов.) Любые игры со словами отлично развивают речь, расширяют словарный запас. СЛОВАРЬ СИНОНИМОВ предлагает нам сыграть в одну лингвистическую игру, в которой требуется подобрать такое слово, которое будет синонимом к двум предложенным словам.

Скамья – магазин (лавка)
 Родник – отмычка (ключ)
 Супружество – изъян (брак)
 Животное – нежность (ласка)
 Шалость – болезнь (проказа)
(Щелчок на домик – переход на карту путешествия.)

А что это за величественный город виднеется вдалеке? Да это же столица Лингвинии – красивейший мегаполис с удивительным названием. Каким? Сейчас узнаем.

Столица Лингвинии носит греческое имя ОРФОС, что значит «правильный».

В городе особо почитают две науки: ОРФОЭПИЮ, занимающуюся изучением норм литературного произношения и ОРФОГРАФИЮ, которая изучает правила написания слов. А градоначальником здесь служит господин ОРФОГРАФИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ. Как вы думаете, какие тайны может открыть для нас этот словарь? (Ответы ребят.) А сегодня он приготовил для нас мудрёную задачку. Правда, в помощи для её решения он не отказывает.

Команды выполняют задание. Правильный ответ «прибежище» открывается щелчком.

Вот и закончилось виртуальное путешествие по удивительной стране Лингвинии. Мы посетили пять городов и познакомились с их градоначальниками. А помните ли вы, кто встречал нас в каждом населённом пункте?

Интересно, с каким результатов вернулись из путешествия наши команды. Посчитайте, пожалуйста, свои смайлики. (Определяется команда – победитель.)

Есть волшебная страна,
 Что распахнута пред вами.
 Та, которая словами,
 Как людьми населена.
 Правит ими государь
 По прозванию Словарь.
 Даже Пушкин, я об этом
 Достоверно говорю,
 Не однажды за советом
 Обращался к словарю.

Рефлексия:

Предлагается на индивидуальном дереве успеха с помощью условных знаков показать, насколько оказался доступным и усвоенным тот или иной фрагмент темы.

ЗАНЯТИЕ 10. МЕТОДЫ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ С КНИГОЙ

Цель: обучение методам самостоятельной работы с книгой.

Задачи:

определить цели чтения;

ознакомить с типами ведения записей по тексту;

ознакомить с основными методами работы с текстом.

Оборудование: мультимедийная презентация.

1. Изложение нового материала

Сегодня на занятии мы поговорим с вами о методах самостоятельной работы с книгой. Вы узнаете, какие бывают цели чтения, и как правильно делать записи по тексту.

Для чего вы читаете книги?

Учёные группируют цели следующим образом.

Чтение для развлечения;

Чтение для осведомления о чём-либо, пополнения сведений;

Чтение «воодушевляющее» (книги не дают новых знаний, но вливают новые силы в грудь, поднимают настроение);

Чтение крупных произведений искусства как необходимое средство для расширения своего кругозора и опыта, для углубления мировоззрения, мыслей, чувства.

Чтение для изучения какой-нибудь книги, какого-либо вопроса.

Чтение для самообразования.

Какую из этих целей мы поставим при чтении, напрямую зависит от книги, материала чтения. Например, «Науку логики» Гегеля или «Критику чистого разума» Канта вряд ли кто-то станет читать ради развлечения, юмористический рассказ – для изучения, а книгу по органической химии – для воспитания патриотизма. Но порой одну и ту же книгу можно читать с разными целями. Например, «Войну и мир» Л.Н. Толстого можно читать и для расширения кругозора, и для воспитания гражданского долга, и с целью изучения исторических особенностей того времени, и отдохнуть с книгой такого плана в руках – просто удовольствие.

Мы с вами будем говорить о деловом чтении. О способах отбора литературы по теме и чтении для изучения какого-нибудь вопроса.

Итак, для того чтобы получить общее впечатление о книге, познакомиться с ней в общем виде, необходим предварительный её просмотр. Знакомиться с книгой нужно в такой последовательности.

Внимательно изучить титульную страницу, где указаны основные данные о книге – название, автор, место и год издания, наименование издательства.

Познакомиться с оглавлением книги, постараться понять из каких разделов она состоит, в какой последовательности излагается материал,

обратить внимание на наличие в книге чертежей, схем, рисунков, дополняющих и поясняющих текст.

Прочитать аннотации, предисловие, введение, послесловие, выводы, что поможет лучше представить содержание, понять назначение книги, получить совет, как следует её читать.

Ознакомиться непосредственно с основным текстом книги, для чего прочитать выборочно некоторые страницы, абзацы, отрывки из наиболее ценных и интересных разделов. Это даст представление о стиле и языке автора, особенностях изложения материала, степени трудности или доступности книги.

Перед чтением.

Сформулируйте цель или желаемый результат чтения текста. Спросите себя: о чём я буду читать? Чего жду от этой главы, параграфа?

Составьте представление об организации главы в целом. Просмотрите заголовки, подзаголовки, иллюстрации, прочтите первые предложения.

Определите, что может быть полезного в тексте в свете целей вашего чтения. На что следует обратить особое внимание.

Спросите себя: что я уже знаю по этой теме? Припомните прочитанное на эту тему раньше, если нужно, запишите то, что вспомнили. Рассмотрите иллюстрации и другие материалы по этой теме, вернитесь к своим записям.

Основные шаги по лестнице, ведущей к пониманию, - это возникновение установки на понимание, появление вопроса, его словесная формулировка, выдвижение гипотез, их перебор и оценка, проверка выбранной гипотезы и возникающий в связи с этим итог понимания – формулировка суждения, которое является ответом на возникший вначале вопрос.

Во время чтения.

Чтобы диалог с текстом был полноценным и содержательным, надо уметь по ходу чтения совершать разнообразную умственную работу. У читателя должны возникать вопросы к тексту, он должен строить предположения о его дальнейшем содержании и, читая, проверять, совпадают ли они с данным материалом. Этот вид работы называется прогнозированием.

Во время чтения происходит:

Установление общего смысла текста;

Выявление логической организации текста, выявление главной мысли;

Восприятие всей полноты информации, передаваемой текстом.

После прочтения.

Перечислите важнейшие пункты.

Решите, не нужно ли перечитать какие-то части текста.

Составьте вопросы по прочитанному тексту, задайте их себе и ответьте на них.

Свяжите имеющиеся у вас знания с новой информацией.

Практическое задание. Воспитанники работают с книгами, выполняя задания, указанные на индивидуальных карточках.

Рефлексия:

В начале урока учащимся раздаются бумажные цветы: красные и голубые. На доске изображена ваза. В конце занятия: «Если вам понравился урок, и вы узнали что-то новое, то прикрепите к вазе красный цветок, если не понравился – голубой». Можно предложить ребятам более разнообразный спектр цветов: красный, желтый, синий. В конце урока собрать цветы в корзинку или вазочку.

ПРОГРАММА ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ «ТАК ВОТ!»

117

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Роль творчества, воображения в повседневной жизни велика. Планируя свои действия на какой-то период, мы тем самым создаем ОБРАЗ цели, которую хотим достичь, и СПОСОБ ее достижения. При этом фактические действия заменяются мысленными, происходит процесс моделирования, оперирование ОБРАЗАМИ. И только потом в работу вступает мышление – оно строит логически обоснованную цепочку последовательных действий, которые должны привести нас к успешному результату. А так как жизнь практически непредсказуема и каждый раз создает новые неожиданные ситуации, то простора для творчества в ней хватает...

Воображение и мышление теснейшим образом переплетаются так, что их бывает трудно разграничить; и тот, и другой процессы участвуют в любом творческом акте. Творчество всегда подчинено созданию чего-то нового, неизвестного и в этом смысле прямо противоположно тому, что уже познано. Но чтобы соответствующим образом действовать, необходимо создавать предварительно воображаемые модели творимого объекта. Вот почему воображение следует рассматривать в теснейшей связи с мышлением. Творческое мышление – это и есть мышление плюс воображение, иначе говоря, это единственный интеллектуально-волевой процесс. Воображение приходит в действие на том этапе познания, когда очень велика неопределенность ситуации, много неизвестного. Именно с помощью воображения (фантазии) человек находит выход в сложнейшей ситуации при отсутствии нужной полноты знаний, которые необходимы для мышления.

Воображение порождено трудовой деятельностью человека и развивается на ее основе. Но есть большая группа профессий, для овладения которыми особенно важно иметь активное воображение, как воссоздающее (создание образа предмета, явления по его описанию), так и творческое (создание новых образов, которые реализуются в оригинальных и ценных продуктах деятельности).

Итак, воображение, по мнению психологов, есть основа творческого процесса.

Отметим, что одной из функций воображения является также планирование и программирование деятельности, составление программ, оценка их правильности, что в свою очередь является эффективным качеством творческого лидера. А развитие лидерского

потенциала – одна из ключевых задач функционирования НДЦ «Зубренок».

Цель: создание условий для раскрытия творческого потенциала каждого ребенка, поддержка творческой инициативы детей, знакомство с методиками и упражнениями по развитию креативности и творчества.

Срок реализации программы. Программа занятий объединения по интересам «Академия «Так, Вот!» реализуется на протяжении смены «СаЛюТ, или Самообъединения Любителей Творчества».

Механизм реализации

Обучающий курс рассчитан на 7 учебных занятий: 4 теоретических и 3 практических. Занятия проводятся три раза в неделю продолжительностью один академический час каждое. Обучение ведется во временных детских объединениях и предполагает реализацию полученных знаний на практике.

В ходе организации образовательного процесса используются лекционные и практические занятия: практикумы, тренинги, тесты

Итогом занятий в объединении по интересам «Академия «Так, Вот!» является подготовка учащимися под руководством воспитателя элемента игровой программы с демонстрацией его на сцене.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п\п	Название тем	Количество часов		
		Всего	Теорет.	Практ.
1-2.	Что такое творчество?	2	1	1
3.	Брейнсторминг, или Мозговой штурм	1	0,5	0,5
4.	Тренируем креативность	1	1	
5-6.	Воображение – старт креативности!	2	1	1
7.	Креативные техники	1		1
Итого		7	3,5	3,5

Содержание программы

Занятие 1-2. Что такое творчество?

Теоретическое занятие. Понятие творчества. Креативность. Виды творчества. Функция творчества. Упражнение «Одно слово». Метод «Оцени креативность». Упражнение «Скрепка».

Практическое занятие. Методы «Вид_цель_итог». Метод «Солнце и гвозди». Упражнения «Башни мира», «6 невозможных вещей» и т.д.

Основные понятия. Творчество. Креативность. Критерии креативности.

Занятие 3. Брейнсторминг, или Мозговой штурм

Теоретическое занятие. Мозговой штурм. Метод «Определение ОТ...». История создания мозгового штурма. Виды мозгового штурма. Этапы проведения мозгового штурма.

Практическое задание. Правила проведения мозгового штурма. Проведения мозгового штурма «Образ».

Основные понятия. Мозговой штурм. Брейнсторминг. Виды мозгового штурма. Правила мозгового штурма. Этапы мозгового штурма.

Занятие 4. Тренируем креативность

Теоретическое занятие. Метод фокальных объектов. История метода. Правила метода фокальных объектов. Метод «365». Технология проведения.

Основные понятия. Проблема. Фокальные объекты. Метод фокальных объектов.

Занятие 5-6. Воображение – старт креативности!

Теоретическое занятие. Понятие и определения воображения. Фантазия. Функции воображения. Классификация воображения. Методы по развитию воображения.

Практическое занятие. Упражнение «Оратор и я». Упражнение «Оживший телефон». Упражнение «Интонация!». Упражнение «Сюжеты».

Основные понятия. Воображение. Фантазия. Продуктивное и непродуктивное воображение.

Занятие 7. Креативные техники

Практическое занятие. Метод «Креативные рисунки». Реализация метода фокальных объектов и метода «365».

Основные понятия. Проблема. Фокальные объекты. Метод фокальных объектов.

ПРОГНОЗ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ

Что должен знать учащийся:

понятия «творчество», «креативность», «креативные техники», «виды творчества», «мозговой штурм», «воображение»;
методы активизации творческого процесса;
технология проведения мозгового штурма, метода фокальных методик и т.д.

Что должен уметь учащийся:

уметь провести мозговой штурм среди своих сверстников;
уметь провести метод фокальных объектов и другие методы по развитию креативности.

МАТЕРИАЛ К ПРОГРАММЕ ЗАНЯТИЙ ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ «АКАДЕМИЯ «ТАК, ВОТ!»

ЗАНЯТИЕ 1. ЧТО ТАКОЕ ТВОРЧЕСТВО?

Цель занятия:

обучающая:

Знать: определения понятий «творчество», «креативность»;

Уметь: сопоставлять и отличать понятие креативности и творчества.

развивающая: развитие творческих способностей детей и подростков, совершенствование творческого, индивидуального стиля в социально значимой деятельности детей.

воспитательная: средствами материала занятия оказывать влияние на формирование внутреннего мира детей, выработка ценностных ориентиров, развитие эстетического вкуса, чувства меры и такта.

Тип занятия: новая тема.

Оборудование: компьютер, видеопроектор, экран, реквизиты для упражнений и методов.

Ход занятия

I этап. Организационный

(до 2 минут)

Цель этапа (планируемый результат): психологическая готовность аудитории к занятию, организация внимания всех учащихся.

Педагогическая задача: организовать и подготовить учащихся к работе.

Сообщаю учащимся

Добрый день, дорогие друзья! Все мы разные и вы все - разные! Но всех вас объединяет один интерес, интерес к новому, творческому, креативному! В каждой смене «Зубрёнка!» есть интересные и полезные занятия по тематике смены, которые называются программой занятий объединений по интересам. А мы будем называть это Академией. Так вот, для вас Академия «Так, вот!». Знаете, почему мы ее так назвали? Мы взяли основные термины смены и придумали им простые слова! «Т» – творчество, «К» – креативность, «ВО» – воображение и «Т» – снова творчество!

Органирую внимание, доброжелательный настрой всех детей, используя прием «Незаконченная история».

Но сначала мне хотелось бы рассказать вам историю! Однажды я вышел погулять по «Зубренку». Светило солнышко, пели птицы, в общем, вступала в свои права весна. И тут я увидел маленького мальчика, который, сидел на скамейке, читал. Как вы думает, что он читал?

Принимаю ответы учащихся.

Об этом мы узнаем в конце занятия. А сегодня мы с вами поговорим о творчестве. Приготовьте, пожалуйста, ручку, тетради, хорошее настроение и желание быть творческим!

II этап. Учебная деятельность

по принятию проблемы занятия (до 4 минут).

Цель этапа (планируемый результат): активизация субъективного опыта детей, познавательного интереса, самоопределение на конечный результат занятия.

Педагогическая задача: актуализировать опорные знания и умения, знакомство с целями и задачами занятия.

Сообщаю учащимся:

Каждый из вас слышал выражение «творческий, креативный человек» и каждый из вас по-своему понимает это выражение. У каждого свое особое мнение по этому поводу. А как вы понимаете выражение: «Креативность определяет успешность».

Принимаю ответы детей, органирую обмен мнениями.

Сообщаю учащимся:

Кем бы в будущем не стали: шеф-поваром или учителем, доктором наук или инженером, программистом или директором банка – творчество всегда будет способствовать достижению цели, решению различных проблем. Творчество - ваш самый надежный партнер. Креативность – ваш залог жизненного успеха.

Постановка целей и задач (можно зачитать, вывести на экран).

Сегодня мне бы хотелось вместе с вами:

разобраться, почему творческие способности так важны в жизни?
дать определение понятию творчества;

выяснить, каким образом творческий человек отличается от нетворческого, т.е. поговорить о показателях (критериях) креативности.

III этап. Знакомство с нашей темой (23 минут)

Цель этапа (планируемый результат): решение проблемы занятия с опорой на собственный опыт, текст, знания по теории творчества; познавательная активность учащихся.

Педагогическая задача: организовать образовательную творческую деятельность учащихся, создать ситуацию творческих размышлений с целью решения проблемы занятия.

Упражнение «Одно слово»

Что же такое творчество? Давайте попробуем разобраться. Для начала – объединитесь в пары. Выполните следующее условие: завершите одним словом фразу «Творчество – это...». *Подвожу итоги метода фронтальным способом, результаты фиксирую на доске (записываю самые интересные варианты).*

Знакомлю с разными определениями понятия «творчество», использую мультимедиа

В литературе встречаются различные трактовки понятия «творчество». Психолог Л.С. Выготский рассматривал творчество как создание нового. Исследователь С.Д. Рубинштейн определял творчество как «деятельность, создающее нечто новое, оригинальное, что потом входит в историю не только самого творчества, но и науки, искусства». А.В. Брушлинский приоритетную задачу творчества видел в преодолении стереотипов и шаблонов. Т.А. Маслоу считает, что подлинная креативность проявляется у человека в повседневной жизни, каждодневном выборе жизненных ситуаций, в разных формах самовыражения. По мнению Поля Торренса, креативность включает в себя повышенную чувствительность к проблемам.

Задаю вопрос:

Какое слово встречается почти во всех определениях?

Подвожу к мысли, что во всех трактовках встречается слово «новое».

Вывожу определение понятия творчество:

Итак, творчество – это деятельность, результатом которой является создание новых, совершенных материальных либо духовных ценностей.

Как вы думаете, что такое духовное и материальные ценности?

Принимаю ответы детей, организую обмен мнениями. Подвожу итоги.

Сообщаю учащимся.

Итак, ключевым словом в определении понятия «творчество» является слово «новое». Но всякое ли новое является творческим?

Фиксирую вопросы детей, подвожу к идее о том, что не всё новое можно назвать творческим.

Упражнение «Яблоко»

Посмотрите на это яблоко (*указываю на слайд, изображающий яблоко с вырезанной из кожуры рожницей*). Можно ли эту работу назвать творческим шедевром? А теперь посмотрите на следующий слайд (*изображается яблоко, на кожуре которого вырезана карта мира*). Это действительно творческая, креативная работа. Поэтому творчество – это создание нового, но ценного, социально значимого продукта. Но ценное – необязательно материальное, ценным может быть и духовный продукт.

Сообщаю учащимся.

Творчество бывает разным. Как вы думаете, каким бывает творчество, назовите виды творчества? Принимаю ответы учащихся, обобщаю.

Творчество бывает техническим, научным, художественным, организаторским, административным, педагогическим, предпринимательским, музыкальным, спортивным, повседневно-бытовым т.д. То есть, любой виде деятельности можно делать творчески. Именно поэтому одна из заповедей «Зубрёнка» гласит: каждое дело творчески, иначе зачем? Как вы думаете, а для чего необходимо творчество?

Принимаю ответы учащихся, обобщаю.

Цель творчества зависит от его вида. Например, художественное творчество призвано создать новые эмоции, а техническое творчество – новые средства труда. Но об этом мы поговорим на нашем следующем практическом занятии.

Креативность и творчество

Активизирую познавательный интерес учащихся, задаю вопрос:

Как вы думаете, а что такое креативность и чем креативность отличается от творчества? Принимаю ответы детей, органирую обмен мнениями.

Не существует, конечно же, единого мнения по этому поводу. В различных источниках определяется по-разному, но можно сделать вывод, что креативность – это творческая одаренность, способность к творчеству. Творчество, по мнению автора проекта, это процесс, деятельность, а креативность – это качество, способность к этому процессу. Можно провести аналогию с общительностью (качество) и общением (процессом).

Практическое упражнение «Оцени креативность»

(с помощью медиапрезентации показываю различные бытовые предметы, учащиеся оценивают их креативность по 10-балльной системе)

Практическое упражнение «Скрепка»

Реализую прием «Вертушка: ноты» для объединения учащихся в команды. Поочередно присваиваю участникам занятия названия тех или иных нот, а затем предлагаю объединиться в соответствующие команды. Осуществляю перестановку мебели для удобства работы. Выбираю жюри (по желанию). Сообщаю учащимся условие:

Друзья, вам необходимо придумать 10 необычных способов применения старой канцелярской скрепке.

На выполнение метода отвожу 5 минут. Затем выслушиваю ответы учащихся, прошу жюри подвести итоги.

IV этап. Обобщение, систематизация, закрепление темы занятия (до 5 минут)

Педагогическая задача: создать ситуацию творческого успеха, поиска, подведение итогов.

Предлагаю обобщить тему, задаю вопросы:

1. Скажите, для чего необходимо быть творческим (функция творчества)?
2. Что такое творчество?
3. Что такое креативность?

4. Какими признаками обладает творческий человек (вопрос для обсуждения)?

V этап. Перспективный (до 2 минут)

Цель этапа (планируемый результат): определение перспективных задач на следующее занятие.

Можно ли стать креативным? Вопрос, над которым будоражил многих философов, мудрецов, ученых. Как стать креативным? Об этом мы попробуем узнать на следующем занятии (на слайде демонстрируется текст стихотворения Б. Пастернака «Творчество», т.е. ответ на вопрос, что же читал мальчик, сидя на скамейке).

Предлагаю учащимся зачитать стихотворение, завершаю занятие пожеланием доброго творчества!

Цель творчества самоотдача,
А не шумиха, не успех.
Позорно ничего не знача,
Быть притчей на устах у всех.
Но надо жить без самозванства,
Так жить, чтобы в конце концов
Привлечь к себе любовь пространства,
Услышать будущего зов
И должен ни единой долькой
Не отступаться от лица,
Но быть живым, живым и только,
Живым и только до конца.

ЗАНЯТИЕ №2

ТЕМА: «ЧТО ТАКОЕ ТВОРЧЕСТВО?» (ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАНЯТИЕ)

Цель: развитие творческих способностей детей, закрепление теоретических знаний по теме творчества.

Тип занятия: закрепление полученного материала

Оборудование: столы, стулья, карточки с заданиями

Ход занятия:

I ЭТАП. Организационный (до 2 минут)

Цель этапа (планируемый результат): психологическая готовность детей к занятию, организация их внимания.

Педагогическая задача: организовать и подготовить учащихся к занятию.

Добрый день, друзья! Прежде чем мы продолжим наше практическое занятие по теме «Что такое творчество?», я предлагаю объединиться в 4 группы.

Реализую прием «Вертушка: поры года» для объединения учащихся в команды. Поочередно присваиваю участникам занятия названия пор года, а затем предлагаю объединиться в соответствующие команды. Осуществляю перестановку мебели для удобства работы. Выбираю капитанов команд, жюри (2-3 ребенка из отряда, представители отрядного самоуправления).

II ЭТАП. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА (до 5 минут)

Цель этапа (планируемый результат): определение уровня знания детей по теме «Что такое творчество?».

Педагогическая задача: актуализировать полученные знания и умения, познакомить с целями и задачами практического занятия.

Добрый день, друзья! На теоретическом занятии вы познакомились с основными определениями понятия «творчество». Сейчас мы попробуем выяснить, насколько полно вы усвоили данный материал. *Вопросы командам зачитываются поочередно.* После учитывания вопроса, спрашиваю капитана команды: «Рискуете или играете?». Если команда выбирает риск, то отвечать необходимо сразу и в случае правильного ответа команда получает два балла; если команда выбирает игру, ей предоставляется 20 секунд, и в случае правильного ответа команда получает только одно очко. Начинает команда «Зима».

Вопросы:

1. Что такое творчество? (*Предполагаемый ответ детей: это деятельность, результатом которой является создание новых, совершенных материальных либо духовных ценностей*); принимаются приблизительные ответы.

2. Почему важно быть творческим человеком? (*Предполагаемый ответ детей: творческий человек - синоним успешного человека, творчество – условие жизненного успеха*). Принимается приблизительный ответ, желательно, чтобы слово «успех» прозвучало в ответах детей.

3. Что такое креативность? (*Предполагаемый ответ детей: способность к творчеству*).

4. Какие виды творчества бывают? Назовите хотя бы пять. Например, художественное, научное, техническое, бытовое, спортивное и т.д.

Жюри подводит итоги (максимальное количество баллов – 2, минимальное – 1; данное условие судейства распространяется на все конкурсы).

III этап. Закрепление учебного материала (до 25 минут)

Цель этапа (планируемый результат): закрепление учебного материала средствами организации интерактивных методов и творческих игр

Педагогическая задача: активизация творческой активности детей.

Метод «Вид_цель_итог»

Сообщаю условие:

Дорогие друзья! Давайте попробуем закрепить наши знания по теме «Виды творчества». Предлагаю вам таблицу-матрицу, в ней три столбца: вид творчества, цель творчества для данного вида и итог данного вида творчества. В течение пяти минут попробуйте заполнить пустые ячейки.

Вид творчества	Цель творчества	Итог творчества
Художественное	Создание новых эмоций	Произведение искусства
Научное	Получение нового знания	Открытие

<i>Техническое</i>	?	?
<i>Спортивное</i>	?	?
<i>Музыкальное</i>	?	?
<i>Бизнес-творчество</i>	?	?
<i>Бытовое (повседневное)</i>	Решение бытовых проблем	
<i>Творчество психологическое (коммуникативное)</i>	?	?

Можно предложить свои виды творчества. Упражнение сложное. Приблизительные правильные ответы представлены ниже.

Вид творчества	Цель творчества	Итог творчества
<i>Художественное</i>	Создание новых эмоций	Произведение искусства
<i>Научное</i>	Получение нового знания	Открытие
<i>Техническое</i>	Разработка новых орудий и средств труда	Механизм, изобретение
<i>Спортивное</i>	Достижение спортивных результатов	Спортивный рекорд
<i>Музыкальное</i>	Создание новых эмоций, чувств, самовыражение	Музыкальное произведение искусства
<i>Бизнес-творчество</i>	Реализация бизнес-идеи, заработка денег	Бизнес-проект
<i>Бытовое (повседневное)</i>	Решение бытовых проблем	Бытовая проблема решена!
<i>Творчество психологическое (коммуникативное)</i>	Решение вопросов взаимоотношений	Общение, интересные и преданные друзья

Метод «Солнце и гвозди!»

Сообщаю условие:

Иногда в различных текстах (поэтических, художественных, рекламных и т.д.) часто используют метафоры и сравнения. Метафора – это переносное значение слова. Умение мыслить метафорически, т.е. умение находить общие признаки в разных предметах, вещах, явлениях – важный признак креативности! Задание: предлагаю три пары слов (одинаковые для каждой команды). Вам необходимо найти общие приметы у этих слов. Например, в паре слов солнце и гвозди общее головной убор (у солнца есть корона, у гвоздя есть шляпка). Напоминаю, что правильных ответов в креативных заданиях не существует. На выполнение – не более 4 минут.

Слова педагоги подбирают самостоятельно. По истечении времени, каждая команда оглашает свои варианты. Начинает команда «Весна». Жюри подводит итоги.

Упражнение «Башни мира»

Сообщаю условие метода. Каждая команда получает карточки со следующим текстом:

1. «Эйфелева башня».
2. «Пизанская башня».
3. «Вавилонская башня».
4. «Камянецкая башня».

Необходимо силами собственной команды соорудить соответствующую башню. Использовать можно любой подручный материал. На выполнение – не более 4 минут. Начинает демонстрацию команда «Лето». Подведение итогов осуществляет жюри.

Метод «Шесть невозможных вещей»

Вступительное слово к методу

Многие из вас читали удивительное произведение Л. Кэрлла «Алиса в стране чудес». Помните, у Алисы было правило: «Подумать до завтрака о шести невозможных вещах». Что же, попробуем помочь Алисе и придумаем шесть невозможных вещей, но применимых (или вернее, неприменимых!) в «Зубренке». Попробуйте увидеть простое в сложном и сложное в простом. Итак, вы проснулись и...

На выполнение – не более 4 минут. Подвожу итоги следующим образом: по истечении времени собираю листы бумаги, зачитываю ответы. Начинает команда «Осень».

Уважаемые друзья! Исходя из последнего метода, понял, что вас волнует. Возможно, на следующем нашем занятии, которое называется «Мозговой штурм», мы попробуем решить невозможные проблемы и придумать вероятные ответы.

IV Этап. подведение итогов (до 7 минут)

Цель этапа (планируемый результат): подвести итоги практического занятия, наградить победителей.

Органирую рефлексию посредством метода «Вопрос» (задаю вопросы, активизирую аналитические способности детей)

1. Скажите, какой момент нашей встречи был для вас самым интересным?
2. Какой игровой метод оказался самым сложным и почему?
3. Какой игровой метод оказался самым легким и почему?
4. Что бы вы пожелали сами себе?

Предоставляю слово жюри. Награждение осуществляю совместно с детьми. Прошу детей отметить результаты собственной активности в отрядных личностных методиках.

ЗАНЯТИЕ №3

ТЕМА: «БРЕЙНСТОРМИНГ, ИЛИ МОЗГОВОЙ ШТУРМ»

Цель занятия:

Обучающая:

Знать: определение понятия «мозговой шторм», технологию проведения мозгового шторма/

Уметь: решать творческую проблему посредством организации мозгового шторма.

Развивающая: развитие творческих способностей детей и подростков, совершенствование творческого, индивидуального стиля в социально значимой деятельности детей.

Воспитательная: средствами материала занятия оказывать влияние на формирование внутреннего мира детей, выработка ценностных ориентиров, развитие эстетического вкуса, чувства меры и такта.

Тип занятия: новая тема.

Оборудование: компьютер, видеопроектор, экран.

Ход занятия:

I этап. Организационный

(до 2 минут)

Организую внимание, доброжелательный настрой детей.

Доброе утро, ребята! Знаете ли вы, что 9 июня отмечается международный день друзей? Сегодня у нас не 9 июня, но позвольте мне сейчас поздравить вас с праздником Друзей, потому, что ваш отряд, я надеюсь, самый дружный, веселый и творческий! Приготовьте, пожалуйста, ручку, тетради, хорошее настроение и желание быть креативно-активным. Сегодня мы с вами познакомимся с самым распространенным методом «Мозговой штурм».

Можно уже проверенным приёмом «Брейн-ринг» организовать проверку знаний.

II ЭТАП. УЧЕБНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

ПО ПРИНЯТИЮ ПРОБЛЕМЫ ЗАНЯТИЯ (до 4 минут)

Цель этапа (планируемый результат): активизация субъективного опыта детей, познавательного интереса, самоопределение на конечный результат занятия.

Педагогическая задача: актуализировать опорные знания и умения, знакомство с целями и задачами занятия.

Метод «Проблема!»

Спрашиваю учащихся

Скажите, как вы думаете, что такое проблема?

Принимаю ответы учащихся, обобщаю:

Проблема – это сложный вопрос, задача, требующая разрешения, исследования. Проблемы бывают разными: бытовые, научные, творческие, финансовые и т.д. И решают проблемы по-разному. Сегодня мы с вами познакомимся с методом, который помогает решать творческие проблемы. Данный метод применяют:

деловые люди, чтобы решать бизнес-задачи;

военные, чтобы обеспечить правильную тактику и стратегию;

политики, чтобы максимально правильно организовать предвыборную кампанию;

ученые, чтобы решить какую-нибудь научную проблему;

сценаристы и режиссеры, чтобы придумать новый художественный замысел;

рекламодатели, студенты, учителя, инженеры и т.д.

Все они используют метод под названием «Мозговой штурм».

Постановка целей и задач

Мне бы очень хотелось, чтобы в конце нашего занятия вы:

узнали, что такое «мозговой штурм»;

выяснили, какие мозговые штурмы бывают;

умели организовывать мозговой штурм.

III этап. Знакомство с новой темой (23 минут)

Цель этапа (планируемый результат): решение проблемы занятия с опорой на собственный опыт, творческая и познавательная активность учащихся.

Педагогическая задача: организовать образовательную творческую деятельность учащихся, создать ситуацию творческих размышлений с целью решения проблемы занятия.

Объясняю условие метода

Дорогие ребята! Какие слова ассоциируются (представляются) у вас со словосочетанием «мозговой штурм».

Подвожу итоги метода фронтальным опросом.

Метод «Определение от»

Используя видеопроекцию, предлагаю учащимся три определения понятия «Мозговой штурм». Предлагаю учащимся обсудить, какое из определений самое понятное.

От ученого. Мозговой штурм – это оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать возможно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастических. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

От водителя. Мозговой штурм – это прием решения проблемы, когда участникам предлагается высказать как можно больше идей, даже сказочных и фантастических.

От учителя. Мозговой штурм – это способ решения вопросов, основанный на стимулировании творческой активности группы участников.

Мозговой штурм (метод мозгового штурма) – форма творческой, коллективной работы для поиска решений поставленных проблем.

Определяем с учащимися самое подходящее определение. Рассказываю историю возникновения метода, знакомя с основными правилами:

Метод мозгового штурма был разработан Алексом Осборном в 1953 году. Один из членов экипажа предложил «гениальную» идею: когда экипаж увидит пенный след торпеды, мчащейся к борту судна, надо всем морякам встать у борта и дружно дунуть на торпеду, и она отвернет от судна. Осборн поставил по бортам своего судна мощные водяные насосы и однажды действительно «отдул» сильной струей воды торпеду, чем спас судно и жизнь команде и себе. Так и был разработан мозговой штурм – обсуждение и предложение идей! Таким образом, главная идея метода – это большое количество разнообразных идей, из которых затем можно будет отобрать наилучшие.

Два основных принципа мозгового штурма

Сообщаю учащимся



Ребята, предлагаю вам два основных принципа мозгового штурма:

«Из количества рождается качество» (слайд), т.е. чем больше, тем лучше;

«Отсрочка вынесения приговора идее» (слайд), т.е. никакой критики.

Спрашиваю учащихся

Скажите, ребята, как вы понимаете данные принципы?

Фиксирую ответы детей. Сообщаю, что в процессе мозгового штурма приветствуется свободный полет фантазии. Люди должны попытаться максимально раскрепостить свое воображение. Разрешено высказывать любые, даже самые абсурдные или фантастические идеи.

Методом мозгового штурма хорошо решать:

организационные задачи;

проблемы применения и улучшения продукции.

Недостатки метода

Рассказываю и о недостатках метода

Необходимо отметить, что при условии правильного применения мозгового штурма, участники нередко создают большее количество значимых идей, чем отдельные индивиды. Однако на сегодняшний день не существует доказательств в пользу более высокого качества идей, предлагаемых группами. Итак, недостатки мозгового штурма:

1. Метод не пригоден для решения сложных проблем, требующих дискуссионного обсуждения.

2. Отсутствует четкий алгоритм целенаправленного движения к сильному, качественному решению проблемы.

3. Процессом решения надо искусно управлять, чтобы он шел по направлению к сильному решению. Велика роль ведущего - от него зависит половина успеха.

4. Бывают затруднения при определении авторства хороших идей. Поэтому этот вопрос следует оговорить до начала штурма.

Этапы организации

Знакомлю с этапами организации мозгового штурма, используя мультимедийные технологии. Сообщаю учащимся.

Дорогие друзья! Правильно организованный мозговой штурм включает три обязательных этапа:

1-й этап. Постановка проблемы. В начале этого этапа проблема должна быть четко сформулирована.

2-й этап. Отбор участников штурма, формирование групп, определение ведущего и распределение ролей участников в зависимости от поставленной проблемы и выбранного способа проведения штурма. Как вы думаете, какие могут быть роли участников мозгового штурма?

Принимаю ответы, обобщаю.

- В мозговом штурме могут быть следующие роли:

1. Ведущий мозгового штурма, модератор.

2. Ведущие в группах (группы называются кластерами).

3. Непосредственные участники (желательно 2-3 группы по 6-7 человек).

3-й этап. Генерация идей. Основной этап, от которого во многом зависит успех всего мозгового штурма. Поэтому очень важно соблюдать правила для этого этапа:

*не делайте никаких ограничений в плане количества идей;
полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой;
необычные и даже абсурдные идеи приветствуются;
комбинируйте и улучшайте любые идеи.*

4-й этап. Группировка, отбор и оценка идей. На этом этапе, в отличие от второго, оценка не ограничивается, а наоборот, приветствуется. Методы анализа и оценки идей могут быть очень разными (к примеру, голосование за идею).

5-й этап. Принятие решения.

Сообщаю учащимся

Друзья. Вот несколько приёмов для эффективного проведения мозгового штурма.

1. Будьте свободны и говорите все, что приходит в голову. Люди часто боятся сказать что-то «не так». Но часто это «глупое» является ключом к решению проблемы, для которой собиралась команда.

2. Никаких дискуссий.

3. Предлагая идею, будьте краткими. Не объясняйте, почему эта идея так хороша.

4. Никаких оценочных суждений: положительных или отрицательных.

5. Если услышав чью-то идею у вас на базе нее возникла новая, обязательно поделитесь ею. В мозговом штурме нет смысла сохранять авторство идей и пытаться найти только уникальные идеи, неслезанные ни кем до вас. Именно на основе чужих идей в мозговом штурме часто возникают очень удачные. *Кстати, такой метод используют кавээницики, придумывая новые шутки.*

6. Быстро записывайте все предложения (для ведущего в команде). На этом этапе задачей ведущего является количество, а не качество.

7. Руководители предлагают свои идеи в последнюю очередь.

Если на мозговом штурме присутствуют люди с большим авторитетом, мнение которых в компании не привыкли обсуждать, они должны высказываться в последнюю очередь, чтобы подчиненные не опирались на их высказывания.

8. Поощряйте участие всех присутствующих.

9. Один из самых больших мифов о мозговых штурмах: люди одобряют хорошую идею, едва услышав ее. Это не так. Как однажды сказал Альберт Эйнштейн, «если новая идея не выглядит полностью абсурдной, у нее нет никаких шансов».

Практическое задание «В сказках!»

Предлагаю учащимся практическое задание

Вспомните, пожалуйста, сказки или литературные произведения, в которых присутствует мозговой штурм, коллективное обсуждение проблемы.

Принимаю ответы учащихся, обобщаю. Возможные ответы «Царевна-лягушка», «Курочка Ряба», «Маленький принц» и т.д.

IV этап. Обобщение, систематизация и закрепление темы занятия (6 минут)

Цель этапа (планируемый результат): закрепление новой темы, творческая и познавательная активность учащихся.

Педагогическая задача: реализация интерактивных методов, позволяющих эффективно усвоить новый материал.

Предлагаю учащимся вопросы для обобщения и закрепления темы:

1. Что такое проблема?
2. Какие проблемы бывают?
3. Что необходимо, чтобы решить проблему?
4. Что такое мозговой штурм?
5. Кто придумал мозговой штурм?
6. Назовите два основных принципа мозгового штурма.
7. Какие задачи не может решить метод мозгового штурма?
8. Какие роли в команде могут быть при проведении мозгового штурма?
9. Какие этапы мозгового штурма вы знаете?
10. Какие приёмы мозгового штурма вы назовёте?

V этап. Перспективный (до 1 минуты)

Цель этапа (планируемый результат): определение перспективных задач на следующее занятие.

А на следующем занятии мы с вами познакомимся с другими популярными креативными техниками. Домашним заданием для вас будет организация мозгового штурма в отряде. Удачи!

ЗАНЯТИЕ №4

ТЕМА: «ТРЕНИРУЕМ КРЕАТИВНОСТЬ!»

Цель: развитие творческих и вербальных способностей детей, закрепление теоретических знаний по теме «Как провести мозговой штурм».

Оборудование: столы, стулья, карточки с заданиями.

Тип занятия: новая тема.

Возраст: средний и старший школьный возраст.

Оборудование: компьютер, видеопроектор, экран.

Ход занятия:

I этап. Организационный (до 4 минут)

Цель этапа (планируемый результат): психологическая готовность детей к занятию, организация внимания всех детей.

Педагогическая задача: организовать и подготовить учащихся к занятию.

Добрый день, друзья. Прежде, чем мы начнем наше практическое занятие, я предлагаю вам объединиться в 4 группы.

Реализую игровой метод «Мозаика». Учащиеся поочередно берут части мозаики, на обратной стороне которых изображен символ. Всего символов – 4. Следующий этап: дети объединяются в четыре

команды в соответствии с тем или иным символом. Предлагаю осуществить перестановку мебели.

II этап. Повторение пройденного материала
(до 7 минут)

Цель этапа (планируемый результат): определение уровня знания детей по теме «Как организовать мозговой штурм?»

Педагогическая задача: актуализировать полученные знания и умения, познакомить с целями и задачами практического занятия.

- Друзья! На теоретическом занятии вы познакомились с правилами организации мозгового штурма. Сейчас мы попробуем выяснить, насколько полно вы усвоили данный материал. Ответьте, пожалуйста, на мои вопросы.

1. Что такое «мозговой штурм»? (примерный ответ: прием решения проблемы: участникам предлагается высказать как можно больше идей, даже сказочных и фантастических).

2. Для чего нужен мозговой штурм? (примерный ответ: для эффективного решения проблемы).

3. Перечислите этапы организации мозгового штурма (примерный ответ: постановка проблемы, генерация (создание, предложение) идей, обсуждение и отбор идей).

III этап. Закрепление учебного материала (до 25 минут)

Цель этапа (планируемый результат): закрепление учебного материала посредством организации интерактивных методов, прямого мозгового штурма.

Педагогическая задача: активизация творческой активности детей.

Далее провожу занятие по следующему алгоритму:

1-ый шаг. Определение ролей (1мин.).

Предлагаю ребятам выбрать эксперта в каждой группе (кластере), а также выбрать себе помощника для записи всех идей и предлагаемых версий.

2-ой шаг. Повторение правил мозгового штурма.

Напоминаю правила проведения мозгового штурма.

Никакой критики.

Как можно больше всяких идей, даже фантастических.

3-ий шаг. Определение проблемы (2мин).

Предлагаю выбрать проблему, с которой ребята столкнулись в последнее время. Проблема должна быть животрепещущей и затрагивать те или иные аспекты жизнедеятельности детей. Обязательное условие: проблема должна быть рядом, то есть не стоит решать глобальные мировые проблемы. Можно обсудить проблему улучшения тех или иных моментов, составляющих отдыха в «Зубрёнка», проведение конкурсов, «Одиссеи разума» и т.д. Проблема определяется методом голосования. Можно выбрать несколько проблем. Далее участникам сообщается, что обсуждать проблему они будут, исходя из определённых образов.

4-ый шаг. Обсуждение проблемы, образ «Вожатый» (не более 5 мин.).

Предлагается обсудить проблему, но с условием: представить себя в образе вожатых. *Эксперты фиксируют все версии, которые сразу же зачитываются, проводится голосование по выбору лучшей идеи.*

5-ый шаг. Обсуждение проблемы, образ «Директор» (не более 5 мин.).

Предлагается обсудить проблему, но с условием: необходимо представить себя в образе директора. То есть представить, что проблему решает совет директоров. *Эксперты фиксируют все версии, которые сразу же зачитываются, проводится голосование по выбору лучшей идеи.*

Далее проблему можно менять, можно оставить прежней.

6-ой шаг. Обсуждение проблемы, образ «Миллионер» (не более 5 мин.).

Предлагается обсудить проблему, но с условием: необходимо представить, что на решение вопроса выделили миллион долларов. Деньги необходимо оприходовать, т.е. обязательно на что-то потратить. *Эксперты фиксируют все версии, которые сразу же зачитываются, проводится голосование по выбору лучшей идеи.*

7-ой шаг. Обсуждение проблемы, образ «Волшебная палочка» (не более 5 мин.). Предлагаю детям обсудить проблему, но с условием: у вас есть волшебная палочка – она может почти ВСЁ! Придумайте оригинальное решение проблемы. *Эксперты фиксируют все версии, которые сразу же зачитываются, проводится голосование по выбору лучшей идеи.*

8-ой шаг. Группировка, отбор и оценка идей

На данном этапе эксперты в каждой группе оглашают варианты решения проблемы, даже самые фантастические. Предлагается обсудить, выбрать самые лучшие, несмотря на их абсурдность и сказочность.

Предоставляю слово каждому, кто хочет высказаться. И, главное – принимаем решение!

Итоги мозгового штурма художественно оформляются.

Несколько советов

Бывает, дети молчат. Это нормально для начала. Задайте наводящие вопросы, обращайтесь к самому активному и сообразительному учащемуся. Если не удалось установить процесс генерирования идей, значит, предложенная тема детей не вдохновила, им скучно...

...или они боятся принимать участие в обсуждении. А это уже – проблема педагогического инструментария!

IV этап. Подведение итогов (*до 7 минут*)

Цель этапа (планируемый результат): подвести итоги практического занятия.

Органирую рефлекссию средствами словесного метода «Вопрос». Спрашиваю учащихся:

1. Скажите, какой момент нашей встречи был для вас самым интересным?
2. Какой этап мозгового штурма показался самым сложным и почему?
3. Какой образ вам оказался самым легким и почему?

4. Что бы вы пожелали сами себе?

Выражаю слова благодарности всем участникам мозгового штурма, предлагаю заполнить рефлексивные матрицы (вечером).

ЗАНЯТИЕ 5

ТЕМА: «ВООБРАЖЕНИЕ - СТАРТ КРЕАТИВНОСТИ!»

Цели занятия:

Образовательная: знакомство с понятиями продуктивное и непродуктивное воображение, функции воображения, виды.

Развивающая: развитие творческих способностей детей и подростков, совершенствование творческого, индивидуального стиля в социально значимой деятельности детей.

Воспитательная: воспитание взаимоуважения, взаимовыручки, чувство меры и такта.

Тип занятия: новая тема.

Оборудование: компьютер, видеопроектор, экран, рабочий материал упражнений

Ход занятия

I этап. Организационный (*до 2 минут*)

Цель этапа (планируемый результат): психологическая готовность детей к занятию, организация их внимания.

Педагогическая задача: организовать и подготовить детей к творческой деятельности.

Организирую внимание, доброжелательный настрой всех детей, используя прием «Доброе утро». Спрашиваю учащихся:

Знаете ли вы, что такое «цзяо»? Это пожелание доброго дня по-китайски. Я желаю вам доброго дня и надеюсь, что ближайшие 40 минут мы с вами проведём с пользой и интересом.

II этап. Основной этап

(знакомство с новым учебным материалом, до 30 минут).

Педагогическая задача: посредством игровых тренингов, методов и упражнений развивать в детях коммуникативные способности, творческий потенциал, умение взаимодействовать.

Задаю учащимся вопрос

Как вы думаете, что такое воображение? *Принимаю ответы учащихся, обобщаю.*

Воображение – это мысленное воспроизведение чего-либо или кого-либо. Это – психический процесс создания образа предмета, ситуации путем перестройки имеющихся представлений. Образы воображения не всегда соответствуют реальности; в них есть элементы вымысла.

Фантазия

Итак, воображение создаёт образы в мозгу. Как вы думает, что такое фантазия? *Принимаю ответы учащихся, обобщаю.*

Если воображение рисует картины, которым ничего или мало что соответствует в действительности, то оно носит название фантазии. Хотя можно рассматривать слова воображение и фантазия как синонимы (т.е, одинаковые по смыслу).

Сообщаю, что слова «воображение» и «фантазия» являются синонимами. Воображение – это способность создавать образы, представления, идеи, манипулирование ими.

Функции воображения

Спрашиваю учащихся:

А знаете ли вы, что такое функция?

Принимаю ответы, обобщаю:

Функция – это значение, роль чего-либо. Сейчас я вам буду называть функции (т.е. значение) воображения для человека, а вы попробуйте дать объяснение.

Познавательная (*приблизительный ответ: воображение способствует углублению и расширению знаний*);

Регулирующая – (*приблизительный ответ: способствуют активности человека в определенном направлении*);

Корректирующая – (*приблизительный ответ: позволяет исправить ошибки и недочеты, регулировать эмоции и чувства*);

Планирующая – (*приблизительный ответ: планирование и программирование деятельности, составление программ, оценка их правильности, процесса реализации*).

Виды воображения

Сообщаю учащимся виды воображения, т.е., классификацию.

Воображение бывает:

1. Активное (произвольное) – творческое воображение;
2. Пассивное (непроизвольное) – сны, галлюцинации.

По результатам:

1. Репродуктивное воображение (воссоздание действительности такой, какая она есть, т.е. – ничего принципиально нового).

2. Продуктивное (творческое) воображение - создание новых образов.

Упражнение «Сальвадор вДАЛИ»

Демонстрирую учащимся картины известных сюрреалистов, а учащиеся должны угадать, как автор картину назвал и почему. Подвожу итоги, обобщаю.

Как развивать воображение?

Сообщаю учащимся:

Дать однозначные рекомендации, как развить свое воображение (а, значит, и творческие способности!) – сложно. Но общие советы мы сформулируем, иначе, зачем мы с вами здесь собрались.

Итак!

1. Банально, но воображение развивает чтение книг!
2. Воображение развивают путешествия, экскурсии, поскольку добавляют мозгу новые картинки, впечатления, образы.
3. Воображение развивается в играх со словами (*прошу учащихся привести примеры словесных игр*).
4. Воображение развивается в сюжетно-ролевых играх, т.е. в играх, где человек выполняет определенные роли (*прошу учащихся привести примеры*).
5. Воображение развивается в любом сочинительстве (*прошу учащихся привести примеры*).

6. Изучение географических карт, чертежей, проекций (*прошу учащихся пояснить, привести примеры*).

7. Техническое творчество, изобретательство развивает воображение.

8. Итог: для развития воображения важны жизненный опыт и широкий круг знаний (*прошу детей пояснить*).

Метод «Прикоснись к профессии»

Определяю учащегося. Он должен хаотично перемещается по классу, дотрагиваясь при этом до разных предметов. Условие: необходимо назвать профессию человека, который данные предметы делает или имеет к предметам то или иное отношение. Предварительно можно объединить учащихся в две команды и организовать творческое соревнование.

III этап. Подведение итогов (*до 4 минут*)

Цель этапа (планируемый результат): подвести итоги занятия, отметить активных детей.

Предлагаю учащимся вопросы по теме занятия, активизирую познавательный интерес.

1. Скажите, что такое воображение?
2. Что такое фантазия?
3. Что такое функция? Назовите функции воображения?
4. Назовите 4 вида воображения?
5. Перечислите приемы и методы, с помощью которых можно развить воображение?
6. Скажите, какой момент нашей встречи был для вас самым трудным?
7. Скажите, какой момент нашей встречи был для вас самым интересным?

Прошу детей отметить результаты собственной активности в рефлексивных матрицах.

ЗАНЯТИЕ 6

ТЕМА: «ВООБРАЖЕНИЕ - СТАРТ КРЕАТИВНОСТИ!»

Цель занятия:

Развивающая: развитие репродуктивного и творческого воображения подростков, совершенствование творческого, индивидуального стиля в социально значимой деятельности детей.

Воспитательная: посредством материала занятия оказывать влияние на формирование внутреннего мира детей, выработка ценностных ориентиров, развитие эстетического вкуса, чувство меры и такта.

Тип занятия: практическое занятие.

Тип занятия: новая тема.

Возраст: средний и старший школьный возраст

Оборудование: компьютер, видеопроектор, экран, рабочий материал упражнений.

Ход занятия

I этап. Организационный (*до 2 минут*)

Цель этапа (планируемый результат): психологическая готовность детей к занятию, организация их внимания.

Педагогическая задача: организовать и подготовить детей к творческой деятельности.

Прежде, чем мы начнем наше практическое занятие, я предлагаю объединиться в 4 группы. *Поочередно присваиваю детям названия геометрических фигур, а затем предлагаю объединиться в команды «Круг», «Квадрат», «Ромб», «Прямоугольник» соответственно.*

Выбираю жюри (2-3 учащихся от отряда, представители детского самоуправления).

II этап. Основной этап (до 30 минут)

Педагогическая задача: посредством игровых тренингов, методов и упражнений развивать в детях коммуникативные способности, творческий потенциал, умение взаимодействовать.

Упражнение №1. «Оратор и я»»

Сообщаю условие упражнения «Оратор и я»: необходимо прочитать план на день

1. Команде «Круг» – шепотом, но бодро и весело.
2. Команде «Квадрат» – громко, но сонно и вяло.
3. Команде «Ромб» – как будто замерзли, но не сдаётесь врагу!
4. Команде «Прямоугольник» – как будто во рту горячая каша!

На выполнение – не более 2 минут. Начинает команда «Круг». Жюри подводит итоги.

Упражнение №2. «Оживший телефон»

Сообщаю условие упражнения «Оживший телефон»

Друзья! Давайте пофантазируем! Представьте, телефон – ожил!

Я буду предлагать вопросы (по кругу, каждой команде один и тот же), а вы должны дать максимально креативное, творческое, интересное объяснение. Итак, вопросы.

1. Как вы думаете, какой у телефона характер и почему?
2. Как вы думаете, о чём мечтает этот телефон?
3. Как вы думаете, какую еду любит телефон и почему?
4. Как вы думаете, как на телефонном языке будет звучать фраза «Добрый день!»?

На выполнение – не более 5 минут. Начинает команда «Квадрат». Жюри подводит итоги.

Упражнение №3. «Интонация!»

Сообщаю условие метода №3 «Интонация»: необходимо прочитать случайно выбранный абзац из книги (учащиеся сами называют страницу).

1. Как будто вы самый добрый человек на земле.
2. Как будто вы инопланетяне!
3. Как будто вы объясняетесь в любви.
4. Как будто вы только что научившийся говорить человек.

На выполнение – не более 5 минут. Начинает команда «Ромб». Жюри подводит итоги.

Упражнение «Сюжеты»

Сообщаю учащимся

Рассматривая пятна туши и чернил на бумаге, трещинки на стене или камне, узоры на полу, можно увидеть разные битвы, животных, одежды, выражение лиц и бесконечное множество вещей. Всмотревшись в тени на потолке, складки на занавеси, вы увидите разные картины. Это развивает воображение, фантазию, образное мышление, зрительную память.

Задание: найдите интересное, опишите, что вы видите:

1-ое команде – на потолке;

2-ой команде – на окне;

3-ей команде – на стене;

4-ой команде – на полу.

На выполнение – не более 5 минут. Начинает команда «Прямоугольник. Жюри подводит итоги.

III этап. Подведение итогов (до 4 минут)

Цель этапа (планируемый результат): подвести итоги практического занятия, наградить победителей.

Органирую рефлексию посредством метода «Вопрос» (задаю вопросы, активизирую аналитические способности детей)

1. Скажите, какой момент нашей встречи был для вас самым интересным?

2. Какой игровой метод оказался самым сложным и почему?

3. Какой игровой метод оказался самым легким и почему?

4. Что бы вы пожелали организатору занятия и самим себе?

Прошу детей отметить результаты собственной активности в рефлексивных матрицах.

ЗАНЯТИЕ № 7

ТЕМА: «ТЕХНИКИ КРЕАТИВНОСТИ»

Цель занятия:

Обучающая:

Знать: методы активизации творческой деятельности: метод фокальных объектов, метод «635».

Уметь: решать творческие проблемы посредством методов фокальных объектов.

Развивающая: развитие творческих способностей детей и подростков, совершенствование творческого, индивидуального стиля в социально значимой деятельности детей.

Воспитательная: средствами материала занятия оказывать влияние на формирование внутреннего мира детей, выработка ценностных ориентиров, развитие эстетического вкуса, чувство меры и такта.

Тип занятия: новая тема.

Возраст: средний и старший школьный возраст

Оборудование: компьютер, видеопроектор, экран, рабочий материал упражнений

Ход занятия

I этап. Организационный (до 2 минут)

Цель этапа (планируемый результат): психологическая готовность аудитории к занятию, организация внимания всех учащихся.

Педагогическая задача: организовать и подготовить учащихся к работе.

Организирую внимание учащихся, прошу назвать как можно больше слов на букву С в помещении, в котором сейчас все вместе находимся.

II этап. Деятельность по усвоению и принятию проблемы занятия (до 4 минут)

Цель этапа (планируемый результат): активизация субъективного опыта детей, познавательного интереса, самоопределение на конечный результат занятия.

Педагогическая задача: актуализировать опорные знания и умения, знакомство с целями и задачами занятия.

Друзья! На прошлых занятиях мы узнали о правилах проведения мозгового штурма, о том, как развить воображение. Сегодня мы познакомимся с другими методами по решению творческих задач: методом фокальных объектов и методом «365».

Мне бы очень хотелось, чтобы после нашего занятия вы узнали, что такое «метод фокальных объектов», «метод 365»?

III этап. Знакомство с новой темой (23 минут)

Цель этапа (планируемый результат): решение проблемы занятия с опорой на собственный опыт, творческая и познавательная активность учащихся.

Педагогическая задача: организовать образовательную творческую деятельность учащихся, создать ситуацию творческих размышлений с целью решения проблемы занятия.

МФО (метод фокальных объектов)

Знакомлю учащихся с методом фокальных объектов:

Метод отличается простотой и неограниченными возможностями поиска новых точек зрения на решаемую проблему. В данном методе используются ассоциативный поиск и свойства случайности. Что значит ассоциативный?

Ассоциативность – связь между отдельными представлениями, при которой одно из представлений вызывает другое.

Метод фокальных объектов (МФО) создал в 1923г. Э. Кунце - профессор Берлинского университета, в 50-е г.г. метод усовершенствовал Ч. Вайтинг в США. Сущность метода состоит в перенесении признаков случайно выбранных объектов на совершенствуемый объект, который лежит как бы в фокусе (отсюда и название!) переноса и поэтому называется фокальным, т.е. перенесение признаков случайно выбранных объектов на совершенствуемый объект.

На примерах разъясню определение:

Допустим, необходимо усовершенствовать зубную щетку. Выбираем 3-4 случайных объекта, предмета. Например, книга, пирожное, ножницы. Составляем признаки данных объектов:

Книга – интересная, толстая, поучительная;

Пирожное – сладкое, мягкое, воздушное;

Ножницы – острые, удобные, маникюрные.

Теперь попытаемся мысленно соединить полученные признаки с первоначальным объектом – зубной щеткой. В результате получаем интересно оформленную щетку с нанесением правил пользования; одноразовую, которую можно скушать; удобную, миниатюрную,

которую можно взять с собой в дорогу и т.д. Данный метод активизирует творческий процесс и позволяет найти оригинальные решения.

Вышеизложенная схема является классической. Некоторые специалисты рекомендуют сначала подбирать признаки, а только после этого сообщать об объекте, который необходимо усовершенствовать.

Вот несколько рекомендаций по проведению метода МФО.

1. Слова не должны относиться к той же области, что и сам фокальный объект. Лучше использовать случайные слова из разных областей.

2. При выборе свойств надо избегать банальных определений и прилагательных, поскольку они подходят почти к любому объекту (например, красивый).

3. Фокальным объектом может быть как отдельный предмет, так и организация, услуга в целом.

4. Предлагаемые признаки лучше фиксировать на бумаге и оформлять визуально.

5. При генерации новых идей важно развивать ассоциативные связи; используйте следующие вопросы: «Что это может быть?», «Где это можно использовать?», «Кому это может пригодиться?» и т.д.

IV этап. Обобщение, систематизация и закрепление темы занятия (6 минут).

Цель этапа (планируемый результат): закрепление новой темы, творческая и познавательная активность учащихся.

Педагогическая задача: реализация интерактивных методов, позволяющих эффективно усвоить новый материал

- Прежде, чем мы начнем практическую часть нашего занятия, я предлагаю объединиться в 4 команды (группы).

Реализую организационный метод «Наш отряд самый дружный» (предлагаю объединиться в команды «Наш», «Отряд», «Самый», «Дружный»). Предлагаю осуществить перестановку мебели (стульев) для удобства обсуждения тех или иных проблем.

Предлагаю ребятам усовершенствовать какой-нибудь объект (например, шариковую ручку). Организую голосование с целью определения лучшего решения

Меняю вид деятельности, предлагаю оценить фотографии знакомым приемом голосования, демонстрирую фото «Креативные ручки»

Метод «365»

Данный метод решения проблемы прост: каждая группа получает лист бумаги с изложенной проблемой; далее в течение 5 минут вы должны предложить 3 варианта решения; по моему сигналу лист бумаги передается по кругу. Этапы такие же, как и в мозговом штурме. Надеюсь, вы поняли, почему метод называется 365 (команда из шести человек за пять минут предлагает три версии). Но, поскольку, времени у нас немного, предлагаю обсуждать не пять минут, а 2 минуты.

1-ый шаг. Определение ролей.

2-ой шаг. Повторение правил метода «365» (те же, что и при организации мозгового штурма).

3-ий шаг. Определение проблемы.

4-ый шаг. Реализация метода.

6-ой шаг. Подведение итогов (на данном этапе вместе с главным экспертом зачитываю все версии, предлагаю обсудить, выбрать самые лучшие, несмотря на их абсурдность и сказочность).

Предоставляю слово каждому, кто хочет высказаться.

Итоги метода визуально оформляем.

IV этап. Подведение итогов (до 5 минут)

Цель этапа (планируемый результат): определение перспективных задач на следующее занятие, подведен итогов.

Задаю вопросы по теме:

1. Что такое метод фокальных объектов? (приблизительный ответ детей: перенесение признаков случайно выбранных объектов на совершенствуемый объект).

2. Почему он так называется? (от слова «фокус»).

3. Проблемы какого рода он позволяет решить? (приблизительный ответ детей: усовершенствование того или иного объекта (предмета, учреждения, ситуации и т.д.)).

4. Что такое метод «635»? (приблизительный ответ детей: группа из 6-и человек садятся в круг и получают листы с вопросами; в течение 5 минут каждый должен предложить 3 варианта решений на ту или иную проблему).

5. Какие этапы организации данных методов вы знаете?

6. Какое занятие вам запомнилось больше всего?

7. Какое занятие вам показалось самым сложным?

Желаю всем творческих побед и креативных идей!

ПРОГРАММА ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ «АКАДЕМИЯ ДОСУГА» В СМЕНЕ «ХОББИ-ФЕСТ»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Если хочешь иметь досуг –

не теряй времени даром

Бенджамин Франклин

Досуг – деятельность в свободное время вне сферы общественного и бытового труда, благодаря которой индивид восстанавливает свою способность к труду и развивает в себе в основном те умения и способности, которые невозможно усовершенствовать в сфере учебной деятельности. Это деятельность, осуществляемая в русле определенных интересов и целей, которые ставит перед собой учащийся. Усвоение культурных ценностей, познание нового, общественно-полезный труд, творчество, спорт и туризм – вот чем и еще многим другим может быть занят он в свободное время. Все эти занятия укажут на достигнутый уровень культуры молодежного досуга.

Досуг – социальное пространство, в котором реализуются основные социально-психологические потребности молодежи.

Существуют различные направления организации досуга: художественно-массовая работа, декоративно-прикладное искусство, общественно-политические клубы и объединения, военно-

патриотические, поисковые клубы, хобби, естественнонаучные и технические клубы, спортивные секции, художественно-эстетические клубы и т.д. Особенно популярные среди подростков следующие формы досуга: объединения по интересам, клубы, кружки, секции, студии и т.д.

Проблема отсутствия интересов, наличие большого объема ничем не занятого свободного времени и выхода невостробованной энергии учащихся может превратиться в асоциальное поведение подростков, которые в таком случае не смогут стать полноправными членами общества.

Подростку очень важно научиться организовать свой досуг рационально с максимальной пользой для своего самообразования. Это главная цель любого времяпрепровождения вне зависимости от того, какое направление деятельности для подростка является предпочитаемым или приоритетным.

Данная программа предполагает систему работы с детьми в течение одной смены. Учитывая особенности детей среднего школьного возраста, основной формой организации должна быть деятельность, в которой имеют место и прямое обучающее воздействие, и организация познавательной поисковой деятельности, и самостоятельные исследования по выбору или предложению взрослого.

Не последнее значение имеет мастерство воспитателя «подать» материал программы, чтобы направить инициативу детей в их творческую активность. Для этого следует соблюдать несколько правил: не заставлять учиться ребенка, а создавать условия для возникновения интереса, не сдерживать двигательную активность детей, хвалить ребенка за успехи, не давать отрицательных оценок ошибкам детей.

Цель программы: создание условий для формирования и развития у учащихся культуры досуговой деятельности и ее организации.

Задачи:

обучение приемам рационального использования свободного времени;

знакомство с разнообразными направлениями досуга;

знакомство с формами организации досуга в НДЦ «Зубренок»;

знакомство и обучение основным приемам игровых технологий;

развитие лидерских качеств;

создание условий для самопознания, самоопределения и самореализации личности ребенка;

обучение механизмам элементарных приемов рефлексивной деятельности.

Сроки реализации программы: программа объединения по интересам «Академия досуга» реализуется на протяжении смены «Хобби-фест».

Методические условия

Программа построена на принципах развивающего обучения и направлена на развитие личности ребенка: умения сравнивать и обобщать собственный опыт, на совершенствование речи воспитанников, их мышления, творческих способностей, культуры чувств. Приоритет в обучении отдается не простому запоминанию и не

механическому воспроизведению знаний, а совместной практической деятельности воспитателя и детей.

Обучающий курс рассчитан на 7 учебных занятий: 3,5 теоретических и 3,5 практических. Три раза в неделю проводятся комбинированные занятия, которые предполагают реализацию теоретической и практической составляющей, продолжительностью 1 академический час каждое.

В ходе организации образовательного процесса используются такие обучающие формы, как лекционные занятия, практикумы, игровые ситуации, игровые тренинги и проблемное обсуждение, практическая апробация изученных методов и приемов во временных детских объединениях.

Теоретическое обучение по программе включает в себя занятия по приобретению знаний в области организации досуговой деятельности. В программу включены практические упражнения, игры на закрепление новой информации.

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Общее	Теория	Практика
1.	Досуг как форма реализации свободного времени.	1	0,5	0,5
2.	Коллективно-творческая деятельность как возможность организации досуга	1	0,5	0,5
3.	Семейные формы досуга	1	0,5	0,5
4.	Школьная суббота – одна из форм организации досуга.	1	0,5	0,5
5.	Клубы по интересам как форма организации досуга. Лидер-клуб как форма организации досуга	1	0,5	0,5
6.	Игра как наиболее доступная форма организации досуга	2	1	1
	Итого:	7 часов	3,5 часа	3,5 часа

Содержание.

Занятие 1. «Досуг как форма реализации свободного времени»

Понятие досуга. Причины неорганизованного досуга. Формы организации и виды досуга. Планирование личного времени. Режим дня школьника.

Практическое задание: составление индивидуального режима дня.

Основные понятия: Досуг. Формы досуга. Виды досуга.

Занятие 2. «Коллективно-творческая деятельность как возможность организации досуга»

Понятие коллективно-творческой деятельности. Суть технологии коллективно-творческой деятельности. Этапы коллективно-творческой деятельности. Час самостоятельности как пример коллективно-творческой деятельности.

Практическое задание. Упражнение «Доверие и поддержка». Организация двух этапов подготовки «Часа самостоятельности».

Основные понятия. Коллективно-творческая деятельность. Этапы коллективно-творческой деятельности.

Занятие 3. «Семейные формы досуга»

Понятие семейного досуга. Формы семейного досуга. Понятие семейного праздника. Этапы подготовки семейного праздника. Просмотр видеоролика «Семейных досуг в современном мире».

Практическое задание. Метод «Продолжи фразу». Разработка этапов семейного праздника. Игровая ситуация «Театр-экспромт».

Основные понятия. Семейный досуг. Семейный праздник.

Занятие 4. «Школьная суббота – одна из форм организации досуга»

Досуг учащихся во время шестого школьного дня. Основные направления деятельности в ходе организации и проведения шестого школьного дня.

Практическое задание. Разработка плана шестого школьного дня по направлениям деятельности. Подготовка рейтинга дел и мероприятий, проводимых в ходе шестого школьного дня.

Основные понятия. Физкультурно-оздоровительная и спортивно-массовая работа. Трудовое воспитание. Профориентационная работа. Взаимодействие с семьей. Работа в клубах, секциях, кружках.

Занятие 5. «Клубы по интересам как форма организации досуга. Лидер-клуб как форма организации досуга»

Понятие клуба по интересам. Понятие любительского объединения. Типы и виды любительских объединений и клубов по интересам по характеру деятельности, по направлениям.

Практическое задание. Выработка предложений по расширению тем работы офисов Лидер-клуба по различным направлениям.

Основные понятия. Клуб по интересам. Любительское объединение. Лидер-клуб.

Занятие 6-7. «Игра как наиболее доступная форма организации досуга»

Понятие игры. Классификация игр по различным признакам.

Практическое задание. Разучивание игр-шуток. Игры-шутки на выбывание. Метод «Продолжи фразу».

Основные понятия. Игра.

Ожидаемые результаты

Учащиеся должны знать:

понятие свободного времени, понятие досуга, функции, задачи и особенности досуга;

различные формы проведения досуга, предпочтения различных типов молодых людей, социальные исследования;

самый популярный досуг: компьютерные игры и социальные сети; правила правильной организации досуга.

Учащиеся должны уметь:

составлять режим дня;

распределять свое свободное время;

учиться проводить время с пользой;

научиться анализировать свою деятельность;

распределять день по уровню сложности;

давать характеристику и оценку потраченному времени в дне;

презентовать собственные суждения, сообщения;

толерантно воспринимать различные точки зрения.

**ПРОГРАММА ЗАНЯТИЙ ОБЪЕДИНЕНИЯ ПО ИНТЕРЕСАМ
«АКАДЕМИЯ ДОСУГА»**

**ЗАНЯТИЕ 1. «ДОСУГ КАК ФОРМА РЕАЛИЗАЦИИ
СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ»**

Цель: создание условий для знакомства с понятием «досуг», его формами организации, видами досуговой деятельности.

Задачи:

знакомить с понятийным аппаратом;

обучать составлению личного плана на день;

развивать коммуникативные навыки учащихся.

Материалы: бумага для записей, ручки, мультимедийная презентация.

Ход занятия

1. Вводная часть.

Вступительное слово о программе объединения по интересам «Академия досуга», ее проведении, участии учащихся в ее реализации.

Педагог вводит понятие досуга. Проведение метода «Мы думали, а оказалось...». Учащиеся высказывают мнение о значении термина «досуг», досуг как форма реализации свободы выбора для молодежи.

Досуг – это свободное от основного вида деятельности (учебы или работы) время.

Досуг – самая простая и доступная площадка для конкретных дел. В нем можно проявить собственную самостоятельность – умение принимать решение и руководить, организовывать.

Досуг – это не только общение, но и своего рода социальная игра. Отсутствие навыков таких игр в юности приводит к тому, что человек и в зрелом возрасте считает себя свободным от обязательств. Понятие «досуг» как самостоятельная или организованная форма отдыха в свободное от учебы время не имеет четкого определения.

2. Основная часть

2.1. Причины неорганизованного досуга.

Часто молодежь не знает, чем это время занять. В чем причина?
(Обсуждение с обучающимися)

Причины неорганизованного досуга:

неумение и нежелание самостоятельно организовать свою жизнь;
нехватка материальной базы;

отсутствие личной заинтересованности;

юность – период проб и ошибок. Лень – преграда организации досуга;

сложно выбрать занятие по душе, нужен совет взрослого.

2.2. Формы организации досуга.

общественная;

индивидуальная;

групповая.

Работа в группах.

Педагог объединяет учащихся в три группы и предлагает записать на листы максимальное количество примеров досуговой деятельности по каждой из форм организации досуга. Затем по каждой из форм группы поочередно называют пример, происходит обсуждение.

2.3. Метод «От обратного».

Педагог предлагает учащимся заработать индивидуальные баллы: называет вид досуговой деятельности, задача же учащихся – разъяснить, что означает названный вид досуга, определить, к какой форме организации он относится.

Виды досуга:

конкурсно-досуговые программы;

развлекательные конкурсные программы;

познавательные конкурсные программы;

кружки;

кружки художественной самодеятельности;

кружки художественного творчества;

любительские объединения.

2.4. Знакомство с планированием дня.

Как правильно планировать свое время? Рекомендовано составить режим своего дня для использования дома как в будний, так и в выходной день.

(Воспитатель раздает детям памятки, предварительно ознакомив с каждым пунктом в них расположенном)

Памятка по эффективному планированию своего личного времени.

1. Установить приоритетность

Прежде всего хорошо подумайте, что больше для вас важно в жизни, какие люди, вещи, цели или задачи имеют приоритет.

2. Составить четкий план решения задач

Задайте себе вопрос, следите ли вы за тем, как проводите время? Убедитесь в том, что вы тратите свое время, учитывая собственные предпочтения и приоритеты. Составьте план, определите временные рамки тех или иных действий.

3. Привести в порядок рабочее место

В том случае, если у вас беспорядок на вашем рабочем месте, то автоматически вы не сможете собраться или же найти необходимую информацию. Бардак отвлечет вас от выполнения задач и достижения целей.

4. Разработать схему распределения задач

Создайте на компьютере необходимые файлы для всех бумаг или документов, которые необходимо сделать в первую очередь. Для этого распределите по отдельным папкам свои задачи и цели по важности и срочности.

5. Установить личное время

Постарайтесь установить свое личное время. Так, например, определите в какое время и когда вас нельзя тревожить, чтобы продуктивно поработать, а затем не менее продуктивно отдохнуть.

6. Составьте список дел

После того как все дела будут записаны, вам необходимо разбить этот список по категориям. Структуру разбития можете выбирать сами, но обязательно заведите категорию «срочные». В эту категорию будут входить дела, которые необходимо выполнить в ближайшее время.

Так же советую завести категорию «когда-нибудь», в которую будут попадать дела, которые сейчас не затрагивают вас, но, если бы они были сделаны, это очень хорошо на вас повлияло. Некий аналог мечты. И когда у вас будет появляться свободное время, обязательно просматривайте этот список.

Пример.

Быт

Вымыть посуду.

Составить план на завтра.

Выпить витамины.

Почитать книгу «К черту все, берись и делай!»

Подмести пол.

Принять душ.

Приготовить любимое блюдо мамы.

Учеба

Написать конспект.

Переписать лабораторную.

Спорт

Составить программу тренировок.

Сходить в спортзал.

Утренняя зарядка.

Срочные

Выполнить отчет до 13.06.2018.

Встретиться с репетитором.

Когда-нибудь

Выучить английский язык.

Съездить на шашлыки.

Починить велосипед.

Разбитие по категориям нужно для того, чтобы проще ориентироваться в списке дел. Так вы будете видеть, из какой категории дела более приоритетны для вас. Это облегчит составление «Списка на день».

После того как и этот шаг будет выполнен, мы наконец-то переходим непосредственно к составлению списка дел на день.

Я рекомендую вам заниматься планированием с вечера, выделяя на это 10-15 минут перед сном. Когда план у вас будет составлен, утром вы будете просыпаться и всегда знать, чем заняться, так как у вас есть уже готовый пошаговый алгоритм работы на день.

2.5. Правила составления планирования на день.

Возьмите свой листик со списком всех дел и выберите несколько важных на завтра. Старайтесь брать из разных категорий, чтобы разнообразить ваш список. Не забывайте обязательно каждый день проверять «срочные» дела и заносить их в список на день.

Возьмите себе за правило не ложиться спать, пока все пункты из списка не будут выполнены.

Вообще планировать день можно по-разному. Вы можете вести свои списки на листиках, в тетради, в блокноте, в телефоне, на компьютере – кому как удобнее.

Попробуйте ради эксперимента 3 недели подряд прожить с каждодневным планированием – вы увидите, что в сутках не 24 часа, а значительно больше. Говорят, чтобы выработать привычку, нужен всего лишь 21 день. Так что дерзайте! Вы начнете делать в 2 раза больше дел и перестанете забывать важные даты и мероприятия.

2.6. Режим дня школьника.

Режим дня школьника – это чередование труда и отдыха в определенном порядке.

Правильно организованный режим дня школьника предусматривает:

1. Правильное чередование труда и отдыха.
2. Регулярный прием пищи.
3. Сон определенной продолжительности, с точным временем подъема и отхода ко сну.
4. Определенное время для утренней гимнастики и гигиенических процедур.
5. Определенное время для приготовления домашних заданий.
6. Определенную продолжительность отдыха с максимальным пребыванием на открытом воздухе.

3. Практическая часть

Педагог предлагает подготовить каждому учащемуся индивидуально режим на свой будний / выходной день.

Анализ отдельных режимов.

4. Рефлексия «Школьные предметы»

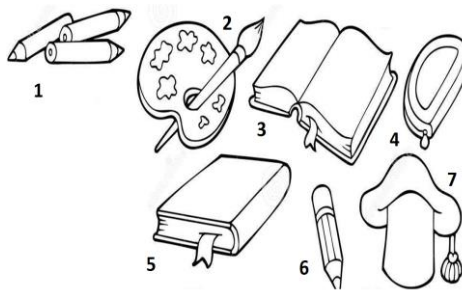
Необходимо закрасить предмет цветом, соответствующим условному обозначению, проставить на предмете дату занятия. Данная картинка должна сохраниться у учащегося до последнего занятия «Академия досуга». Рекомендуется вклеить картинку в тетрадь. Учащиеся оценивают степень усвоения материала занятия.

Красный – легко и на «отлично» понял тему.

Желтый – хорошо понял тему.

Зеленый – мне не совсем понятны некоторые подтемы.

Синий – я не уверен, что на следующем занятии смогу повторить пройденный сегодня материал.



ЗАНЯТИЕ 2. «ТЕХНОЛОГИЯ КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

Цель: знакомство с технологией коллективно-творческой деятельности.

Задачи:

знакомить учащихся с понятием коллективно-творческой деятельности;

создавать условия для развития доверительных отношений в отряде;

заинтересовать подготовкой и проведением предстоящего «Часа самостоятельности».

Ход занятия

1. Разминка «Доверие и поддержка»

В начале нашего занятия хочу предложить вам проверить, можете ли вы доверять друг другу. Чтобы вы лучше поняли, как выполнять задание, давайте один раз посмотрим. Мне нужны три добровольца: один из них будет падать, а двое ловить падающего.

Педагог выбирает желающих принять участие в игре. Проводится игра «Доверие и поддержка».

Для убедительности попробуем еще раз, но с другими участниками.

Педагог еще раз проводит игру.

Теперь, когда вам понятно, как необходимо играть, разбейтесь на тройки и попробуйте по очереди побывать в роли падающего и ловящего. Если кто-то из вас волнуется или не хочет участвовать, вы можете попробовать сыграть в эту игру в другой раз.

Все желающие разбиваются по тройкам и пробуют по очереди падать в руки товарищей.

Что вы чувствовали, когда ловили товарища? (*Ответы*). Были ли вы уверены, что поймаете вашего товарища? (*Ответы*). Что вы испытывали при падении? Потребовалось ли вам мужество? (*Ответы*). Хорошо ли вас ловили? (*Ответы*). Если мы решим сыграть еще раз, кого вы выберете для того, чтобы вас ловили? (*Ответы*).

Анализ педагога: насколько успешно прошла разминка в отряде.

2. Целеполагание

Каждому человеку приятно осознавать свою значимость для других. Доверять друг другу, оказывать поддержку очень важно. Доверие подразумевает проявление дружеских отношений, совместной работы. В смене, как вы помните, вам предстоит организовать «Час самостоятельности» в соответствии с выбранным направлением: спортивное, творческое, техническое или коллекционирование. Как правильно подойти к этому ответственному заданию, чтобы организовать досуг для ребят из других отрядов и для самих себя, мы сегодня и узнаем в ходе занятия.

3. Основная часть

3.1. Что такое КТД?

«Час самостоятельности» – это коллективно-творческое дело. У каждого из вас будет возможность внести свой личный вклад в общую работу, проявить свои личностные качества: организаторские, практические, творческие, интеллектуальные и др. Итак, что же такое коллективно-творческая деятельность? Давайте вместе разберемся.

Почему коллективная? А потому что она планируется, организуется, выполняется, обсуждается, оценивается всеми нами в совместной деятельности по реализации общих и индивидуальных целей.

Деятельность творческая, потому что представляет собой непрерывный поиск лучших решений важных для нас задач. Она осуществляется не по шаблону, стандарту, а выступает в разных вариантах, предполагает импровизацию участников, индивидуальный, индивидуальный стиль, поиск новых нетрадиционных способов взаимодействия, выявляет свои новые возможности. Если мы посетили час самостоятельности, организованный и проведенный соседним отрядом, это вовсе не значит, что наш отряд должен сделать такой же, будто по образцу. Наша задача – проявить максимум фантазии, смекалку, воображение, показать оригинальные взгляды на вещи, чтобы наш «Час самостоятельности» запомнился не только нам – организаторам, – но и всем ребятам, которые его посетят.

Дело или деятельность – это система практических, полезных действий, направленных на радость и пользу людям, в основе которой лежит разнообразие и смена видов деятельности.

Суть технологии коллективно-творческой деятельности предельно проста: необходимо найти дела, которые интересны вам и вашим сверстникам, распланировать их, продумать содержание и, наконец, провести. Для того чтобы организовать дело успешно, важно, чтобы каждый ответственно подошел к своему индивидуальному поручению, выполнил его максимально качественно.

3.2. Типы КТД

Существует три основных типа коллективно-творческих дел: представление, малое творческое дело и большое творческое дело.

Большое творческое дело требует предварительной подготовки как от организаторов данного дела, так и от его участников. Как правило, организаторы дают задание участникам. Примерами больших

творческих дел являются постановки, сценарные ролевые игры, разного рода диспуты и др.

Малое творческое дело не требует предварительной подготовки от участников – все задания, которые дают им организаторы, должны быть выполнимы непосредственно при проведении дела. Например, игры с перемещением по станциям, творческие конкурсы, творческие дела.

Представление вообще не подразумевает выдачи участникам заданий. Участников представления правильнее называть зрителями. Представление – это коллективные песни, игры, концертные номера, игры с залом и др.

Педагог. Ответьте мне на вопрос: к какому типу коллективно-творческого дела необходимо отнести «Час самостоятельности»? *(Ответы)*

3.3. Этапы организации КТД

1) Первый этап. «Предварительная работа»

Все начинается с предварительной работы, планирования. В нашем случае, прежде чем начать что-либо планировать, необходимо изучить возможности: что мы можем представить ребятам, какие познавательные вещи предложить?

После изучения возможностей необходимо обсудить ряд вопросов: что лучше сделать, когда и т.п. Затем необходимо объединиться в микрогруппы (творческие группы). Группа – главный «инструмент» коллективно-творческой деятельности. В составе микрогруппы не должно быть более семи человек, так как каждый должен иметь возможность внести свои предложения, высказать свое мнение, обсудить ответы на те вопросы, которые потом будут обсуждаться на общем сборе отряда. Важно работать вместе, уважать мнение каждого члена группы, считаясь с интересами и желаниями друг друга и сверстников.

2) Второй этап. «Планирование»

На втором этапе проводится сбор-старт, на котором происходит планирование, обсуждение дела в микрогруппах, создается совет дела. Обсуждение на сборе-старте должно происходить оперативно, в течение 10-15 минут (иногда 5-7 мин, в зависимости от масштабности дела). Высказывания производятся по круговой системе (по цепочке). Возможность выступить предоставляется каждому участнику микрогруппы. Обсуждается необходимость и актуальность дела для участников, способы подготовки и проведения, роль в этом микрогруппы.

Затем каждая микрогруппа дает свои советы по вопросам организации и проведения дела. Сбор-старт заканчивается созданием совета дела, творческого совета или временной инициативной группы, где каждый из вас сможет проявить свои организаторские, исполнительские способности.

Совет дела – это группа активных, заинтересованных людей, от которых зависит подготовка и проведение коллективно-творческого дела. Совет дела создается только на период проведения данного коллективно-творческого дела.

Задача совета дела – организовать коллективно-творческое дело, вовлекая в работу всех ребят из отряда. В состав совета дела каждая микрогруппа делегирует по одному представителю. Возглавлять совет дела может педагог или кто-нибудь из ребят. Лидер совета дела налаживает коммуникацию, взаимодействие представителей микрогрупп, обсуждение, создает ситуацию успеха.

3) Третий этап. «Подготовка КТД»

Совет дела разрабатывает сценарий, при этом можно использовать самые разнообразные приемы: совместное общение, «продажу идей» (заимствование идей, воплощенных ранее другими людьми), «мозговой штурм» (всеми предлагается множество самых нереальных идей). Правила «мозгового штурма» следующие: ставится задача, участники выдвигают и записывают все предложения, вплоть до фантастических. Предложения не критикуются до окончания «мозгового штурма», но могут быть развиты и дополнены. Когда предложения иссякнут, необходимо произвести их разбор и отобрать самые оптимальные. В случае необходимости «мозговой штурм» повторяется.

Этот этап, не зависимо от типа дела, требует большого терпения, сил, творческого участия. На данном этапе происходит не только написание сценария, но и проводятся репетиции.

Затем совет дела составляет список заданий и распределяет поручения между всеми. Микрогруппы обсуждают полученное от совета дела задание и организуют работу по его выполнению. В зависимости от характера дела и содержания КТД задания могут быть самыми разными: подготовка необычных пригласительных билетов и писем с предложениями об участии, костюмированное приглашение гостей, проведение игр, подготовка и демонстрация творческих номеров, мультимедийной презентации, рекламы, театрализации, подбор и изготовление необходимых атрибутов, костюмов, музыкального, кино- и видеооформления и др. На выполнение заданий микрогруппам отводится 15-20 мин до нескольких дней.

4) Четвертый этап. «Проведение КТД»

На данном этапе демонстрируется результат работы микрогрупп, совета дела. Реализация замысла подразумевает сбор гостей, различные действия в преддверии проведения дела (тематические выставки, театрализованные и музыкальные эпиграфы, шуточные испытания, как проходной билет для участников, сюрпризы, вручение маленьких символических сувениров, торжественное начало, демонстрация видео или слайдфильма, произнесение вступительных слов, чтение стихов и т.д.). При организации данного этапа следует учитывать следующие аспекты:

особое внимание уделить настроению участников дела через художественное, музыкальное, световое оформление, сюрпризы, использование ритуалов и др.;

во время проведения коллективно-творческого дела предусматривается возможность для импровизации, придумывания, показа чего-нибудь здесь и теперь.

5) Пятый этап. «Совместное подведение итогов КТД»

Один из важнейших этапов работы – оценка результата, соотнесение полученного с запланированным. Подведение итогов дела, его анализ и рефлексия осуществляются сначала в микрогруппах, а затем на общем сборе отряда. Главное, чтобы каждый принял участие в размышлении о проведении КТД.

4. Практическая часть

Мы с вами познакомились с технологией коллективно-творческой деятельности. В скором будущем нам предстоит организация «Часа самостоятельности». Я предлагаю уже сегодня приступить к подготовке этого дела. Подскажите мне, пожалуйста, какие из этапов коллективно-творческого дела мы уже можем провести? *(Ответы)*

Предлагаю объединиться в микрогруппы и обсудить в них возможные площадки для «Часа самостоятельности».

Работа в микрогруппах.

Обсуждение полученных результатов.

Выборы совета дела.

5. Рефлексия «Школьные предметы». См. занятие №1.

ЗАНЯТИЕ 3. «СЕМЕЙНЫЕ ФОРМЫ ДОСУГА»

Цель: создание условий для знакомства учащихся с формами семейного досуга.

Задачи:

расширять знания учащихся о формах организации досуга;
знакомить с профильными лагерями как формами организации досуга;

провести исследования о предпочтениях отдыха учащихся.

Материалы: бумага для записей, ручки, карточки с заданиями.

Ход занятия

1. Приветствие. Повторение пройденного материала

Опрос учащихся по материалу предыдущего занятия.

2. Разминка. Метод «Продолжи фразу»

Педагог использует метод «Продолжи фразу».

Фраза начинается со слов «Если бы у меня сейчас было свободное время, я...»

3. Основная часть

3.1. Понятие семейного досуга.

Организовывать досуг должен уметь любой человек, относящий себя к числу культурных. Организация досуга – это не только времяпрепровождение со сверстниками. Сегодня мы поговорим о семейном досуге и его организации.

Что же такое семейный досуг? *(Ответы)*

Семейный досуг – это совместный отдых детей и родителей. Формирование семейных традиций в проведении свободного времени является залогом счастливой дружной семьи, в которой не остается места вредным привычкам (увлечение алкоголем, курением, наркотиками) и непониманию, отчужденности, озлобленности, скуке. У

малыша, вырастающего на добрых традициях, постепенно формируется «образ семьи», который он пронесет через свою жизнь и, став взрослым человеком, создает свою семью, основанную на любви, уважении друг к другу и совместных общих делах.

3.2. Формы семейного досуга.

семейные праздники;
посещение театров;
посещение музеев;
совместные прогулки, походы;
игры и многое другое.

Становление и развитие человека начинается в семье. Семья – это первая общественная ступень в жизни человека. Каждый ребенок – это особый мир, и познать его могут только те родители, которые понимают каждое движение детского сердца, умеют вместе со своим ребенком разделить детские радости и тревоги, успехи и огорчения. Какую бы сторону развития ребенка мы ни взяли, всегда окажется, что решающую роль в его эффективности на том или ином возрастном этапе играет семья.

Проводя свободное время с детьми, родители должны учитывать, что для детей необходимо разнообразие форм досуга. Выбор форм проведения свободного времени происходит в каждой семье с учетом ее интересов, склонностей, возможностей.

3.3. Опрос учащихся.

Как организовывать семейные праздники?

Как вы проводите с семьей выходные и праздники?

Есть у вас семейное хобби?

3.4. Просмотр видеоролика «Семейный досуг в современном мире».

Обсуждение просмотренного видеоролика.

3.5. Понятие семейного праздника.

Семейный праздник – это организованный отдых по случаю какого-либо значительного для всех членов семьи события. В каждой семье могут быть и свои праздники – начало или окончание школы, особые достижения в спорте, творчестве, удачно законченная четверть или сданный родителем удачный проект.

Система подготовки и проведение семейных праздников включают несколько этапов:

- 1) Познавательный этап (знакомство с праздником и его особенностями).
- 2) Подготовительный этап (разучивание песен, стихов и т.д., изготовление подарков, элементов оформления, атрибутов).
- 3) Этап активного участия в празднике. Важно помнить, что никто не сможет развлечь того, кто сам этого не хочет.
- 4) Этап последующего проживания праздника. Это значит, что у ребенка может появиться потребность поделиться впечатлениями.

4. Практическое задание

Педагог объединяет отряд в три-четыре группы (в зависимости от временных рамок занятия), задача каждой из которых – продумать этапы подготовки одного из семейных праздников.

По завершению выполнения задания педагог объявляет участие обучающихся в ИС «Театр-экспромт»: группам необходимо обыграть сцену празднования семейного праздника. Задача зрителей – определить, что это за праздник.

По окончанию игровой ситуации члены группы разъясняют зрителям этапы подготовки семейного праздника.

Примеры семейных праздников: Рождество, удачное завершение четверти, День пожилых людей, Международный день семьи, Международный день объятий, День матери, Всемирный день ребенка.

Рекомендуется дать учащимся дополнительную информацию о международных праздниках, указанных выше.

5. Заключительная часть. Подведение итогов

6. Рефлексия «Школьные предметы». См. занятие 1.

ЗАНЯТИЕ 4. «ШКОЛЬНАЯ СУББОТА – ОДНА ИЗ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА»

Цель: знакомить с направлениями работы в ходе организации шестого школьного дня как одной из форм организации досуга.

Задачи:

содействовать расширению информационного поля в области организации досуга;

обучать осознанному подходу к выполнению поручений;

способствовать развитию коммуникативных умений и аналитических навыков учащихся.

Материалы: бумага для записей, ручки.

Ход занятия

1. Оргмомент. Повторение пройденного на предыдущем занятии материала.

2. Вступительное слово

На современном этапе развития школьной реформы в Республике Беларусь одним из ключевых моментов является предоставление шестого дня рабочей школьной недели для мероприятий по становлению и укреплению физического, психического и морального здоровья, интеллектуального развития и гражданского становления школьника, участия детей и подростков в полезных семейных делах.

3. Основной этап

3.1. Обсуждение проведения шестого школьного дня в учреждениях образования учащихся.

Каким образом организовывается шестой школьный день в ваших учреждениях образования? *(Ответы)*

Какие дела и мероприятия проводятся? *(Ответы)*

Какие из них наиболее запоминающиеся / любимые / интересные? *(Ответы)*

3.2. Направления деятельности в ходе проведения шестого школьного дня.

При проведении шестого школьного дня рекомендовано использовать ряд направлений:

1) Физкультурно-оздоровительная работа. Речь идет о целенаправленном использовании физических упражнений для обеспечения оздоровительного эффекта.

2) Спортивно-массовая работа. Направлена на физическое совершенствование, повышение физической подготовленности, организации досуга, пропаганды здорового образа жизни. Включает подготовку команд по различным видам спорта, спортивные соревнования, спортивные праздники.

3) Трудовое воспитание. Необходимо для получения трудовых умений и навыков, привычки добросовестно относиться к работе (поручениям), развивать творчество, инициативу, улучшения своего результата.

4) Профориентационная работа. Предназначена для расширения знаний в области профессий различных направлений, знакомства с представителями этих профессий. Нужна для оказания помощи в профессиональном самоопределении.

5) Занятия техническим творчеством. Одно из важных современных направлений, на развитие которого обращается особое внимание.

6) Взаимодействие с семьей.

7) Работа в клубах, секциях, кружках.

4. Практическая часть

Представьте, что вам предложили разработать программу мероприятий шестого школьного дня. Вы можете предложить то, что вам будет интересно, в чем вы видите пользу для себя и своих сверстников. Основываясь на полученные в теоретической части занятия знания о направлениях деятельности в ходе проведения шестого школьного дня, обсудите в группах и предложите варианты проведения мероприятий для вашего идеального шестого школьного дня.

Объединение в группы. Рандомное определение направлений. Работа в группах. Представление итогов работы в группах.

Составление рейтинга наиболее интересных мероприятий.

5. Заключительная часть. Подведение итогов

6. Рефлексия «Школьные предметы», см. занятие 1.

ЗАНЯТИЕ 5. «КЛУБЫ ПО ИНТЕРЕСАМ КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА. ЛИДЕР-КЛУБ КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА»

Цель: создать условия для знакомства учащихся с понятием клуб.

Задачи:

расширять знания учащихся об организации досуговой деятельности;

содействовать развитию аналитического мышления;

способствовать повышению интереса учащихся к работе Лидер-клуба.

Ход занятия

1. Оргмомент. Повторение пройденного на предыдущем занятии

2. Основная часть

2.1. Понятие клуба, любительского объединения.

Клуб – место встречи людей с едиными интересами (деловыми, познавательными, развивающими, развлекательными и т.д.), зачастую объединенных в сообщество организацию или ассоциацию. Обычно клуб занимает определенное помещение и служит для регулярных встреч и общения своих участников.

Клуб – это добровольное общение людей. Клуб способствует совершенствованию знаний людей в той или иной отрасли науки, литературы, искусства, становления личности. Обязательным условием членства в клубе является активное участие во всех делах клуба, дружная коллективная работа и отдых.

Понятие «объединение» (любительское, творческое) означает тот же клуб, только с другой организационной и функциональной структурой. Объединение – это ряд людей, секций или клубов, объединившихся на базе общего интереса или цели, вошедших в него с кругом своих единичных или частных задач. Добавление слов «любительское», «по интересам» свидетельствует о том, что в основе подобного типа клубов и объединений лежит интерес человека к чему-то, его увлеченность, заложенный в нем творческий потенциал. Все остальные названия – клубы «старшеклассников», «молодежные клубы», «любителей поэзии» и т.д. – являются свидетельством их разделения по определенным признакам или характеру деятельности. Дифференциация обеспечивает определенную однородность аудитории, позволяет активизировать взаимодействие людей. Она выступает главным функциональным признаком и механизмом развития клубов и объединений.

Любительское объединение отличается от клуба по интересам по своим характеристикам и назначению. В основе создания любительского объединения лежит тоже дифференциация, но уже не по ряду признаков, обеспечивающих однородность аудитории, а только по одному признаку – личному интересу. В остальном состав любительских объединений, как правило, самый разнообразный: в одном объединении можно встретить людей разного пола, возраста, с разным уровнем образования, представителей разных профессий, работающих и учащихся. В клубе по интересам членский состав может быстро обновляться. Любительские объединения имеют довольно стабильный состав членов и представляют собой малую социальную группу. Это контактная группа, в процессе общения которой вырабатывается определенная общность целей, интересов. Неотъемлемая черта любительских объединений – создание определенной морально-психологической атмосферы: взаимное уважение, симпатия, солидарность.

2.2. Типы и виды любительских объединений и клубов по интересам.

По направлению деятельности объединения и клубы могут быть:

Общественно-политические. По тематике работы среди них выделяются клубы и объединения боевых и трудовых традиций, военно-патриотического воспитания, по изучению правовых знаний и др.

Производственно-технические. К ним относятся клубы и объединения технического творчества: изобретателей, моделирования (авиа-, судо-, авто- и др.), проектирования и др.

Естественнонаучные. Эти клубы привлекают к себе любителей путешествий, астрономии, огородников, садоводов, собаководов, цветоводов и др.

Художественные. Являются самыми распространенными и вносят большой вклад в программу эстетического воспитания населения. К клубам этого направления относятся клубы любителей музыки, кино, литературы, живописи, танца, театра и др.

Физкультурно-оздоровительные. К ним относятся клубы закаливания, любителей бега, туризма, шейпинга, аэробики и др.

Коллекционно-собираТЕЛЬские. Такие клубы организуются для объединения собирателей марок (филателистов), монет (нумизматов), значков, орденов и медалей (фалеристов), открыток (филокартистов), звукозаписей (филофонистов), спичечных этикеток (филуменистов) и др.

Могут создаваться клубы, объединяющие определенную категорию людей: клубы женщин, знакомств, молодой семьи, подростков и др.

3. Практическая часть

Каждый из вас побывал в Лидер-клубе нашего центра. Можно ли назвать его клубом? Почему? *(Ответы)*

Вы также посещали офисы, которые работают на базе Лидер-клуба по различным направлениям. Давайте вспомним, по каким именно. *(Ответы)* Расскажите, чему вы научились во время посещения офисов. *(Презентационные ответы)*

Предлагаю вам попробовать углубить тематику каждого офиса. Учитывая материальное оснащение кабинетов, подумайте и через 5 минут представьте ребятам, какие темы следует развивать кураторам офисов. Для выполнения задания предлагаю объединиться в небольшие группы.

Работа в группах. Презентация итогов работы.

4. Заключительная часть. Подведение итогов

5. Рефлексия «Школьные предметы», см. занятие 1.

ЗАНЯТИЕ 6-7.

«ИГРА КАК НАИБОЛЕЕ ДОСТУПНАЯ ФОРМА ДОСУГА»

Цель: знакомить учащихся с понятием игры и их классификацией.

Задачи:

расширять знания учащихся об игре, ее значении в организации досуговой деятельности;

обучать проведению игр как составляющих досуговой деятельности;

знакомить с различными играми.

Ход занятия

1. Оргмомент. Повторение материала, пройденного на предыдущем занятии

2. Вступительное слово

3. Основная часть

3.1. Понятие игры.

Для того, чтобы узнать, каким образом можно разделить игры, давайте попробуем определить, какие у игры есть признаки? Как мы можем узнать, что это игра, а не какое-нибудь другое действие?
(ответы)

Сегодня мы с вами, ребята, узнаем, какие бывают игры и как нам выбрать нужную, уместную для проведения в той или иной ситуации игру. Для этого мы познакомимся с некоторыми играми.

Игра – это какой-либо вид, способ занятия, основанный на определенных условиях, подчиненный определенным правилам.

3.2. Классификация игр.

Игры можно классифицировать по внешним признакам: содержание, форма, место проведения, состав и число участников, степень регулирования и управления, наличие аксессуаров игры.

Определяющей стороной игры как таковой является содержание, которое может быть основанием для классификации игр. Содержание дает основание подразделять игры на самобытные (цельные) и комплексные, органично объединяющие игры разного вида.

Некоторые игры выделяются в самостоятельные типовые группы: детские игры всех типов; игры-празднества; игровой фольклор; игровые театрализованные действия; тренинги и упражнения; анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые конкурсы; эстафеты и старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификация, розыгрыши, сюрпризы, карнавалы, маскарады; игровые аукционы и др. Вместе с тем существует множество других классификационных признаков, позволяющих объединить игры по определенным основаниям:

по времени проведения игры сезонные (зимние, весенние, летние, осенние);

по продолжительности: длительные, временные, кратковременные, игры-минутки;

по месту проведения: настольные (застольные), комнатные, уличные, дворовые, на воздухе, на местности, праздничные, эстрадные;

по составу участников (по полу и возрасту) – для дошкольников и младших школьников, для студентов, для девочек и мальчиков, для мужчин и женщин, молодежные;

по числу участников: одиночные, индивидуальные, парные, групповые, командные и массовые;

по степени регулирования и управления: плановые (организованные менеджером), стихийные, импровизированные (организованные спортивным инструктором), экспромтные (спонтанные);

по наличию аксессуаров: игры без предметов и с предметами, компьютерные игры, игры-автоматы, игры-аттракционы.

В основе классификации по внутренним признакам игры лежат способности индивида к игре (воображение, подражание, обособленность, состязательность, перенесение, повторение, слияние с природой, импровизация, имитация, риск, интенсивность поведения в игре).

В системе классификации модельно-социальных форм различают игры состязательного, театрального, поэтического, дипломатического, военного характера, а также игры-правосудие, т.е. боевые, подражательные, социальные, драматические игры. В основе такой классификации лежит идея состязательности.

Физические игры, построенные на движении, можно подразделить на две группы: подвижные (игры, разные по содержанию, организации и сложности правил, среди которых можно выделить сюжетные и бессюжетные игры, игры-забавы) и спортивные (городки, бадминтон, баскетбол, настольный теннис, футбол, хоккей и др.).

К шоу-играм относятся конкурсы (относительно интеллектуальные игры, построенные на вопросах и ответах и имеющие возрастную специфику: для школьников, молодежи и взрослой аудитории) и викторины (интеллектуальная игра, в которой на вопросы могут отвечать несколько человек – команда, - при этом вопросы викторины содержат познавательную информацию, свидетельствующую о наличии у участников определенной эрудиции. Викторины различаются по составу участников – семейные, индивидуальные, групповые, а также по тематике – музыкальные, литературные).

Игры – это очень творческие, активные и порою неожиданные, внезапные действия. В игре действие может развиваться так, как захотите вы сами. Все зависит от вашей фантазии. Игра – это очень большое поле для творчества и фантазии.

3.3. Опрос учащихся.

Какие известные вам игры вы можете назвать любимыми?
(*Ответы*)

К какому типу игр они относятся? (*Ответы*)

4. Просмотр видеоролика о современных играх.

Обсуждение

5. Практическая часть

Количество игр настолько велико, содержание их настолько разнообразно, что можно подобрать уместную игру фактически для любого контингента участников (будь то коллектив сверстников, случайная разновозрастная группа) и места проведения. Мы будем вместе пополнять вашу копилку знаний новыми играми, точнее играми-

шутками, которые помогут вам проявить доброжелательность и снять напряжение в малознакомой компании.

5.1. Игра-шутка «История». Два человека выходят из комнаты. С остальными воспитатель договаривается о следующем: если вопрос, который зададут пришедшие, заканчивается на гласную букву, все отвечают «да», если на согласную – «нет», если на «ь» – «не знаем». Потом оставшиеся зовут тех, кто ушел. Воспитатель рассказывает пришедшим, что за прошедшее время они сочинили историю, но узнать ее можно, только задавая вопросы, причем такие, на которые можно ответить «да», «нет», «не знаю». Водящие задают различные вопросы, и таким образом получается история, сочиняемая водящими.

5.2. Игра-шутка «Стена». Игрокам предлагается найти себе место на стене и положить на нее руки. Затем ребятам задаются вопросы, и, отвечая, они передвигают руки при положительном ответе – вверх, при отрицательном – вниз. Вопросы могут быть любыми, но финальные примерно такие:

А у врачей вы часто бываете?

А вы считаете себя нормальными людьми?

А зачем тогда на стенку лезете?

5.3. Игра-шутка на выбывание «Ха-ха-ха». Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Все садятся или становятся в круг, и один из игроков произносит как можно более серьезно: «Ха!». Следующий говорит: «Ха-ха». И так далее. Тот, кто произносит неправильное количество «Ха» или засмеется, выбывает из игры. Игра продолжается, а те, кто выбыл, стараются делать все, чтобы рассмешить оставшихся в кругу игроков (только не дотрагиваясь до них). Кто засмеется последним становится победителем.

5.4. Игра-шутка «Паровозик». Играющие девушки становятся друг за другом «паровозиком». За ними таким же образом встают юноши. «Паровозик» движется по площадке и «поет» песни (любые). Водящий задает вопросы, отдельно обращаясь к девушкам и юношам. Девушки все время должны отвечать «Да», а юноши «Нет». Вопросы могут быть одинаковыми или разными. Игра заканчивается, когда Водящий спрашивает:

– Девушки, вы мальчиков любите?

– Да! – отвечают девушки.

– Юноши, а вы девочек любите?

– Нет! – в ответ юноши.

– Тогда я не понимаю, зачем вы за ними ходите?! – недоумевает водящий.

Неожиданная концовка активизирует детей.

5.5. Игра-шутка «Свисток». Участники становятся в круг, тесно прижавшись друг другу. Водящий просит пятерых игроков выйти в другую комнату, а сам тем временем надевает себе на шею свисток таким образом, чтобы сзади стоящий игрок, находясь за водящим, мог просвистеть. После этого в комнату приглашают одного игрока, который должен найти у кого-то из участвующих свисток. Вначале игрок закрывает глаза, а ведущий тем временем подходит к кому-нибудь

из участников, чтобы тот просвистел. После этого ведущий продолжает быстро передвигаться по кругу, игроки при этом незаметно свистят, а игрок уже с открытыми глазами должен найти участника со свистком. Когда игрок долго не может найти свисток, ведущий начинает поворачиваться к нему спиной. Получается своеобразный розыгрыш игрока.

5.6. Игра-шутка «Розовый слон». Перед началом игры несколько участников просят выйти в другую комнату. В это время остальные игроки вместе с ведущим загадывают какое-нибудь животное. Затем в комнату приглашают одного из игроков, и ведущий говорит ему шепотом название животного, загаданное ранее участниками. Очень важно, чтобы вошедший игрок не догадался о том, что все знают название животного. Игроку предлагается следующее задание: изобразить с помощью пантомимы названное животное так, чтобы участники как можно быстрее отгадали его. Совершенно очевидно, что игроки при этом пытаются воссоздать иллюзию незнания (умышленно называют различных животных, только не то, которое загадали). Когда видят, что игрок устал, по сигналу ведущего участники все вместе громко называют животное. После этого приглашают следующего игрока, и игра продолжается.

5.7. Игра-шутка «Веселая семейка». Для проведения игры несколько человек выводят в другую комнату (водящие), а все остальные участники становятся полукругом. Задача участников повторять все движения водящих не смеясь. Затем приглашают одного из водящих. Ведущий объясняет правила игры: «Перед тобой веселая семейка. Хотел бы ты к ним попасть?» «Да!», – отвечает водящий. Ведущий продолжает: «Для того, чтобы к ним попасть, необходимо чем-то удивить семью, сделать что-то необычное, и тогда семья тебе захлопает в ладоши. Попробуешь?» Водящий начинает прыгать, петь, корчить гримасы и т. п., все участники дружно повторяют движения. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не поймет, что участники все за ним повторяют, и для того чтобы ему похлопали, необходимо просто самому сделать это движение.

5.8. Игра-шутка «Испорченный телефон». Все играющие садятся в одну линию. Ведущий быстро шепчет первому с края какое-нибудь слово. Тот передает услышанное второму, второй – третьему, и так до последнего игрока. Последний громко говорит, что он услышал. Следующий с конца игрок называет свое, и так до ведущего, назвавшего первым слово. Тем самым находится участник, искаживший слово. Через некоторое время выбирают нового ведущего или таковым становится проштрафившийся игрок.

5.9. Игра «НЕпантомима»

Необходимо только с помощью ног продемонстрировать эмоциональное состояние:

- гнев;
- почтение;
- страх;
- восторг;

презрение;
радость;
счастье.

6. Закрепление пройденного материала

6.1. Метод «Продолжи фразу»

Педагог объединяет учащихся в группы. Задача каждой – продолжить фразу. Получившиеся результаты члены групп называют поочередно по 1 слову. Рекомендуется вести учет заработанных группами баллов, чтобы вычислить наиболее внимательных учащихся.

Информация для метода «Продолжи фразу».

1) По содержательному признаку игры бывают: военные, спортивные, экологические... *(Верный ответ: художественные, экономические, политические и т.д.)*

2) По составу (кто играет) и количеству участников игры бывают: детские, одиночные... *(Верный ответ: взрослые, парные, групповые)*

3) По тому, какие способности обнаруживают и тренируют, игры бывают: физические, интеллектуальные... *(Верный ответ: состязательные, творческие, лидерские и т.д.)*

4) По тому, каким образом проводится игра (форма игры), они бывают: праздниками, тренингами, конкурсами... *(Верный ответ: ритуалы, тесты, анкеты, театрализации, соревнования, карнавалы, аукционы и т.д.)*

5) По времени проведения игры бывают: зимние, длительные ... *(Верный ответ: весенние, летние, осенние, временные, игры-минутки)*

6) По месту проведения игры бывают: настольные, уличные... *(Верный ответ: дворовые, комнатные, в лесу, в поле, на воде, на эстраде и т.д.)*

6.2. Опрос учащихся

Закрепить полученный материал. Я называю вам игру, а вы называете мне, что это за игра по всем разновидностям: и по содержанию, и по составу участников и т.д. *(Педагог предлагает охарактеризовать следующие игры: «Футбол», «Что? Где? Когда?», «Дочки-матери», «Дебаты», «Угадай мелодию» и т.д.)*

7. Рефлексия «Школьные предметы». См. занятие 1.

8. Подведение итогов работы в «Академии досуга».
Анализ рефлексии «Школьные предметы»

МОДУЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В СМЕНАХ ПО ФОРМИРОВАНИЮ КУЛЬТУРЫ БЫТА И ДОСУГА ВОСПИТАННИКОВ ВОСПИТАТЕЛЬНО- ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ ОБРАЗОВАНИЯ

ПАМЯТКА ИГРОТЕХНИКА

«Памятка игротехника»

Игротехник имеет право:

Первым брать на себя самую трудную, неприметную, опасную работу.

Первым выполнять просьбы напарника, всеми силами поддерживать его авторитет в группе.

Последним идти отдыхать, садиться есть, заботиться о каждом участнике группы раньше, чем о себе.

Быть справедливым человеком в группе, не давать волю минутному настроению, обиде.

Беречь традиции и законы группы.

Подводить итоги в группе, помогать найти несказанное, вспомнить забытое.

Сохранять в группе тон доброжелательности, откровенности, всегда стараться найти положительные моменты в любых ситуациях.

Помнить всё время о том, что он не самый заслуженный, умный и опытный, а тот, кому повезло раньше узнать о законах групповых взаимоотношений и получить счастливое право передать это знание другим.

Постоянно профессионально и личностно расти и развиваться, поэтому читать, спрашивать, думать, участвовать в семинарах и тренингах.

С первой минуты наблюдать за жизнью группы, анализировать и давать откровенную обратную связь участникам группы.

Помнить о том, что общее напряжение можно снять мягкой беззлобной шуткой.

Не вести за собой группу, а создавать условия для развития каждого из участников. Иногда вовремя сказанное слово меняет очень многое.

В случае необходимости игротехник может быть резким, жёстким, но не раздражённым, обиженным, злым, капризным. Личность – это инструмент, и он должен быть отлажен.

Не сравнивать никого ни с кем, этически корректно сравнивать результаты действий.

Доверять – не проверять.

Уметь вовремя признать свою ошибку.

«Памятка игротехника»

Сегодня мы с вами познакомимся с **играми**, пришедшими из **народного творчества**. Родились они во время праздников и народных

гуляний. В таких играх обычно участвовали жители одной или нескольких деревень. В наше время такие игры можно использовать тогда, когда количество участников превышает 30-40 человек или доходит до 60-70. Многие знают их с детства. Наверное, не стоит описывать важность и значимость того, что передаётся из поколения в поколение. Помимо того что эти игры интересны и динамичны, с их помощью и осуществляется та самая «связь времён и поколений».

«Памятка игротехника»

Одной из самых занимательных форм **игры** для детей являются **кричалки**. Их можно использовать в походе, при подготовке КТД отряда, просто, когда выпала свободная минутка.

Кричалки представляют собой набор слов, чаще всего не содержащих в себе никакого смысла, который надо хором, в заданном ритме, кричать. Кричалка имеет свой ритм и прокрикивается по частям. При этом её прелесть для ребят заключается в том, что её необходимо **ИМЕННО** кричать, что вполне соответствует природе ребёнка.

«Памятка игротехника»

Игра поможет успешно провести и утреннюю **зарядку**. Пусть сегодня ребят разбудит Баба-Яга или весёлые гномы.

А, может быть, вы устроите морской аврал и дадите на сборы 1,5 минуты. Обычная продолжительность зарядки 20-25 минут, комплекс состоит из 8-10 упражнений, который регулярно обновляется. При составлении и проведении комплекса утренней гимнастики следует исходить из следующих упражнений:

- ходьба на месте или в движении;
- упражнения на потягивание;
- упражнения для рук и плечевого пояса;
- упражнения для туловища;
- упражнения на растягивание;
- упражнения для брюшного пресса и живота;
- упражнения для ног;
- упражнения на расслабление.

Пусть ваша зарядка никогда не будет скучной. Она может быть, например, сказочной, и ребята будут ползать, как тараканище, бегать, как скорострел, и летать на метле, как Баба-Яга. А может быть, вы попадёте в цирк. И увидите силача, жонглёров, акробатов.

Зарядка может быть звериная и птичья, морская и строительная, лесная и футбольная.

«Памятка игротехника»

Песни-шутки – отличное подспорье любому игротехнику. С их помощью можно решить важные педагогические задачи. Именно в игре ребёнок проявляет своё личное «Я». Предложив ребятам эти **песни-игры**, можно составить для себя небольшие психологические портреты многих ребят. Сразу можно увидеть организаторов, которые возьмут на себя смелость руководить группой, и детей, которые стесняются спеть и стараются быть незаметными.

Знание возможностей своих ребят поможет организатору в

подготовке концертов, встреч, отрядных костров, является косвенным средством диагностики степени сплочённости коллектива, сформированности интересов и наклонностей личности ребёнка.

Музыкальные игры помогут в формировании таких личностных качеств, как коллективизм, способность сглаженного взаимодействия в группе, креативность. Помогут развить координацию движений и повысить уровень внимания. Эти игры придадут вашему отряду оживление и хорошее настроение.

«Памятка игротехника»

Что означает слово «арт» и для чего оно нужно

Приставка «арт» образована от латинского слова *artist* (художник) в значении «связанный с искусством или относящийся к искусству». Таким образом, употребляя слово «арт» мы подразумеваем «искусство». Однако есть и другое значение этого слова – творчество. Особенно часто употребляется словосочетание «арт-группа», что означает – «творческая группа».

Наверняка многие заметили, что в последнее время все чаще используют слово «арт», заменив им в своем лексиконе всем понятное слово «искусство». Некоторые считают, что «арт» – это современное искусство, но это далеко не так. На самом деле это просто перевод слова «искусство» на английский язык. Почему стало модно использовать именно это слово? Ответов может быть бесчисленное множество. К примеру, чаще всего это слово можно услышать из уст молодых людей, которые причисляют себя к, так называемой, богемной тусовке. Хорошим тоном считается использование этого слова на открытии выставки какого-нибудь модного современного художника или на премьере постановки современного спектакля.

Каждый день вы с ребятами будете узнавать новые или не совсем новые слова с приставкой «арт» и применять некоторые из них на практике. Приготовьтесь впитывать, как губка. Будет интересно! (я надеюсь☺)

«Памятка игротехника»

Арт-студия

Арт-студия (от англ. *art* – искусство, *studio* – студия, художественная мастерская) – в широком смысле, студия искусств, творчества; место для создания и демонстрации произведений искусства. В более узком смысле под словом арт понимают так называемое современное искусство, то есть студия, занимающаяся созданием и демонстрацией актуального искусства: перформанса, инсталляции, видео-арта и т. д.

Как и само искусство делится на жанры, виды, так и арт-студии могут иметь различную направленность. Под арт-студией можно понимать и театральную студию и студию танца, живописи и так далее.

«Памятка игротехника»

Фото-арт и арт-фото

Сегодня модной тенденцией стало называть обычное щелканье на полупрофессиональный фотоаппарат фото-артом, т.е. фотоискусством.

Так же встречается и такое определение, как арт-фото. Происходит определенная путаница, поэтому сегодня мы попытаемся немножко разобраться, что же такое арт-фото и фото-арт и с чем их едят.

На самом деле все достаточно просто. И один и второй термин имеет непосредственное отношение к фотоискусству. Но арт-фотография – это не просто красивая фотография, а с претензией на искусство, т.е. со скрытым смыслом, заставляющая немного задуматься, а не просто любоваться композицией. А вот фото-арт – это уже не совсем фотографии. Эти изображения, сделанные с помощью фотоаппарата, но доработанные в графических редакторах, с добавлением надписей, эффектов, дорисовкой и т.д. Кстати, коллажи – это тоже фото-арт.

«Памятка игротехника»

Стрит-арт

Если спросить «что такое стрит-арт» в поисковике, то выпадет россыпь определений от «провокации» и «хулиганского искусства» до «эволюционных форм граффити» и «особых форм погружения в городское пространство».

Стрит-арт это – относительно новое искусство, получившее развитие на улицах города. Современный стрит-арт включает в себе граффити, трафаретное искусство, стикер-арт, постеры, видеопроекции и уличные инсталляции. Многие работы уличных художников задуманы как альтернатива коммерческому украшению городов, т.е. наружной рекламе. Стрит-арт это любое искусство, созданное на улице и в рамках улицы. Под стрит-артом можно понимать и уличных музыкантов.

«Памятка игротехника»

Арт-терапия

Зачастую человек испытывает трудности при вербальном выражении мыслей и чувств. Нужные слова не приходят в голову или в голове постоянная бегущая со скоростью света строка, и кажется, что мозг вот-вот лопнет. Человек не в состоянии сформулировать свои переживания, не может найти позитивного выхода своим эмоциям, его что-то тревожит, волнует. И здесь на помощь приходит арт-терапия.

Термин «арт-терапия» (Art Therapy) был введен художником Адрианом Хиллом в 1938 г. Работая с больными, он заметил, что творческие занятия отвлекают пациентов от переживаний и помогают справиться с болезнью. Сочетание слов «арт-терапия» (art (англ.) – искусство, therapēia (греч.) – забота, лечение) понимают как заботу о психологическом здоровье и эмоциональном самочувствии человека посредством творчества.

Арт-терапия не имеет ни ограничений, ни противопоказаний, являясь безопасным методом снятия напряжения. Это естественный путь исцеления, негативные эмоции преобразуются в позитивные. Арт-терапевтические занятия придают сил, уверенности, могут помочь найти выход из тупиковой ситуации. Использование художественного творчества оказывает помощь в повышении самооценки и адекватного принятия себя в социуме. В процессе творчества на поверхность

выходят многие проблемы, которые были глубоко скрыты и решаются они безболезненно. Так, живопись помогает человеку абстрагироваться от своих проблем и чувств и посмотреть на них со стороны.

Арт-терапия — это скорее обретение гармонии, развитие личности, чем лечение. Сколько существует направлений в искусстве, столько же можно выделить и направлений в арт-терапии: сочинение сказок, живопись, танцы, пение, работа за гончарным кругом, игротерапия, маскотерапия, песочная терапия, цветотерапия, создание кукол, фототерапия, музыкотерапия и т.д.

Само по себе творчество делает жизнь человека интересной и насыщенной.

Через самовыражение человек может взглянуть на себя со стороны, посмотреть на проблемную ситуацию под другим углом. Рисуя, человек переносит в рисунок свой внутренний мир.

Несмотря на внешнюю простоту, арт-терапия — это достаточно глубокая форма психотерапии, дополняющая основную терапию при лечении неврозов, депрессий, при стрессовых ситуациях, повышенной тревожности.

«Памятка игротехника»

Видео-арт

Видео-арт (англ. video art) – направление в изо-искусстве, использующее возможности видеотехники. В отличие от собственно телевидения, рассчитанного на трансляцию для массового зрителя, видео-арт применяет телеприемники, видеокамеры и мониторы в уникальных хэппенингах, а также производит экспериментальные фильмы в духе концептуального искусства, которые демонстрируются в специальных выставочных пространствах. С помощью современной электроники показывает как бы «мозг в действии», наглядный путь от художественной идеи к ее воплощению. Главным основоположником направления считается американец корейского происхождения Нам Юнь Пайк.

«Памятка игротехника»

Арт-кафе

Значение понятия «арт-кафе» сложно трактовать. Каждый вкладывает в это понятие нечто свое. Одно можно сказать точно: арт-кафе – заведение необычное. В месте такого типа особое внимание уделяется интерьеру заведения и развлекательной программе.

Зачастую в арт-кафе собирается неординарная публика, клубная элита, творческие люди – музыканты, художники, артисты. Часто арт-кафе становится стартовой площадкой для выступления начинающих музыкальных коллективов, поэтов и писателей. Дизайн таких заведений всегда неординарен и претендует на оригинальность. В основном в каждом арт-кафе есть своя публика, состоящая из постоянных посетителей заведения. Но не стоит думать, будто здесь собирается божественная тусовка – это не так. Возможно, некоторые божественные персоны и присутствуют здесь, но они не являются большинством.

«Памятка игротехника»

Лэнд-арт

Лэнд-арт (от англ. – земляное искусство) - направление в искусстве, основанное на использовании реального пейзажа в качестве главного художественного материала и объекта. Энтузиасты лэнд-арта прорывают траншеи, создают причудливые нагромождения камней, раскрашивают скалы и т. д., избирая для своих акций обычно безлюдные, «первозданные» и «дикие» ландшафты, тем самым как бы стремясь вернуть искусство в природу. Благодаря своему «первобытному» облику, многие акции и объекты такого рода сближаются с археологизмом, а также (поскольку большинство публики может созерцать их лишь в сериях фотографий) с фото-артом.

«Памятка игротехника»

Оп-арт

Оп-арт (англ. op art, сокр. от optical art – оптическое искусство) – ритмические комбинации однородных геометрических фигур, линий и цвета, создающие иллюзию движения; декоративные эффекты используются также в прикладном и оформительском искусстве, промышленной графике, плакате.

«Памятка игротехника»

Боди-арт

Боди-арт (англ. body art, от body – тело и art – искусство) – вид художественного творчества, где главным объектом является тело самого художника (или статиста), а содержание раскрывается позой, жестами, покрывающими тело знаками.

ПРОЕКТ «НАШИ КОРНИ – НАШЕ БУДУЩЕЕ»

Для участников смены на базе библиотеки НДЦ «Зубренок» будет организована выставка-презентация «Наши корни – наше будущее», во время которой воспитанники познакомятся с историей книгопечатания в нашей стране, знаменитыми первопечатниками Беларуси, с современными белорусскими издательствами и их продукцией.

Цель: знакомство детей с книгопечатанием Беларуси.

Задачи:

познакомить воспитанников с историей белорусского книгопечатания;

расширить знания детей о современных издательствах детской литературы на территории Беларуси;

способствовать развитию интереса к чтению книг.

Механизм реализации

Проект реализуется на базе библиотеки НДЦ «Зубренок». Для каждого отряда организуется занятие продолжительностью 40 минут, во время которого воспитанники познакомятся с историей книгопечатания в нашей стране и знаменитым первопечатником Беларуси, посетят выставку, посвященную писателям-юбилярам.

Также участники познакомятся с современными белорусскими издательствами и их продукцией, смогут не только рассмотреть эти книги, но и прочитать, посетив читальный зал библиотеки. Полученные знания воспитанники зафиксируют в лэпбуке смены.

ПРОЕКТ «ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ»

Цель: создание условий для расширения кругозора воспитанников.

Задачи: приобщить воспитанников к мировому и национальному культурному, интеллектуальному и историческому наследию;

расширить знания детей о современных издательствах литературы;

способствовать развитию интереса к чтению книг.

Механизм реализации

Проект «Интересные факты» реализуется на утреннем разговоре. Представляет собой интересные и необычные сведения о книгах, писателях, библиотеках и литературе в целом. Пользуясь приведенными в сборнике «интересными фактами», воспитатель сообщает информацию детям. Они некоторое время делятся собственными мыслями, обсуждают этот факт. Данный проект, таким образом, способствует расширению знаний и кругозора воспитанников.

При оформлении лэпбука воспитатель и дети должны включить рубрику «Интересные факты отряда» в содержание отрядной книги, в которой поместится информация о необычных событиях отряда.

«Интересный факт»

Алмаз Национальной библиотеки реально претендует на рекорд книги Гинесса, как самый большой в мире строительный объём в форме ромбокубооктаэдра.

Проект библиотеки был придуман еще 20 лет назад архитекторами Крамаренко и Виноградовым. В 88 году он победил на международном конкурсе. Вместо громких обсуждений – тихое восхищение. Архитекторам в жюри понравилась форма, библиотекарям скорость доставки книг и читальные залы. Правда, конкурсный проект сразу назвали футуристическим. 20 лет назад это было что-то вроде космического корабля или небоскрёба.

После того, как со здания сняли временные подпорки, оно дало усадку только в 1,5 см!

Интересный факт

Одна из самых необычных книг в мире – это «Божественная комедия» Данте, написанная бенедиктинским монахом Габриэлем Челани на листе бумаги размером 80 на 60 см. Все 14000 стихов легко можно прочесть невооруженным глазом, а если посмотреть на лист с некоторого расстояния, то видишь красочную карту Италии. На этот труд Челани потратил четыре года.

Интересный факт

Самой дорогой книгой в настоящее время считают уникальный «Апокалипсис», изданный французом Жозефом Форе. Книга оценена в 100 миллионов старых франков. Она выставлена в музее современного искусства в Париже.

Интересный факт

Общая продолжительность электрических проводов Национальной библиотеки составляет более 700 км.

Длина книжных полок – 90 км.

Безопасность в здании обеспечивается более чем 200 видеокамерами.

В Музее библиотеки хранится самая маленькая книга размером 9 на 6 мм. В ней находятся высказывания Горького и Пушкина о «Книге на разных языках».

Внешняя подсветка библиотеки обеспечивается более чем 4,5 тысячами светильников.

За день библиотека в состоянии обслужить около 3 тысяч читателей. А число читателей на сегодняшний день составляет более 100 тысяч.

Интересный факт

Среди самых читаемых книг в мире первое место, бесспорно, принадлежит Библии. Ее общий тираж – шесть миллиардов экземпляров. На втором месте – цитатник Мао Цзэдуна, а третье место досталось «Властелину колец».

Интересный факт

Литературоведы подсчитали, что в книгах Шекспира слово «любовь» упоминается 2259 раз, в то время как «ненависть» произносится всего 229 раз.

Интересный факт

Общая площадь здания Национальной библиотеки Беларуси – 113 669 кв. м, на которых расположено 20 читальных залов, рассчитанных на 2 тысячи читательских мест, 20 хранилищ, в которых задействовано около 1500 компьютеров.

Национальная библиотека Беларуси является одной из наиболее современных и информационно насыщенных в Европе. Информационный ресурс Национальной библиотеки насчитывает 8 млн единиц хранения на различных носителях. Не выходя из здания библиотеки, посетители получают доступ к той информации, которой ежедневно пользуются студенты и профессора из Оксфордского или Кембриджского университетов. Национальная библиотека обеспечивает доступ примерно к 150 базам и банкам данных всего мира. Посетители получают книги и другие документы с помощью автоматизированной системы доставки. Почти 70% читателей Национальной библиотеки Беларуси посещают ее виртуально.

В 2013 году досье Национальной библиотеки Беларуси было отобрано в short list основных претендентов на премию ЮНЕСКО, которая вручается с 2005 года за весомый вклад в выполнение задач программы «Память мира».

Интересный факт

В общественных библиотеках средневековой Европы книги приковывались к полкам цепями. Такие цепи были достаточно длинны для того, чтобы снять книгу с полки и прочитать, но не давали вынести книгу за пределы библиотеки. Эта практика была распространена вплоть до 18 века, что было обусловлено большой ценностью каждого экземпляра книги.

Интересный факт

«Лестерский кодекс», Леонардо да Винчи (The Codex Leicester, Leonardo da Vinci) \$30,8 млн, 1994 год, аукцион Christie's (\$44,6 млн в нынешних ценах).

Тетрадь записей Леонардо да Винчи, сделанных им во время жизни в Милане в 1506-1510 годах. Манускрипт состоит из 18 листов бумаги, исписанных с обеих сторон и сложенных таким образом, что вместе они образовали 72-страничную тетрадь. Заметки Леонардо написаны особым образом, его собственным «зеркальным» шрифтом – прочитать их можно только при помощи зеркала. Записи посвящены



различным явлениям, о природе которых размышлял Леонардо: почему светится Луна, как и почему течет вода в реках, откуда берутся окаменелости, из чего состоят минералы и так далее. Тетрадь также содержит большое количество математических расчетов, диаграмм и рисунков.

«Лестерским» кодекс был назван в честь графа Лестера, купившего манускрипт в 1717 году. В 1980 году тетрадь у наследников Лестера выкупил известный промышленник, коллекционер и друг советской власти Арманд Хаммер, в честь которого он в течение короткого периода назывался «Кодексом Хаммера» (Codex Hammer). После его смерти в 1994 году кодекс был выставлен на торги, в ходе которых был приобретен основателем Microsoft Билом Гейтсом. По его инициативе «Лестерский кодекс» постоянно выставляется в различных музеях мира.

ПРОЕКТ «НЕВЕРОЯТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ КНИГИ»

Знаете ли Вы, что такое буккроссинг (англ. – «Перемещение книги»)?

Суть буккроссинга проста – люди, прочитав книгу, оставляют ее в людном месте. Эту книгу находят и читают другие люди. Прочитав, они делают то же самое – и так далее.

История буккроссинга вообще не продолжительная. Появился он в Америке 7 апреля 2001 года. Первым буккроссером стал создатель первого сайта по книжным путешествиям Рон Хорнбэкер. Оставив несколько книг в одном из кафе, он вложил в них записку с просьбой, чтобы человек, нашедший книгу, отметил на сайте. Как оказалось,

такого рода идея понравилась людям, и сразу же получила огромную популярность. Уже через год «библиотека путешествующих книг» пополнялась на 300 книг ежедневно.

Конечная цель буккроссеров глобальная – превратить весь мир в огромную бесплатную библиотеку.

Актуальность проекта: ни для кого не секрет, что в последнее время наблюдается падение интереса к книге, печатного слова. Книга выходит из моды. Свое свободное время дети чаще всего тратят не на чтение.

Главный принцип проекта: «прочитал – подари другому».

Цель проекта: продвижение и сохранение чтения книг среди участников смены.

Еще одной немаловажной целью является создание собственной библиотеки в корпусе «Лазурный остров».

Задачи:

создать условия для развития читательских умений и формирования устойчивого интереса к чтению книг;

воспитать у детей позитивное становление к себе как к читателю;

поспособствовать творческому самовыражению участников проекта, популяризации литературных произведений.

Проект включает в себя три этапа:

На первом этапе: участники проекта (дети совместно с вожатыми) делают списки книг, которые привезли из дома; оформляют места на корпусе для книг открытого фонда; разрабатывают рекламный буклет.

На втором этапе: участникам осталось красиво оформить свои полки, указать свои книги по жанрам, сдать списки книг.

На третьем этапе: участникам проекта необходимо совместно сделать библиотечные каталоги, а именно:

алфавитный;

каталог по жанрам литературы.

Проект реализуется в течение всей смены.

Дети совместно с воспитателями создают свою библиотеку на корпусе.

МОДУЛЬНЫЙ ПРОЕКТ «ЛЭПБУК»

Цель: развитие у детей и подростков творческих способностей посредством создания лэпбука (книжки-гармошки) своего отряда во время пребывания в НДЦ «Зубренок».

Задачи:

раскрывать творческую индивидуальность;

развивать активность молодого поколения;

воспитывать качества духовного, культурного человека.

Механизм реализации проекта «ЛЭПБУК»

Проект реализуется на протяжении смены. Дети совместно с воспитателями создают книгу-гармошку своего отряда. Определяются с оформлением и заполняют кармашки в течение смены. В этих кармашках лэпбука должна находиться информация по различным

направлениям деятельности отряда во время пребывания в центре: фотодень, наши достижения (собственные и всего отряда), новые знания, наше творчество, интересные сведения и др. (участники смены могут предложить и собственные рубрики как дополнительные).

Требования к оформлению творческих работ: оформление книги может быть печатным (шрифт и размер букв не имеет значения) либо рукописным; формат книги А4, папка, состоящая из 3-5 разворотов, обязательно в виде книжки-гармошки, самодельная интерактивная папка с кармашками, потайными карманчиками, дверцами, окошками, блокнотами, подвижными деталями; содержание лэпбука должно раскрывать жизнь и творчество отрядов в НДЦ «Зубренок» в течение смены; лэпбук должен содержать иллюстрации, фотографии, зарисовки, информацию о приобретенных умениях, навыках и знаниях. Также лэпбук обязательно включает в себя различные творческие задания. Это книга, которую собирают, склеивают ее отдельные части в единое целое, креативно оформляют, используя разнообразные цвета и формы.

Критерии оценки: содержательность, презентабельность, яркость, соответствие теме.

БЮЛЛЕТЕНЬ НА КАЖДЫЙ ДЕНЬ «РОМАШКА МОИХ УВЛЕЧЕНИЙ»

Цель: знакомство воспитанников с различными видами хобби творческого характера.

Задачи:

способствовать формированию осознанного и самостоятельного выбора хобби;

развивать ценностные и нравственно-этические стороны личности;

расширять знания воспитанников в заявленной области.

Механизм реализации

Во время адаптационного периода на утреннем разговоре реализовывается методика «Экобюллетень на каждый день». На 4-й день смены начинает функционировать бюллетень на каждый день «Ромашка моих увлечений». Ежедневно ребята знакомятся с одним из видов хобби на протяжении смены. Воспитанники, которым понравилось данное направление, фиксируют свои инициалы на ромашке с определенным направлением. В конце смены на последнем занятии кружков детям будет предложено посетить мастер-класс педагогов дополнительного образования по одному из изученных в смене направлений. Работы, изготовленные на данном занятии, а также личные работы все отряды презентуют на выставке «Мир хобби глазами детей». Данная выставка будет организована детьми в рамках ярмарки «Мастера своего дела». При реализации бюллетеня «Ромашка моих увлечений» воспитаннику необходимо иметь при себе плакат формата А3, на котором ежедневно будет размещаться ромашка отряда, на которой имеется познавательная информация об определенном направлении хобби и инициалы детей из отряда. Бюллетень на каждый

день «Ромашка моих увлечений» размещается на отрядном месте на протяжении дня.

В смене «Хобби-фест» метод реализуется с 4-го по 17-й день смены.

Лучшие работы конкурса по итогу будут представлены на передвижной выставке «Мир хобби глазами детей».

Темы бюллетеня на каждый день «Ромашка моих увлечений»:

1. «Скульптура».
2. «Скетчинг».
3. «Островок рукоделия».
4. «Топиарий».
5. «Основы фотографии».
6. «Робототехника».
7. «Художественная роспись по дереву».
8. «Соленое тесто».
9. «Игрушки-топотушки».
10. «Соломоплетение».
11. «Кумихимо».
12. «Мастер-мультимедиа»

ПРОЕКТ «НЕРЕАЛЬНЫЙ СОВЕТ»

Проект «неРеальный совет»

С тех пор как изобрели молнию, она особенно не изменилась. Впрочем, как и проблемы с ней. Например, когда застревает бегунок.

Чтобы молния не досаждала, возьмите обычный карандаш с графитовым стержнем и потрите им зубцы молнии. Это должно помочь.

Проект «неРеальный совет»

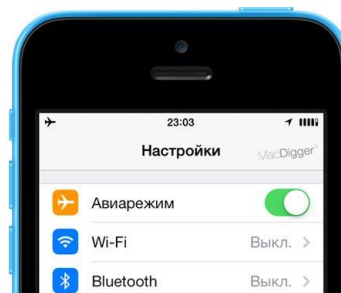
Быстро почистить вещи с бархатистой поверхностью, на которую намагнитилась пыль, можно при помощи обычного скотча.

Проект «неРеальный совет»

У каждого в гардеробе найдется одежда со шнуровкой: толстовки, спортивные брюки, пижамы и т.д. Самое неприятное в том, что шнурки неудобно вставлять обратно. Быстро продеть шнурок поможет трубочка для напитков.

Проект «неРеальный совет»

Если надо быстрее зарядить телефон от обычной зарядки, включите режим «В самолёте» (отключите соединение с сотовой сетью).





Проект «неРеальный совет»

Нечаянно рассыпали мелкие детали или фурнитуру на пол? Убрать все можно быстро и качественно с помощью клейкой ленты.

Проект «неРеальный совет»

Хотите иметь качественные и красивые групповые фото? Во время съемки предупредите участников фотосессии, чтобы они закрыли глаза и открыли их на счёт три.



Проект «неРеальный совет»

Форма для выпечки кексиков не даст тающему мороженому испортить ваш внешний вид.



Проект «неРеальный совет»

Утром вам тяжело просыпаться? Чтобы быстро проснуться с утра, зажмурьте глаза со всей силы на 20 секунд, а потом открывайте. После этого спать уже не захочется.

Проект «неРеальный совет»

Любите рисовать? Чтобы после работы с краской руки лучше отмылись, их необходимо смазать предварительно каким-либо кремом для рук.



Проект «неРеальный совет»

Когда на рабочей стороне губки недостаточно жесткости, но надо очистить посуду от жира и остатков пищи, примените фольгу, сделав из неё шарик. Вы удалите не только застоявшийся жир, но и другие виды грязи.



Проект «неРеальный совет»

Сломалась молния на рюкзаке или пенале? Не расстраивайтесь, ведь обычная канцелярская скрепка поможет исправить положение!



Проект «неРеальный совет»

Хотите узнать, пригодна ли ещё батарейка? Уроните её на стол с высоты около 15 сантиметров. Если она подпрыгнет только один раз, то её ещё можно использовать. Если два или больше – батарейка уже своё отслужила. Не забудьте отнести ее в специальный контейнер.



Проект «неРеальный совет»

Неприятный запах в обуви доставляет владельцу массу неудобств. Не спешите расставаться с любимой парой. Возьмите обычный чайный пакетик и положите в обувь. Пакетик вберет в себя все неприятные запахи из обуви.



Проект «неРеальный совет»

Чтобы в холодильнике не появились посторонние запахи, используйте молотый кофе. Поставьте в холодильник чашечку с кофе, но не забывайте периодически его менять.



Проект «неРеальный совет»

Если не хотите потерять пуговицы на одежде, намажьте нитки прозрачным лаком для ногтей.



Проект «неРеальный совет»

Полезный совет для юных художников. Простой способ остаться чистым после рисования. Наденьте крышку от пластикового стаканчика на кисть, чтобы защитить руки от брызг краски.

Проект «неРеальный совет»

В жаркую погоду всегда хочется утолить жажду холодными напитками. Чтобы быстро охладить жидкость в морозилке, заверните бутылку с жидкостью в мокрое бумажное полотенце.



Проект «неРеальный совет»

Чтобы легко очистить вареное яйцо, перед варкой добавьте в воду немного соды.



Проект «неРеальный совет»

Чтобы быстро разгладить помятую футболку, потрите её несколькими кубиками льда.



Издатель
Учреждение образования «Национальный детский
образовательно-оздоровительный центр «Зубренок»
info@zubronok.by
пос. Зубреневка, Мядельский район, Минская область,
Республика Беларусь,
222397

Формат издания 60x84/8.
Гарнитура Times New Roman.
Усл. печ. л. 20,93. Усл. изд. л. 10,05
Печать цветная