

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Г.УЛЬЯНОВСКА
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА №2»**

Принята на заседании
педагогического совета
от 27 мая 2025 г.
Протокол № 3

Утверждаю

Директор

МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ №2»

 Т.Р. Полянская

Приказ №150 от 29 мая 2025 г.



**Дополнительная
общеразвивающая программа
социально – гуманитарной направленности
«Волонтер 1.0.»
(стартовый уровень)**

Объединение «Волонтерский отряд «ВДОХ»

Возраст обучающихся: 12 -17 лет

Срок реализации: 1 год

Программа разработана:

Лычкиной Татьяной Павловной,
педагогом дополнительного
образования

г. Ульяновск

2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы

- 1.1 Пояснительная записка
- 1.2 Цель и задачи программы
- 1.3 Содержание программы
- 1.4 Планируемые результаты

2. Комплекс организационно-педагогических условий

- 2.1 Календарный учебный график
- 2.2 Условия реализации программы
- 2.3 Формы аттестации
- 2.4 Оценочные материалы
- 2.5 Методические материалы

2.6. Список литературы

Приложение №1. Тесты к оценочным материалам

Приложение №2. Учебно-методический комплекс к программе «Волонтер 1.0.»

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Волонтер 1.0.» имеет *социально-гуманитарную направленность, стартовый уровень*, предназначена для оказания образовательных услуг в условиях МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2».

Программа разработана в соответствии со следующими документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р.
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Ульяновской области от 20.09.2022 № 485-пр.
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации «О направлении информации» от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

- Распоряжение Министерства просвещения и воспитания Ульяновской области от 08.10.2021 № 1916-р «О проведении независимой оценки качества дополнительных общеразвивающих программ (общественной экспертизе)».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- «Методические рекомендации Министерства просвещения Российской Федерации от 20.03.2020 по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» (Методические рекомендации по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ).
- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

Программа направлена на обеспечение социализации, духовно-нравственного развития и воспитания обучающихся с помощью занятий организаторской и социально значимой (волонтерской) деятельностью.

Актуальность: обусловлена необходимостью формирования социальных навыков, ответственности и гражданской активности, социальной культуры подрастающего поколения, воспитания психологической готовности к ведению общественной деятельности, а также в настоящее время вовлечение детей в добровольческую (волонтерскую) деятельность — одно из приоритетных направлений современной государственной молодежной политики.

В программе заложен системно - деятельностный подход, что предполагает не только обучение теоретическим вопросам, но и включение обучающихся в конкретную

практическую организаторскую и волонтерскую деятельность.

Отличительные особенности: программа построена с учетом главной воспитательной цели – помощь в становлении личности, способной принимать решения в ситуациях морального выбора, нести ответственность за эти решения перед собой, группой, коллективом, управлять самим собой, предъявляя к себе требования, необходимые для лидера, владеющего навыками организаторской и волонтерской деятельности, коммуникационной культурой делового и свободного общения.

Инновационность дополнительной общеразвивающей программы волонтерской направленности для подростков проявляется в интеграции современных технологий и подходов волонтерской деятельности, таких как онлайн-платформы для координации волонтерских проектов, что позволяет расширить возможности участия и повысить вовлеченность молодежи.

Адресат программы. Программа предназначена для обучающихся 12 -17 лет. Особенности возрастного развития обучающихся учтены в дополнительной общеразвивающей программе, что выражается в использовании разнообразных методов и приемов подачи практического и теоретического материала в образовательном процессе. В группе занимаются обучающиеся как с опытом, так и без опыта участия в волонтерской деятельности.

Объем 1 модуля: 64 часа

Объем 2 модуля: 80 часов

Срок освоения программы - определяется содержанием программы, 36 учебных недель.

Форма обучения – очная с применением дистанционных технологий, в зависимости от текущей эпидемиологической ситуации.

Особенности организации образовательного процесса: в соответствии с учебным планом программы, группы сформированы из обучающихся разной возрастной категории. Формирование разновозрастной группы позволяет детям обмениваться опытом, развивать социальные навыки и укреплять чувство сообщества, создавая поддерживающую и дружелюбную образовательную среду. Состав группы является постоянным в течение учебного года. Все обучающиеся являются членами объединения «Волонтерский отряд «ВДОХ».

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю, продолжительностью 2 астрономических часа (45 минут занятие, 15 минут перерыв, 45 минут занятие, 15 минут перерыв). 1 модуль 64 часа, 2 модуль 80 часов, всего 144 часа в год.

Уровень реализации программы: стартовый.

Форма проведения занятий – групповая.

Виды занятий: программа «Волонтёр 1.0.» предусматривает теоретические, практические и индивидуальные занятия;

Теоретические занятия – проводятся в виде групповых, развивающихся, профилактических, обучающих и тренинговых занятиях, учёбах, сборах, беседах и т.д., применяя объяснение с демонстрацией наглядных пособий (презентации, видеофильмы, плакаты, таблицы), дискуссии с элементами самостоятельной работы (дебаты, ток-шоу).

Практические занятия – проводятся в виде мини – тренингов, деловых и ролевых игр, упражнений и тренингов на развитие коммуникативных навыков и взаимодействия, коллективно – творческих дел, игр, конкурсов, опросников, акций, дискуссии и т.д. Оформление информационных стендов, плакатов, листовок и т.д.

Индивидуальные занятия проводятся с одним или двумя обучающимися в индивидуальном порядке.

Забота о своей нравственности и формирование социальных навыков являются важнейшими целями для большинства россиян, включая и педагогов учреждений дополнительного образования. Неотъемлемой частью этих приоритетов является профессиональное самоопределение, которое позволяет людям осознать свои таланты и навыки, а также выбрать наиболее подходящую для себя сферу деятельности. В связи с этим, в рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы "Школа актива" и в соответствии с нормативно-правовой базой проекта стратегии развития воспитания в РФ, система воспитательной работы направляется на достижение следующих целей:

- **гражданское и патриотическое воспитание:** формирование у обучающихся цельного мировосприятия, силы идентификации с Россией, уважения к своей семье, обществу и государству, а также к духовно-нравственным и социокультурным ценностям, признаваемым в семье и обществе, а также к национальному культурному и историческому наследию, включает стремление сохранить и развить его. Создание условий для формирования активной гражданской позиции у детей, основанной на традиционных культурных, духовных и нравственных ценностях российского общества, имеет важное значение для увеличения их знаний и повышения способности осознанно осуществлять свои конституционные права и обязанности;

- **развитие правовой и политической культуры детей:** увеличение активного участия в процессе принятия решений, которые непосредственно влияют на права и интересы

индивидов, включая разнообразные формы самоорганизации, самоуправления и важных общественных деятельности; внедрение установок, ценностей и мотивов, которые помогут противостоять негативным социальным явлениям, таким как экстремизм, ксенофобия, дискриминация на основе социального, религиозного, расового, национального происхождения, несоблюдение межэтнической и межконфессиональной толерантности и другим проявлениям нетерпимости ;

- формирование у подрастающего поколения ответственного отношения к своему здоровью и потребности в здоровом образе жизни: формирование ответственного отношения подрастающего поколения к здоровью и потребности в здоровом образе жизни является одной из насущных задач современности. Чтобы достичь этой цели, необходимо создать оптимальные условия для занятий физической культурой и развивающего отдыха, а также для оздоровления детей. Важным аспектом является привитие культуры безопасной жизнедеятельности и профилактика вредных привычек. Кроме того, основная задача - сформировать систему мотивации в детской среде, чтобы дети активно и здорово жили, увлекались спортом и придерживались здорового питания и трезвости. Все эти мероприятия направлены на создание будущего поколения, которое будет заботиться о своем здоровье и хорошо ухаживать за собой;

- трудовое воспитание и профессиональное самоопределение: формирование в обучающихся уважения к труду, людям, занимающимся трудовой деятельностью, а также к их трудовым достижениям. Для достижения этой цели необходимо создавать условия, способствующие развитию добросовестного, ответственного и творческого отношения детей к различным видам труда. Важно также, чтобы они овладели навыками совместной работы с другими, умели действовать самостоятельно, активно и ответственно, умели мобилизовать необходимые ресурсы и правильно оценивать смысл и последствия своих действий. Особое внимание следует уделять содействию профессиональному самоопределению детей, включая их в социально-значимую деятельность для осознания выбора профессии.;

- экологическое воспитание: развитие экологической культуры и бережное отношение к природе играют не менее важную роль в формировании личности ребенка. Заботиться о родной земле и понимать значение экологической стабильности является неотъемлемой частью процесса их воспитания, развивать у них стремление беречь и охранять природу, а также внушать чувство ответственности за состояние ее ресурсов. Только через разумное и гармоничное взаимодействие с природой мы сможем обеспечить ее сохранение для будущих поколений.;

- воспитание семейных ценностей, работа с родителями: в основе данного направления воспитательной работы лежат главные цели: обеспечение возможностей для психолого-педагогических просветительских мероприятий, направленных на родителей и семейный досуг; содействие взаимодействию педагогов с родителями с целью стимулирования самореализации школьников в учреждении дополнительного образования детей; формирование навыков, необходимых для успешного вступления в семейную жизнь, а также воспитание у обучающихся уважения к семье.

Сотрудничество родителей и педагога является ключевым фактором в решении нескольких важных задач. *Во-первых*, оно направлено на изучение возрастных и индивидуальных особенностей детей, с целью развития их познавательных интересов к окружающему миру и предметной деятельности. *Во-вторых*, такое сотрудничество способствует созданию условий, необходимых для формирования мировоззрения и развития творческих способностей у детей, а также успешного адаптирования их в социуме. Кроме того, оно включает в себя задачу воспитания духовно-нравственных ориентиров и формирования ценности отношений внутри семьи. Наконец, *важным аспектом* сотрудничества является распространение опыта успешного семейного воспитания и использование неиспользованных резервов в этой области.

С целью реализации **воспитательного компонента** в рамках дополнительной общеразвивающей программы «Волонтер 1.0.» применяются следующие технологии:

- личностно-ориентированная технология;
- здоровьесберегающая технология;
- информационно-коммуникационная технология;
- технология исследовательской деятельности и проектов;
- технология развития критического мышления;
- технология коллективного творческого дела И. П. Иванова;
- технология создания ситуации успеха;
- кейс-технология.

Развитие воспитательного компонента осуществляется с помощью:

- проведение занятий (информационные минутки, беседы, организация коллективных творческих дел, праздники);
- участие в различных конкурсах и мероприятиях (выполнение индивидуальных проектов, работ, проведение исследований, организация и проведение мероприятий районного и городского уровней);

- работа с родителями (родители принимают участие в открытых занятиях, оказывают материальную помощь в подготовке конкурсов, фестивалей, а также оказывают помощь при проведении экскурсий, поездок и участвуют в мероприятиях, организованных как внутри учреждения, так и вне его стен);
- проведение профилактических мероприятий по безопасности (встречи с компетентными органами согласно плану организации, проведение игр на основе знаний о технике безопасности, правилах дорожного движения, безопасности в сети «Интернет» и т.д.);
- освоение социального пространства (посещение выставок, музеев, мастер-классов, концертов, спектаклей);
- проведение занятий по профориентации (включение информации о различных профессиях, посещение экскурсий, организация встреч с представителями профессий).

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Задачи	Форма проведения	Сроки проведения
1	Дебаты «Я имею право...», ко дню прав человека	формирование правовой культуры учащихся, элементарных понятий о правах и обязанностях	дебаты	10 декабря
2	День рождения Ульяновской области	воспитание патриотических чувств, чувства гражданской идентичности, любви к родному краю и малой Родине	интерактивная игра	19 января
3	Неделя добрых дел	организация акций по сбору теплых вещей для нуждающихся.	акции	февраль
4	Мастер-класс по изготовлению открыток	дети делают открытки для пожилых людей или пациентов больниц	мастер-класс	февраль
5	«День профессий»	знакомство с профессиями, помочь сопоставить свои возможности с требованиями выбираемых профессий	экскурсия	март

6	«Здоровье-свет, вредные привычки – тьма»	формирование знаний о сохранении и укреплении личного здоровья, негативном отношении к вредным привычкам	квест-игра	7 апреля
7	Семейная дискуссия «Учимся доверять»	содействовать воспитанию культуры семейного общения, воспитания у обучающихся уважения к семье	дискуссия	конец апреля
8	Экологическая акция «Сохраним планету!!!» Создание стенгазет и плакатов, кроссвордов на экологическую тематику	пропаганда экологической культуры, убеждение в необходимости бережного отношения к окружающей среде и природе цело	акция	конец мая

1.2. Цель и задачи программы

Цель дополнительной общеразвивающей программы волонтерской направленности заключается в формировании у детей активной гражданской позиции, социальной ответственности и навыков сотрудничества через вовлечение в волонтерскую деятельность.

Задачи программы:

1.Образовательные

- сформировать навыки учебного труда: понимание задания, продумывание хода его выполнения, подготовка к активной работе, соблюдение рационального режима труда;
- познакомить с основами волонтерской деятельности и ее значением в обществе;
- познакомить с основными принципами гражданской ответственности и активным участием в жизни сообщества;
- сформировать навыки эффективной коммуникации и работы в команде;
- сформировать умения и навыки организации и проведения мероприятий;
- сформировать навыки учебного труда: понимание задания, продумывание хода его выполнения, подготовка к активной работе, соблюдение рационального режима труда;
- сформировать специальные умения не только проводить игры, но и создавать собственные (подвижные, интеллектуальные, интерактивные, квест-игры).

2.Развивающие

- развивать познавательную активность и способность к самообразованию;

- развивать творческий, культурный, коммуникативный потенциал обучающихся в процессе участия в совместной общественно-полезной деятельности;
- развивать волевые качества обучающихся, самостоятельность, умение преодолевать трудности в обучении используя для этого проблемные ситуации, творческие задания, дискуссии, самостоятельное составление задач, поощрение настойчивости при решении задач;
- развивать критическое мышление и способность к анализу социальных проблем;
- развивать навык организации и планирования волонтерских мероприятий.

3. Воспитательные

- воспитать умение ориентироваться в общественно-политической жизни; обеспечить патриотическое воспитание, воспитание ответственности за честь и человеческое достоинство;
- воспитать уважение к противоположному мнению, чувство сопереживания, честность, чувство ответственности за свои поступки, слова;
- воспитать аккуратность и дисциплину труда, любви к жизни во всех проявлениях;
- воспитать уважение к разнообразию и понимание важности инклюзии в волонтерской деятельности;
- сформировать у участников чувство эмпатии и желание помогать другим;
- развивать лидерские качества и умение брать на себя ответственность за свои действия в рамках волонтерских проектов.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	ТЕМЫ	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			Теория	Практика	
1.	Введение. Знакомство с техникой безопасности.	2	1	1	Беседа, практическая работа
2.	4К: Команда, координация, креативное и критическое мышление	16	8	8	
2.1.	1-е К: «команда» <i>Практикум: «Старые-знакомые».</i>	4	2	2	Беседа, устный опрос
2.2.	2-е К: «координация» <i>Практикум: «Карта будущего»</i>	4	2	2	Беседа, демонстрация

					выполненной работы
2.3.	3-е К: Креативное мышление: где брать идеи? <i>Практикум:</i> «6 шляп»	4	2	2	Тест, наблюдение, демонстрация выполненной работы
2.4.	4-е К: критическое мышление. <i>Практикум:</i> «3-2-1 построй мост»	4	2	2	Беседа, демонстрация выполненной работы
3.	Игротехника в работе волонтера	28	14	14	
3.1.	Подвижные игры: в здании, на улице. <i>Практикум:</i> «Играй везде».	4	2	2	Беседа, практическая работа
3.2.	Интеллектуальные игры: викторины, шарады, аноним-шоу. <i>Практикум:</i> Что? Где? Почему?	4	2	2	Беседа, тестирование
3.3.	Интерактивные игры: разработка игр при помощи ПК. <i>Практикум:</i> «от А до ПК».	8	4	4	Беседа, тренинг
3.4.	КВЕСТ-игры. <i>Практикум:</i> «2,3,5 – я иду играть».	6	2	4	Беседа, тестирование
3.5.	Организация игровых досугово-массовых мероприятий, детских праздников <i>Практикум:</i> «Мозговой штурм»	6	4	2	Беседа, практическая работа
4.	Информационные технологии в работе волонтеров	30	14	16	
4.1.	Презентация. Принципы создания, способы и правила демонстрации	4	2	2	Беседа, устный опрос
4.2.	Информационный буклет. Принципы и алгоритм создания.	4	2	2	Беседа, практическая работа
4.3.	Листовка-флаер. Принципы и алгоритм создания.	6	2	4	Беседа, практическая работа
4.4.	Афиша мероприятия. Принципы и алгоритм создания.	4	2	2	Беседа, ролевая игра
4.5.	Основы фотографии и видеосъемки.	4	2	2	Беседа, устный опрос
4.6.	Основы монтажа и редактирования видео. Работа со звуком.	4	2	2	Групповая оценка работ
4.7.	Методы сбора и распространения информации.	4	2	2	Практическая работа

5.	Основы проведения социальных дел	24	9	15	
5.1.	Организация социальных дел различных направленностей. Тренинг «Общее дело»	6	2	4	Беседа, тренинг
5.2.	Основные виды и направления волонтерской деятельности. Тренинг «Общее дело»	4	2	2	Беседа, практическая работа
5.3.	Современные формы проведения мероприятий профилактической направленности. Создание стен-газеты	2	1	1	Беседа, практическая работа
5.4.	PR-кампания социального мероприятия и волонтерского отряда. Игра «МедиаСтарт»	4	2	2	Беседа, практическая работа
5.6.	Социальная акция. Социальная реклама. Разработка и проведение социальных акций.	8	2	6	Творческая работа
6.	Психологическая подготовка волонтера	28	14	14	
6.1.	Особенности работы с младшими школьниками. Тренинг коммуникативных навыков.	4	2	2	Беседа, практическая работа
6.2.	Особенности работы с средними школьниками. Тренинг коммуникативных навыков.	4	2	2	Беседа, практическая работа
6.3.	Особенности работы со старшими школьниками. Тренинг коммуникативных навыков.	4	2	2	Беседа, практическая работа
6.4.	Тренинг толерантности	2	1	1	Беседа, практическая работа
6.5.	<i>Практикум:</i> тренинг на формирование лидерских качеств	4	2	2	Беседа, практическая работа
6.6.	Искусство самоконтроля. <i>Практикум:</i> «Не выводи меня»	4	2	2	Беседа, практическая работа
6.7.	Искусство вдохновлять и направлять. <i>Практикум:</i> «Чемодан лидера».	4	2	2	Беседа, практическая работа
6.8	Искусство говорить «Нет». Как отказаться от нежелательного предложения, действия.	2	1	1	
7.	Специальная подготовка волонтеров	12	6	6	

7.1.	Особенности работы с ветеранами и пожилыми людьми. Тренинг эмпатичных способностей.	4	2	2	Беседа, устный опрос
7.2.	Особенности работы с людьми ОВЗ. Практикум: «Есть контакт»	4	2	2	Беседа, тестирование, практическая работа
7.3.	Особенности работы с бездомными животными. Ролевая игра «Доброе сердце»	4	2	2	Групповая оценка практической работы
8	Итоговое занятие	4	2	2	
8.1.	Защита социального проекта. Подведение итогов за год.	2	1	1	Итоговая диагностика, анализ выполненных работ
8.2.	Проведение итоговой диагностики. Планирование на следующий учебный год	2	1	1	Итоговая диагностика, анализ выполненных работ
ИТОГО ЧАСОВ		144 часа			

Содержание учебного плана

Раздел 1: «Введение. Ознакомление с ТБ. Тренинг на знакомство» - 2 часа

Теория: Знакомство с группой. Правила техники безопасности. Ознакомление с программой, темами, расписанием.

Практика: Игры на знакомство «Интервью», «Визитная карточка», «Циферблат».

Раздел 2: «4К: Команда, координация, креативное и критическое мышление» - 16 часов

Теория: 1-е К: «команда». 2-е К: «координация». 3-е К: Креативное мышление: где брать идеи? 4-е К: критическое мышление.

Практика: Тренинг на командообразование «ЕС», тренинг на формирование доверия и взаимопонимания в группе «Старые-знакомые». Упражнение для формирования умений определять общую цель и достижения ее путем сотрудничества «Карта будущего». Упражнение на формирование креативного мышления «6 шляп». Формирование критического мышления через упражнение «3-2-1 построй мост».

Раздел 3: Игротехника в работе волонтера - 28 часов

Теория: Подвижные игры: в здании, на улице. Интеллектуальные игры: викторины, шарады, аноним-шоу. Интерактивные игры: разработка игр при помощи ПК. КВЕСТ-игры. Организация игровых досугово-массовых мероприятий, детских праздников.

Практика: *Практикум* «Играй везде», Что? Где? Почему? «от А до ПК», «2,3,5 – я иду играть», «Мозговой штурм», организация культурно-досугового детского мероприятия.

Раздел 4: Информационные технологии в работе волонтеров- 30 часов

Теория: Презентация. Принципы создания, способы и правила демонстрации. Информационный буклет. Принципы и алгоритм создания. Листовка-флаер. Принципы и алгоритм создания. Афиша мероприятия. Принципы и алгоритм создания. Основы фотографии и видеосъемки. Основы монтажа и редактирования видео. Работа со звуком. Методы сбора и распространения информации.

Практика: Создание презентации. Оформление и наполнение информацией буклета, листовки-флаера. Создание афиш мероприятий. Фотографирование, видеосъемка. Редактирование фото и видеоматериалов, работа со звуком в видеоредакторе.

Раздел 5: Основы проведения социальных дел - 24 часа

Теория: Организация социальных дел различных направленностей. Основные виды и направления волонтерской деятельности. Современные формы проведения мероприятий профилактической направленности. PR-кампания социального мероприятия и волонтерского отряда. Социальная акция. Социальная реклама.

Практика: тренинг «Общее дело», создание стен-газеты, игра «МедиаСтарт», разработка и проведение социальной акции.

Раздел 6: Психологическая подготовка волонтера - 28 часов

Теория: Особенности работы с младшими школьниками. Особенности работы со средними школьниками. Особенности работы со старшими школьниками. Искусство самоконтроля. Искусство вдохновлять и направлять. Искусство говорить «Нет». Как отказаться от нежелательного предложения, действия.

Практика: Тренинг коммуникативных навыков. Тренинг толерантности, «Не выводи меня», практикум: «Чемодан лидера», тренинг на формирование лидерских качеств.

Раздел 7: Специальная подготовка волонтеров - 12 часов

Теория: Особенности работы с ветеранами и пожилыми людьми. Особенности работы с людьми ОВЗ. Особенности работы с бездомными животными.

Практика: Тренинг эмпатичных способностей. Практикум: «Есть контакт». Ролевая игра «Доброе сердце».

Раздел 8: «Итоговое занятие» - 4 часа

Теория: Правила защиты социального проекта.

Практика: Защита социального проекта. Составление планов на следующий учебный год, составление карты желаний и творческих перспектив, анализ выполненных волонтерских дел за учебный год.

1.4. Планируемые результаты

Предметные результаты отображают опыт обучающихся в ходе их обучения, который приобретает и закрепляется в процессе освоения программы по следующим направлениям:

- развитие умений и навыков использования полученных знаний в сфере волонтерской и организаторской деятельности;
- умение самостоятельно написать проект и защитить его;
- формирование навыков работы в малых и больших группах;
- способность самостоятельно выступать в качестве организатора и исполнителя;
- овладение навыками лидерства, конференса, оформительства.
- умение создавать игры разного характера: подвижные, интерактивные, интеллектуальные;

Метапредметные результаты отражают уровень развития универсальных способностей обучающихся, проявляющихся в их познавательной и творческой деятельности:

- умение творчески подходить к любому виду деятельности;
- развитие фантазии, воображения, интуиции, визуальной памяти, критического мышления;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- умение рационально строить самостоятельную творческую деятельность.
- развитие фантазии, воображения, интуиции, визуальной памяти;
- усвоение методов решения творческих и исследовательских задач;
- способность организовывать и развивать самостоятельную творческую деятельность.

Личностные результаты проявляются в индивидуальных качественных характеристиках обучающихся, приобретаемых ими в ходе обучения:

- формирование самостоятельности и ответственности за свои действия;
- развитие коммуникативных навыков и способности к сотрудничеству с ровесниками, старшими и младшими детьми, а также взрослыми во время совместной деятельности;
- способность к самоконтролю и самооценке, умение проводить анализ познавательных и личностных процессов;
- готовность к нравственному развитию и самосовершенствованию;
- наличие мотивации и интереса к творческому труду.

- способность к самооценке и самоконтролю, владение познавательной и личностной рефлексией;

- готовность к нравственному самосовершенствованию, духовному саморазвитию;

2. Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Дата по плану	Дата по факту	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол час.	Тема занятия	Место провед ения	Форма контроля
1					Комбини рованное	2	Введение. Знакомство с техникой безопасности.		Диагност ические задания, беседа
2					Комбини рованное	2	1-е К: «команда» <i>Практикум:</i> «Старые- знакомые».		Беседа, устный опрос
3					Комбини рованное	2	1-е К: «команда» <i>Практикум:</i> «Старые- знакомые».		Беседа, устный опрос
4					Комбини рованное	2	2-е К: «координация». <i>Практикум:</i> «Карта будущего»		Беседа, демонстр ация выполнен ной работы
5					Комбини рованное	2	2-е К: «координация». <i>Практикум:</i> «Карта будущего»		Беседа, демонстр ация выполнен ной работы
6					Комбини рованное	2	3-е К: Креативное мышление: где брать идеи? <i>Практикум:</i> «6 шляп»		Тест, наблюден ие, демонстр ация выполнен ной работы

7					Комбини рованное	2	3-е К: Креативное мышление: где брать идеи? <i>Практикум:</i> «6 шляп»		Тест, наблюдение, демонстрация выполненной работы
8					Комбини рованное	2	4-е К: критическое мышление. <i>Практикум:</i> «3-2-1 построй мост»		Беседа, демонстрация выполненной работы
9					Комбини рованное	2	4-е К: критическое мышление. <i>Практикум:</i> «3-2-1 построй мост»		Беседа, демонстрация выполненной работы
10					Комбини рованное	2	Подвижные игры: в здании, на улице. <i>Практикум:</i> «Играй везде».		Беседа, практическая работа
11					Комбини рованное	2	Подвижные игры: в здании, на улице. <i>Практикум:</i> «Играй везде».		Беседа, практическая работа
12					Комбини рованное	2	Интеллектуальные игры: викторины, шарады, аноним-шоу. <i>Практикум:</i> Что? Где? Почему?		Беседа, практическая работа
13					Комбини рованное	2	Интеллектуальные игры: викторины, шарады, аноним-шоу. <i>Практикум:</i> Что? Где? Почему?		Беседа, тестирование
14					Комбини рованное	2	Интерактивные игры: разработка игр при помощи		Беседа, тестирование

							ПК. Практикум: «от А до ПК».		
15					Комбини рованное	2	Интерактивные игры: разработка игр при помощи ПК. Практикум: «от А до ПК».		Беседа, тренинг
16					Комбини рованное	2	Интерактивные игры: разработка игр при помощи ПК. Практикум: «от А до ПК».		Беседа, тренинг
17					Комбини рованное	2	Интерактивные игры: разработка игр при помощи ПК. Практикум: «от А до ПК».		Беседа, тестирова ние
18					Комбини рованное	2	КВЕСТ-игры. Практикум: «2,3,5 – я иду играть».		Беседа, тестирова ние
19					Комбини рованное	2	КВЕСТ-игры. Практикум: «2,3,5 – я иду играть».		Беседа, практиче ская работа
20					Комбини рованное	2	КВЕСТ-игры. Практикум: «2,3,5 – я иду играть».		Беседа, устный опрос
21					Комбини рованное	2	Организация игровых досугово- массовых мероприятий, детских праздников Практикум: «Мозговой штурм»		Беседа, устный опрос
22					Комбини рованное	2	Организация игровых досугово- массовых мероприятий, детских праздников Практикум: «Мозговой штурм»		Беседа, практиче ская работа

23					Комбини рованное	2	Организация игровых досугово- массовых мероприятий, детских праздников <i>Практикум:</i> «Мозговой штурм»		Беседа, практиче ская работа
24					Комбини рованное	2	Презентация. Принципы создания, способы и правила демонстрации		Беседа, практиче ская работа
25					Комбини рованное	2	Презентация. Принципы создания, способы и правила демонстрации		Беседа, практиче ская работа
26					Комбини рованное	2	Информационный буклет. Принципы и алгоритм создания.		Беседа, практиче ская работа
27					Комбини рованное	2	Информационный буклет. Принципы и алгоритм создания.		Беседа, ролевая игра
28					Комбини рованное	2	Листовка-флаер. Принципы и алгоритм создания.		Беседа, ролевая игра
29					Комбини рованное	2	Листовка-флаер. Принципы и алгоритм создания.		Беседа, устный опрос
30					Комбини рованное	2	Листовка-флаер. Принципы и алгоритм создания.		Беседа, устный опрос
31					Комбини рованное	2	Афиша мероприятия. Принципы и алгоритм создания.		Группова я оценка работ
32					Комбини рованное	2	Афиша мероприятия. Принципы и алгоритм создания.		Группова я оценка работ

33					Комбини рованное	2	Основы фотографии и видеосъемки.		Практиче ская работа
34					Комбини рованное	2	Основы фотографии и видеосъемки.		Практиче ская работа
35					Комбини рованное	2	Основы монтажа и редактирования видео. Работа со звуком.		Беседа, тренинг
36					Комбини рованное	2	Основы монтажа и редактирования видео. Работа со звуком.		Беседа, тренинг
37					Комбини рованное	2	Методы сбора и распространения информации.		Беседа, практиче ская работа
38					Комбини рованное	2	Методы сбора и распространения информации.		Беседа, практиче ская работа
39					Комбини рованное	2	Организация социальных дел различных направленностей. Тренинг «Общее дело»		Беседа, практиче ская работа
40					Комбини рованное	2	Организация социальных дел различных направленностей. Тренинг «Общее дело»		Беседа, практиче ская работа
41					Комбини рованное	2	Организация социальных дел различных. направленностей		Беседа, практиче ская работа

							Тренинг «Общее дело»		
42					Комбинированное	2	Основные виды и направления волонтерской деятельности. Тренинг «Общее дело»		Беседа, практическая работа
43					Комбинированное	2	Основные виды и направления волонтерской деятельности. Тренинг «Общее дело»		Беседа, практическая работа
44					Комбинированное	2	Современные формы проведения мероприятий профилактической направленности. Создание стенгазеты		Творческая работа
45					Комбинированное	2	PR-кампания социального мероприятия и волонтерского отряда. Игра «МедиаСтарт»		Творческая работа
46					Комбинированное	2	PR-кампания социального мероприятия и волонтерского отряда. Игра «МедиаСтарт»		Творческая работа
47					Комбинированное	2	Социальная акция. Социальная реклама. Разработка и проведение социальных акций.		Творческая работа
48					Комбинированное	2	Социальная акция. Социальная реклама.		Беседа, практическая работа

							Разработка и проведение социальных акций.		
49					Комбинированное	2	Социальная акция. Социальная реклама. Разработка и проведение социальных акций.		Беседа, практическая работа
50					Комбинированное	2	Социальная акция. Социальная реклама. Разработка и проведение социальных акций.		Беседа, практическая работа
51					Комбинированное	2	Особенности работы с младшими школьниками. Тренинг коммуникативных навыков.		Беседа, практическая работа
52					Комбинированное	2	Особенности работы с младшими школьниками. Тренинг коммуникативных навыков.		Беседа, практическая работа
53					Комбинированное	2	Особенности работы с средними школьниками. Тренинг коммуникативных навыков.		Беседа, практическая работа
54					Комбинированное	2	Особенности работы с средними школьниками. Тренинг коммуникативных навыков.		Беседа, практическая работа

55					Комбини рованное	2	Особенности работы со старшими школьниками. Тренинг коммуникативных навыков.		Беседа, практиче ская работа
56					Комбини рованное	2	Особенности работы со старшими школьниками. Тренинг коммуникативных навыков.		Беседа, практиче ская работа
57					Комбини рованное	2	Тренинг толерантности		Беседа, практиче ская работа
58					Комбини рованное	2	<i>Практикум:</i> тренинг на формирование лидерских качеств		Беседа, практиче ская работа
59					Комбини рованное	2	<i>Практикум:</i> тренинг на формирование лидерских качеств		Беседа, практиче ская работа
60					Комбини рованное	2	Искусство самоконтроля. <i>Практикум:</i> «Не выводи меня»		Беседа, устный опрос
61					Комбини рованное	2	Искусство самоконтроля. <i>Практикум:</i> «Не выводи меня»		Беседа, устный опрос
62					Комбини рованное	2	Искусство вдохновлять и направлять. <i>Практикум:</i> «Чемодан лидера».		Беседа, тестирова ние, практиче ская работа

63					Комбини рованное	2	Искусство вдохновлять и направлять. <i>Практикум:</i> «Чемодан лидера».		Беседа, тестирова ние, практиче ская работа
64					Комбини рованное	2	Искусство говорить «Нет». Как отказаться от нежелательного предложения, действия.		Группова я оценка практиче ской работы
65					Комбини рованное	2	Особенности работы с ветеранами и пожилыми людьми. Тренинг эмпатичных способностей.		Группова я оценка практиче ской работы
66					Комбини рованное	2	Особенности работы с ветеранами и пожилыми людьми. Тренинг эмпатичных способностей.		Беседа, практиче ская работа
67					Комбини рованное	2	Особенности работы с людьми ОВЗ. <i>Практикум:</i> «Есть контакт»		Беседа, практиче ская работа
68					Комбини рованное	2	Особенности работы с людьми ОВЗ. <i>Практикум:</i> «Есть контакт»		Устный опрос
69					Комбини рованное	2	Особенности работы с бездомными животными. Ролевая игра «Доброе сердце»		Практиче ская работа

70					Комбини рованное	2	Особенности работы с бездомными животными. Ролевая игра «Доброе сердце»		Практиче ская работа
71					Комбини рованное	2	Защита социального проекта. Подведение итогов за год.		Итоговая диагност ика, анализ выполнен ных работ
72					Комбини рованное	2	Проведение итоговой диагностики. Планирование на следующий учебный год		Итоговая диагност ика, анализ выполнен ных работ

2.2. Условия реализации программы

2.2.1. Материально-техническое обеспечение:

- 1) Учебный кабинет;
- 2) Ноутбук;
- 3) Мультимедийная установка;
- 4) Столы, стулья;

2.2.2. Информационное обеспечение:

- 1) Наличие дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы;
- 2) План – конспекты занятий;
- 3) Видеоматериалы;

2.2.3. Дидактическое обеспечение:

- методические разработки и планы,
- мультимедийные тематические презентации,
- конспекты занятий,
- методические указания и рекомендации к практическим занятиям,
- развивающие и диагностические процедуры: тесты, дидактические и психологические игры, карточки с условиями игры;
- дидактические материалы.

2.3 Формы аттестации

Основной формой аттестации по программе является написание творческих, социальных, волонтерских проектов в конце каждого учебного года:

- После 1-го года обучения: написание и защита волонтерского проекта;
- После 2-го года обучения: написание и реализация творческого проекта на основании знаний, полученных в контексте заявленной программы.

Также уровень достижений обучающимися планируемых результатов определяется педагогом в форме тестирований, критериев оценок, уровнем личных достижений, обучающихся по данной программе.

Для отслеживания достигнутых результатов будет использоваться следующий мониторинг:

- Ведение журнала успеваемости;
- Анализ результатов освоения программы;
- Проведение и помощь в проведении мероприятий;

-Участие в конкурсах, проектах, исследовательских работах.

Аналитико-диагностический блок дополнительной общеразвивающей программы «Волонтер 1.0.» включает в себя:

- анкетирование при зачислении в объединение;
- диагностику знаний, умений, навыков по профилю программы (входная, итоговая диагностика);
- текущую диагностику;

Диагностика знаний, умений, навыков по профилю программы проводится два раза в год:

1 – входная диагностика (сентябрь-октябрь);

2 – итоговая диагностика (апрель-май).

Входная диагностика	проводится в сентябре;
Текущий контроль	проводится в конце изучения каждой темы – в форме игровых и творческих занятий, разработки обучающимися, игровых программ и социальных мероприятий, вопросов к изученным интеллектуальным играм, тестирования и т.д.
Промежуточная аттестация	диагностика уровня ключевых, метапредметных и предметных компетенций обучающихся. Анализ проведения обучающимися итоговых мероприятий: городской слёт волонтеров «Искра добра», городская игра для младших школьников «КВЕСТ-ROOM», социальный проект для обучающихся с ОВЗ «Солнечные сердца», социальный проект помощи приютам и пунктам передержки бездомных животных «Мягкие чудеса».
Итоговая аттестация	оценка качества обученности обучающихся по завершению обучения по дополнительной общеразвивающей программе.

2.4 Оценочные материалы (Приложение 1)

- Тесты на выявление коммуникативных способностей

- Тест на выявление организаторских способностей
- Тесты на выявление личностных качеств

Диагностика проводится по следующим параметрам:

1. Организаторские и волонтерские способности:

- организовать волонтерское мероприятие;
- провести волонтерское мероприятие;

2. Ораторское мастерство:

- свободно выступать на аудиторию;
- отстаивать свою точку зрения;

3. Работа в команде:

- быть вовлеченным в процесс работы в группе;
- положительная коммуникация обучающегося с группой;

Данный блок диагностики проводится педагогом путем наблюдения в течение всего периода обучения.

Критерии оценивания:

Каждое задание оценивается по 3-х бальной системе и результат записывается в таблицу.

3 балла – обучающийся справился с заданием без помощи педагога;

2 балла – обучающийся частично справился с заданием при подсказке педагога или допустил ошибки;

1 балл – обучающийся не справился с заданием.

№ п/п	Ф.И.О обучающегося	Входная диагностика						Итог о	Итоговая диагностика						И т о г о
		Организаторские и волонтерские способности		Ораторское мастерство		Работа в команде			Организаторские и волонтерские способности		Ораторское мастерство		Работа в команде		
		Зад.1	Зад.2	Зад.1	Зад.2	Зад.1	Зад.2		Зад.1	Зад.2	Зад.1	Зад.2	Зад.1	Зад.2	
1	Иванов И.														
2	Петров П.														

2.5 Методические материалы

Дополнительная общеразвивающая программа «Волонтер 1.0.» включает в себя теоретические и практические занятия: тренинги, сборы, дискуссии, обсуждения, игры и упражнения на взаимодействие, на сплочение и развитие внимания, творческие задания, социальное проектирование, интеллектуальные, деловые и сюжетно-ролевые игры.

1. Методические материалы (методические пособия и разработки), которые содержат методические указания по организации деятельности педагога, адресованы педагогам.
2. Учебно-методические материалы (методические рекомендации, разработки мастер-классов), предназначенные как для обучающихся, так и для педагогов.
3. Учебные (дидактические) материалы адресованные обучающимся.

Особенности организации образовательного процесса - очно.

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся:

- 1) объяснительно-иллюстративный – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- 2) частично-поисковый – участие обучающихся в коллективном поиске, решение поставленной задачи самостоятельно или совместно с педагогом
- 3) самостоятельная творческая работа обучающихся

Формы организации образовательного процесса:

- 1) фронтальный – одновременная работа со всеми обучающимися;
- 2) индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- 3) групповой – организация работы в группах

2.6. Список литературы

Для педагога

1. Белецкая И.В. Ценностные ориентации в сфере досуга современной молодежи / В. Белецкая // Вестник ЛНУ имени Тараса Шевченко. 2009. - № 17. - С.58-59.
2. Быстрова, Н.В. Волонтерское движение как фактор развития социальной активности молодежи [Текст] / Н. В. Быстрова, С. А. Цыплакова, Л. А. Чумакова // Карельский научный журнал. - 2018. - №1(22). - С.73-76.
3. Вачков И.В., Дербко С.Д. Окна в мир тренинга. Методологические основы субъективного подхода к групповой работе: Учебное пособие. – СПб.: Речь, 2010.

4. Земба, Е.В. Волонтерство - как средство проявления милосердия и сострадания [Текст] / Е. В. Земба // Региональная школа управления. - 2020. - №3. - С. 76-79.
5. Матвеев Б.Р. Развитие личности подростка: программа практических занятий. Методическое пособие. – СПб.: Издательство «Речь», 2007г.
6. Надолинская, Д.А. Организационная работа по подготовке волонтеров для работы с детьми с ОВЗ [Текст] / Д. А. Надолинская // Практические советы учителю. - 2019. - №11. - С.49.
7. Смекалова Е.М. Школа лидерства: методические рекомендации. – М.: ТЦ Сфера, 2006.

Для родителей

1. Безопасные игры / Сборник социально-психологических игр. Под общей редакцией: Молокановой Т.В. – заведующей социально-психологической службой ВДЦ «Орленок», 2006 г.;
2. Балыко, Д. Как разговаривать с подростками, или НЛП для родителей / Д. Балыко. - М.: Студия АРДИС, 2017.
3. Николаенко, Т.И. Учимся творить добро! [Текст] / Т. И. Николаенко // Воспитание школьников. - 2018. - №1. - С.49-52.
4. Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения. Практическое пособие для педагогов и школьных психологов. – М.: Генезис, 2007г.
5. Шипилов, Р. Волонтер - это звучит гордо! Они там, где нужна помощь [Текст] / Р. Шипилов // Основы безопасности жизнедеятельности. - 2019. - №8. - С. 46-49.

Для обучающихся

1. Кристофер Э., Смит Л. Тренинг лидерства. СПб., 2008.
2. Посухова, Т.Н. Волонтерский отряд "Сотвори добро" [Текст] / Т. Н. Посухова // Региональная школа управления. - 2016. - №3. - С.36-40.
3. Рамендик Д.М. Тренинг личностного роста: учебное пособие. – М.: Форум-Инфра-М, 2007.
4. Савченко М.Ю. «Профориентация. Личностное развитие. Тренинг готовности к экзаменам». – М.: Вако, 2005г.

5. Стеблина, И.Б. Волонтерское движение - наш стиль жизни [Текст] / И. Б. Стеблина // Региональная школа управления. - 2016. - №1. - С.66-69.

**Приложение №1 к дополнительной общеразвивающей
программе «Волонтер 1.0».**
Тесты к оценочным материалам.

Тесты на выявление коммуникативных способностей

 Тест №1

Инструкция:

С помощью приведенной ниже анкеты определите свою способность к общению (коммуникативные способности).

Для этого быстро и точно ответьте на все вопросы. Ответы могут быть только утвердительными (да) или отрицательными (нет).

1. Много ли у вас друзей?
2. Долго ли вас беспокоит чувство обиды, причиненной вам кем-то из ваших товарищей?
3. Есть ли у вас стремление к установлению новых знакомств с различными людьми?
4. Верно ли, что вам приятнее и проще проводить время за чтением книг или за каким-либо другим занятием, чем общаясь с людьми?
5. Легко ли вы устанавливаете контакты с людьми, которые значительно старше вас по возрасту?
6. Трудно ли вам включаться в новые компании?
7. Легко ли вам удается устанавливать контакты с незнакомыми людьми?
8. Легко ли вы осваиваетесь в новом коллективе?
9. Стремитесь ли вы при удобном случае познакомиться и побеседовать с новым человеком?
10. Раздражают ли вас окружающие люди и хочется ли вам побыть одному?
11. Нравится ли вам постоянно находиться среди людей?
12. Испытываете ли вы чувство затруднения, неудобства или стеснения, если приходится проявлять инициативу, чтобы познакомиться с новым человеком?
13. Любите ли вы участвовать в коллективных играх?
14. Правда ли, что вы чувствуете себя неуверенно среди малознакомых вам людей?
15. Полагаете ли вы, что вам не представляет особого труда внести оживление в малознакомую для вас компанию?
16. Стремитесь ли вы ограничить круг своих знакомых небольшим количеством людей?
17. Чувствуете ли вы себя непринужденно, попав в незнакомую компанию?
18. Правда ли, что вы не чувствуете себя достаточно уверенным и спокойным, когда приходится говорить что-либо большой группе людей?
19. Верно ли, что у вас много друзей?
20. Часто ли вы смущаетесь, чувствуете неловкость при общении с малознакомыми людьми?

Каждый утвердительный ответ на нечетные вопросы и отрицательный на четные оценивается в 1 балл. Подсчитайте общий результат.

Если вы набрали **менее 10 баллов**, уровень развития у вас коммуникативных способностей низкий, вы скорее всего замкнутый, необщительный человек, с трудом знакомитесь с людьми и не стремитесь к этому. **10-13 баллов** - средний уровень; **14 баллов и более** - высокий. В таком случае для вас одна из радостей в жизни - общение, окружающие ценят в вас энергию, способность вести диалог и др.

 Тест №2

Подчеркните “да”, если вы согласны, или “нет”, если не согласны с утверждением:

1. Мне кажется трудным подражать другим людям. ДА, НЕТ.
2. Я бы, пожалуй, мог при случае свалить дурака, чтобы привлечь внимание или позабавить окружающих. ДА, НЕТ.
3. Из меня мог бы выйти неплохой актер. ДА, НЕТ,
4. Другим людям иногда кажется, что я переживаю что-то более глубокое, чем это есть на самом деле. ДА, НЕТ.
5. В компании я редко оказываюсь в центре внимания. ДА, НЕТ.
6. В различных ситуациях и в общении с разными людьми я часто веду себя совершенно по-разному. ДА, НЕТ.
7. Я могу отстаивать только то, в чем я искренне убежден. ДА, НЕТ.
8. Чтобы преуспеть в делах и в отношениях с людьми, я стараюсь быть таким, каким меня ожидают увидеть. ДА, НЕТ.
9. Я могу быть дружелюбным с людьми, которых я не выношу. ДА, НЕТ.
10. Я всегда такой, каким кажусь. ДА, НЕТ.

Начислите себе по одному баллу за ответ “нет” на вопросы 1, 5 и 7 и за ответ “да” на все остальные. Подсчитайте сумму баллов. Если вы отвечали искренне, то о вас, по-видимому, можно сказать следующее:

0-3 балла - у вас низкий коммуникативный контроль. Ваше поведение устойчиво, и вы не считаете нужным его изменять в зависимости от ситуации. Вы способны к искреннему самораскрытию в общении. Некоторые считают вас “неудобным” в общении по причине вашей прямолинейности.

4-6 баллов - у вас средний коммуникативный контроль. Вы искренни, но сдержанны в своих эмоциональных проявлениях. Вам следует больше считаться в своем поведении с окружающими людьми.

7-10 баллов - у вас высокий коммуникативный контроль. Вы легко входите в любую роль, гибко реагируете на изменения в ситуации и даже в состоянии предвидеть впечатление, которое вы производите на окружающих.

Тест на выявление организаторских способностей

Инструкция:

Определите свои организаторские способности, т.е. умение активно влиять на людей. Для этого ответьте быстро, не задумываясь, на нижеприведенные вопросы. Ответы должны быть только утвердительными (да) или отрицательными (нет). Отвечая, постарайтесь воспроизводить свое реальное поведение в конкретной ситуации.

1. Часто ли вам удается склонить большинство своих товарищей на свою сторону?
2. Хорошо ли вы ориентируетесь в критической ситуации?
3. Нравится ли вам заниматься общественной работой?
4. Легко ли вы отступаете от своих намерений, если возникают некоторые помехи в осуществлении их?
5. Любите ли вы придумывать или организовывать различные игры, развлечения?
6. Часто ли вы откладываете на другие дни те дела, которые нужно было бы выполнить сегодня?
7. Стремитесь ли вы к тому, чтобы ваши товарищи действовали в соответствии с вашим мнением?
8. Верно ли, что у вас не бывает конфликтов с товарищами из-за невыполнения ими своих обещаний, обязательств, обязанностей?

9. Часто ли в решении важных дел вы проявляете инициативу?
10. Правда ли, что вы обычно плохо ориентируетесь в незнакомой обстановке?
11. Возникает ли у вас раздражение, если не удастся закончить начатое дело?
12. Правда ли, что вы утомляетесь от частого общения с товарищами?
13. Часто ли проявляете инициативу при решении вопросов, затрагивающих интересы ваших товарищей?
14. Верно ли, что вы редко стремитесь к доказательству своей правоты?
15. Принимаете ли вы участие в общественной работе в школе (классе)?
16. Верно ли, что вы не стремитесь отстаивать свое мнение или решение, если оно не было сразу принято вашими товарищами?
17. Охотно ли вы приступаете к организации различных мероприятий для своих товарищей?
18. Часто ли вы опаздываете на деловые встречи, свидания?
19. Часто ли вы оказываетесь в центре внимания?
20. Правда ли, что вы не очень уверенно чувствуете себя в обществе большой группы своих товарищей?

После того, как вы ответите на предложенные вопросы, посчитайте сумму набранных баллов. При этом учтите, что каждый утвердительный ответ на нечетные вопросы и отрицательный на четные оценивается в 1 балл.

Результат: 15 баллов и более свидетельствует о высоком уровне организаторских способностей; 13-14 баллов - о среднем; ниже 13 баллов - о низком уровне развития организаторских способностей. Если у вас оказался низкий уровень, не отчаивайтесь, при желании вы можете развить свои организаторские способности.

Тесты на выявление личностных качеств

Тест на готовность к саморазвитию

Обучающимся предлагается определить наличие или отсутствие у себя приведенных ниже качеств знаком (+) или знаком (-):

1. Иногда мне хочется побольше узнать о себе.
2. Я считаю, что мне не нужно что-либо в себе менять.
3. Я всегда уверен в своих силах.
4. Я убежден, что все, задуманное мной, осуществится.
5. У меня нет желания знать свои плюсы и минусы.
6. Планируя что-либо, я больше надеюсь на удачу, чем на свои возможности.
7. Мне хочется учиться лучше и результативнее.
8. Когда мне что-то нужно, я могу себя заставить это делать.
9. Мои неудачи связаны с тем, что я многого не умею.
10. Мне интересно мнение других о моих качествах и возможностях.
11. Мне трудно себя воспитывать.
12. В любом деле меня не страшат ошибки и неудачи.
13. Мои качества и умения соответствуют требованиям к учению.
14. Обстоятельства всегда сильнее меня.

Посчитайте количество совпадений ответов с ключом.

Ключ:

1. (+), 2. (-), 3. (+), 4. (+), 5. (-), 6. (-), 7. (+), 8. (+), 9. (+), 10. (+), 11. (-), 12. (+), 13. (-), 14. (-)

Результат:

Хочу знать о себе - баллы 1, 2, 5, 7, 9, 10, 13.

Могу совершенствоваться 3, 4, 6, 8,11, 12,14.

 Тест «Недописанный тезис»

Обучающимся предлагается закончить каждый тезис. При желании каждый тезис можно развить, привести в подтверждение тезиса различные доказательства.

1. Я считаю, что я...
2. Главное в моей жизни —это...
3. Мне хорошо, когда...
4. Мне плохо, когда...
5. Мне нравится, когда взрослые...
6. Мне не нравится, когда взрослые...
7. В свободное время я...
8. Самая большая радость моей жизни...
9. Самая моя большая ошибка...
10. Иногда мне хочется...

Учебно-методический комплекс к дополнительной общеразвивающей программе
«Школа актива».

«Игры на знакомство»

 «Интервью»

Инструкция: Ведущий расставляет стулья по кругу и просит участников игры расположиться на них. Затем каждый играющий должен выяснить три факта о человеке, сидящем справа от него и узнать три факта о находящемся слева.

На интервью отводится 5–7 минут. Затем тренер просит каждого человека предоставить право своему интервьюеру на раскрытие группе услышанных фактов. Желательно, чтобы анкетеры не пользовались записями. Ведь очень важно не только записать услышанное и забыть, а лучше узнать друг друга.

Вопросы для обсуждения:

- Какой услышанный факт оказался наиболее интересным?
- Кто и почему запомнился группе больше всего?

 «Визитная карточка»

Инструкция: Обучающимся предлагается за определенное время (5–7 мин) изготовить некоторое количество визиток, в которых была бы отражена самая важная на их взгляд информация о себе. Свои визитки нужно затем вручить другим участникам игры. После того как все визитки розданы, участникам игры предлагается прокомментировать те визитные карточки, которые они получили, рассказав, чья эта визитка, чем отличается от других и что нового он узнал о человеке, подарившем ее. Ребята, получившие наибольшее количество визиток, скорее всего являются эмоциональными лидерами.

 «Циферблат»

Инструкция: педагог раздает каждому участнику часы. Дается несколько минут, чтобы все назначили друг другу встречи на определенное время и записали имя своего товарища напротив определенного времени. Нельзя встречаться с одним человеком 2 раза.

Все показывают часы с заполненными делениями.

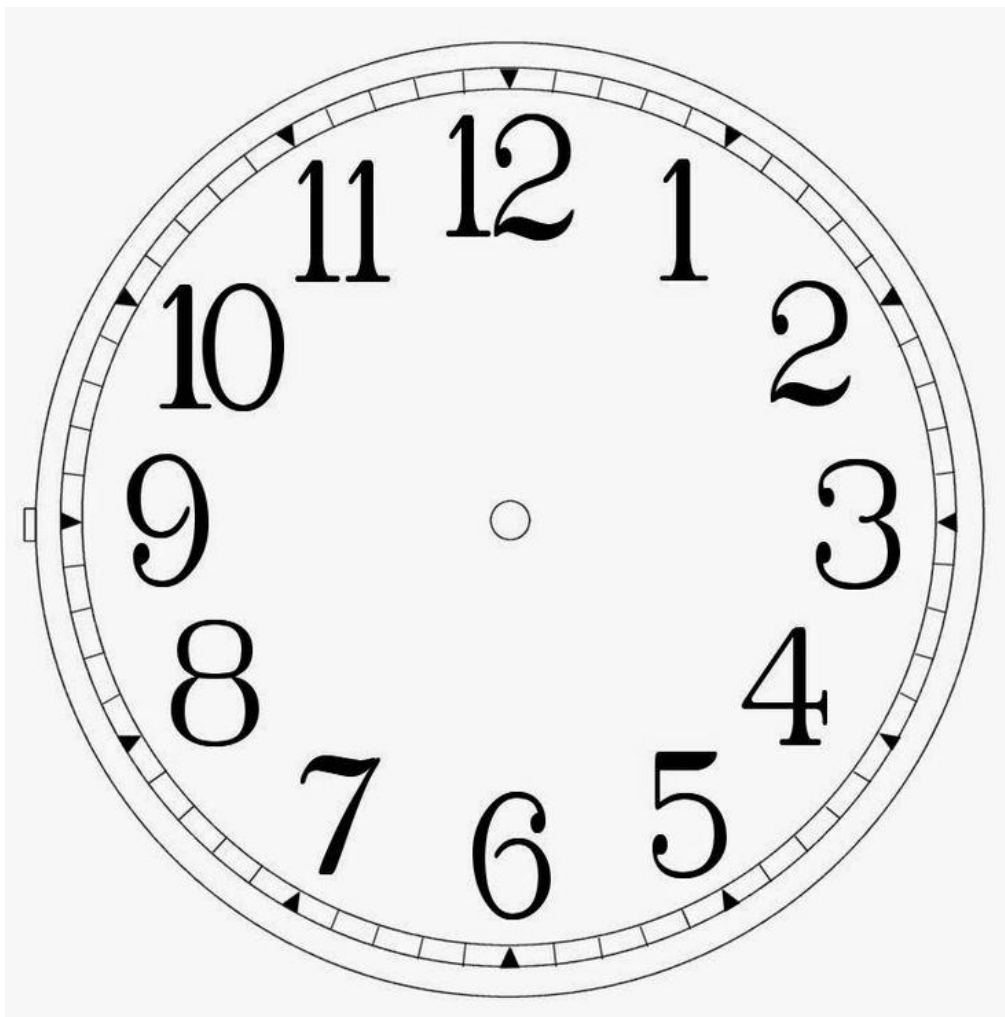
Педагог объявляет: "Сейчас восемь часов утра. Мы встречаемся с другом." Обучающийся должен найти того, кто записан у него на циферблате часов на это время, встретиться с ним глазами и помахать друг другу рукой. Потом наступает 9 часов, 10 и т.д.

Усложненный вариант: Начало такое же, но вместо приветствия на расстоянии, нужно подойти к человеку и поговорить друг с другом 30 секунд (1 минуту) на заданную вожатым тему.

Вожатый объявляет: "Сейчас восемь часов утра. Мы встречаемся с другом и говорим о том, какие блюда ты предпочитаешь на завтрак (например). У вас на это 30 секунд (1 минута)." Ребята находят человека, с которым у них назначена встреча на час и болтают с ним о любимых блюдах.

"А теперь 9 часов утра. И мы говорим о том, какую музыку мы любим слушать" и т.д.

Раздаточный материал:



Раздел «4К: Команда, координация, креативное и критическое мышление».

🚦 Тренинг на командообразование «Единая Сила»

В тренинг входят следующие упражнения на командообразование:

№ п/п	Название упражнения	Инструкция к упражнению
1		Все участники делятся на мини-группы по 3-4 человека. Педагог просит каждого участника высказаться в рамках своей мини-группы на тему того, в чем он видит свой вклад в деятельность всей команды. При этом если тренинг проводится в корпоративном формате, то есть в нем участвуют лица от одной компании, имеется ввиду вклад в работу всей команды, пришедшей на тренинг. Если в тренинге участвуют лица от разных компаний, то можно говорить о том вкладе, который каждый делает в свою конкретную команду

	«Мой вклад в команду»	на своем рабочем месте. Если кто-то из участников затрудняется, остальные члены его мини-группы могут ему помочь сформулировать свой доклад. Группам дается 10 минут на подготовку. После этого один участник от каждой мини-группы выступает и рассказывает о каждом в своей группе.
2	«Уменьшающаяся газета»	Участники делятся на <i>мини-группы</i> размером от 3 до 6 человек и каждой команде выдается газетный лист. Тренер озвучивает следующую инструкцию: «Вам нужно всей командой встать на газетный лист и скандировать «Мы — одна команда!»» После того как это будет сделано, тренер складывает газету пополам и повторяет задание. После того как это будет сделано, тренер еще раз складывает газету пополам и снова повторяет задание. <i>Задача группы</i> — разместиться на наименьшем возможном кусочке бумаги на время, достаточное для того, чтобы крикнуть всем вместе «Мы — одна команда!»
3	«Остров»	Участники делятся на <i>мини-группы</i> по 3-6 человек, и каждой команде выдается лист бумаги формата А3. Педагог озвучивает <i>инструкцию</i>: «Перед вами остров. нужно всей командой разместиться на этом острове, то есть встать таким образом, чтобы никакие ноги, руки и другие части тела каких-либо членов команды не касались пола, все должны быть на острове. Как вы этого добьетесь — ваше дело. <i>Нельзя</i> использовать дополнительные предметы, такие как столы, стулья и т.д.
4	«Мост»	Участники тренинга встают на «мост» вплотную друг к другу. Педагог объясняет <i>правила</i> игры: участникам необходимо перейти через мост, то есть каждый из них должен сойти с «моста» на противоположной стороне. При этом сходить раньше, чем на противоположной стороне, то есть, если кто-то сделает шаг влево или вправо, то все участники возвращаются на свои места и игра начинается снова. <i>Обсуждение.</i> То, насколько быстро выполнено задание, говорит о групповой сплоченности и том, насколько скоординировано работает группа. Можно обсудить, что помогало, а что мешало групповой работе, кто брал на себя роль лидера, почему происходили ошибки и люди оступались.
5		Участники разбиваются на <i>подгруппы</i> размером от 4 до 8 человек, каждая группа получает один конверт. Подгруппы получают следующую <i>инструкцию</i>: «Ваша команда — это семья, которая унаследовала от дальнего родственника издательство, специализирующееся на книгах со смешными историями. Единственная проблема — родственник был очень рассеян и все истории перепутаны. <i>Задача</i> вашей

	«Издание анекдотов»	команды — привести текст в порядок». Вопросы для обсуждения. Как команда справилась с заданием? Что было сложно? Почему победители победили? Варианты. Можно не делиться на команды, группа получает на всех один конверт, в котором полоски с кусочками анекдотов перемешаны. Каждый участник получает одну полоску и должен найти участников с отрывками того же анекдота и собрать анекдот вместе с ними. Можно увязать материал в конвертах с темой тренинга. Например, предложить им собрать истории о продажах или методы работы с возражениями. На корпоративной вечеринке можно таким образом собрать поздравления или пожелания.
--	---------------------	---

 Тренинг на формирование доверия и взаимопонимания в группе «Старые-знакомые».

Инструкция к упражнению «Старые-знакомые»
Педагог заранее готовит раздаточный материал в виде бумажек, в котором содержатся вопросы или темы: - Любит отдыхать на природе; - Получил двойку; - Курьёзный случай с одноклассниками; - Расскажи историю за которую стыдно и т.д. По очереди каждый из участников вытягивает вопрос/тему из шляпы и с помощью невербального общения находит того, кому, как он считает, эта характеристика подошла бы. После им дается 2 минуты на обсуждение и выявление личного примера на данную тему.

Раздаточный материал:

Любишь отдыхать на природе?
Однажды получил много двоек за день
Курьёзный случай с одноклассниками

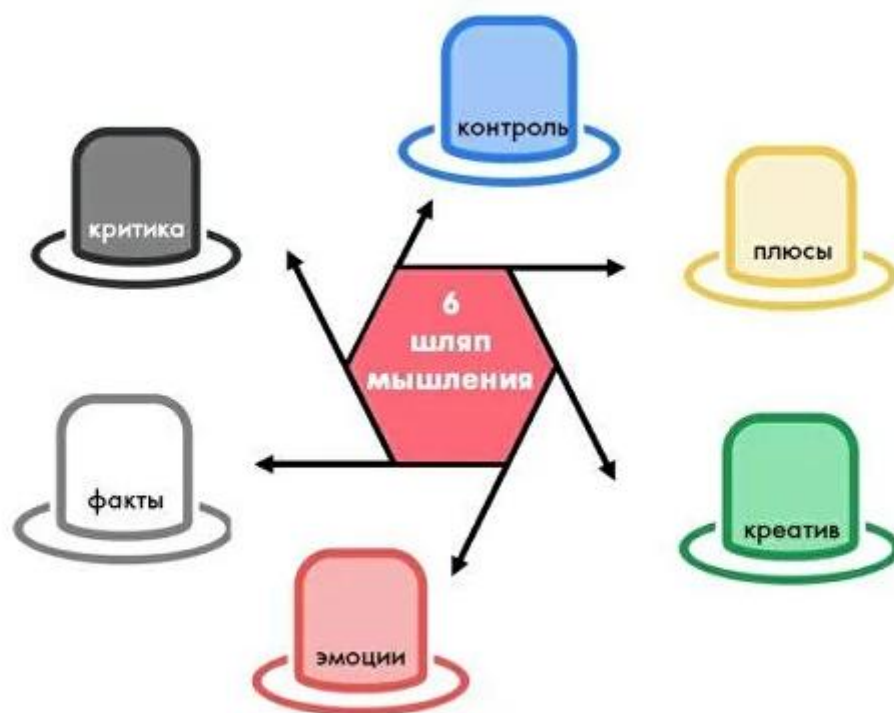
Расскажи историю за которую стыдно
Сколько часов в день ты посвящаешь саморазвитию?
Если ты с другом увидишь на улице бездомного котенка, покормишь его?

- ✚ Упражнение для формирования умений определять общую цель и достижения ее путем сотрудничества «Карта будущего».

<i>Инструкция к упражнению «Карта будущего»</i>
Предисловие: Представление своего будущего в виде карты местности позволит участникам более четко осознать свои цели. Метафорическое выражение целей в виде пунктов на карте, а путей их достижения в виде улиц и дорог помогает участникам создать в воображении наглядную картину своего будущего. После создания такой карты каждый сможет соотнести цели между собой и понять, насколько они сочетаются друг с другом, какие препятствия встречаются на пути к ним, какие новые возможности открываются. Действие: Начертите карту своего будущего. Ваши глобальные цели обозначьте как пункты местности, в которых вы хотели бы оказаться. Обозначьте также промежуточные большие и маленькие цели на пути к ним. Придумайте и напишите названия для «пунктов-целей», к которым вы стремитесь в своей личной и профессиональной жизни. Нарисуйте также улицы и дороги, по которым вы будете идти. Как вы будете добираться до своих целей? Самым коротким или обходным путем? Какие препятствия вам предстоит преодолеть? На какую помощь вы можете рассчитывать? Какие местности вам придется пересечь на своем пути: цветущие и плодородные края, пустыни, глухие и заброшенные места? Будете ли вы прокладывать дороги и тропы в одиночестве или с кем-нибудь?

Рефлексия	Вопросы для обсуждения
	Где находятся важнейшие цели?
	Насколько они сочетаются друг с другом?
	Где вас подстерегают опасности?
	Откуда вы будете черпать силы для того, чтобы достичь желаемого?
	Какие чувства вызывает у вас эта картина?

- ✚ Упражнение на формирование креативного мышления «6 шляп».



Инструкция к упражнению «6 шляп»

По очереди примеряйте разные шляпы и с их помощью раскрывайте разные точки зрения на изучаемый предмет.

Раздаточный материал:

Цвет и описание шляпы	Мини-инструкция к ролям
«Белая шляпа» (информация и факты)	Надевая ее, мы сосредотачиваем свое внимание на данных, которыми располагаем. Достаточно ли информации, какой не хватает? Можно ли ее добыть? Если да, то где, как, с помощью каких ресурсов? Надев белую шляпу, мы задумываемся о том, как максимально эффективно использовать информацию, которой мы уже располагаем.
«Желтая шляпа» (позитив, достоинства, плюсы)	В ней куда приятнее, потому что она посвящена оптимизму и позитивному взгляду на вещи. Она поможет выделить в предмете обсуждения сильные стороны, в каждом решении преимущества. Даже в самых мрачных вариантах можно найти

	положительные моменты, если вы в желтой шляпе.
«Черная шляпа» (критика – трудности, опасности, недостатки)	Эта шляпа превращает вас в пессимиста. Решайте вопрос с помощью критики. Любое решение подвергайте сомнениям, рассматривайте риски и опасности, учитывайте каждую возможную трудную и тупиковую ситуацию на пути, в каждой идее находите слабые места, в каждом вопросе подвох.
«Красная шляпа» (эмоции и чувства)	Надев красную шляпу, мы прислушиваемся к чувствам и интуиции. Многие называют это «внутренним голосом». Прислушайтесь, что он вам подсказывает? Интуитивные соображения так же важны для принятия решений, как реальные данные. Рассматриваемый вопрос или проблема так, или иначе вызывают эмоции и определенное отношение. Вопрос будет рассмотрен неполно, если не учесть его с точки зрения эмоционального фона, который он вызывает.
«Зеленая шляпа» (новые идеи и креатив)	Зелёная шляпа превращает вас в творческую натуру. Все варианты можно рассмотреть с точки зрения необычного подхода. Рассмотреть, как художник, найти творческое применение. Не нужно давать оценок, только рассмотреть под углом творчества.
«Синяя шляпа» (контроль и управление мыслительным процессом)	Синяя шляпа не требует решений. Это шляпа руководителя. Он ставит цели на старте проектов и сверяет реализацию с изначально установленными целями. Руководитель может трезво оценить рассматриваемый вопрос в разрезе соответствия концепции к целям. Синюю шляпу рекомендуется примерить в конце практики и подвести итог.

 **Формирование критического мышления через упражнение «3-2-1 построй мост».**
Инструкция:

1. До изучения: запишите первоначальные мысли по выбранной теме: 3 слова (или мысли), 2 вопроса и 1 метафору (или сравнение).

2. После изучения: после изучения, обсуждения, исследования запишите снова 3 слова (или мысли), 2 вопроса и 1 метафору (или сравнение).

3. Мост: объясните, как новые ответы связаны с первоначальными ответами, или изменились по сравнению с ними?

Раздаточный материал:

The diagram illustrates the 3-2-1 Bridge method worksheet. It consists of two main boxes, one on the left labeled 'ДО изучения' (Before study) and one on the right labeled 'ПОСЛЕ изучения' (After study). Each box contains prompts for '3 слова:' (3 words), '2 вопроса:' (2 questions), and '1 сравнение – метафора:' (1 comparison – metaphor). A central bridge graphic connects the two boxes, with a red circle in the middle containing the text 'ПОСТРОЙ МОСТ между ответами ДО и ПОСЛЕ' (Build a bridge between answers before and after). Below the bridge is a box for the reflection question: 'Как новый ответ связан с первоначальным ответом? Чем отличаются ответы?' (How is the new answer related to the original answer? How do the answers differ?).

🧠 «Мозговой штурм»

Как и любая креативная методика, *мозговой штурм* — это хаотичная техника. Чтобы она принесла результаты, нужно её упорядочить. Для этого мозговой штурм проводят по этапам:

Этапы мозгового штурма	Описание этапа
1. Подготовка	Участникам мозгового штурма стоит обозначить тему обсуждения. Перед участниками мозговой атаки нужно поставить цель: например, сгенерировать не меньше 100 идей за 30 минут.
	Использование мозгового штурма эффективно, если в штурме участвует 5–12 человек. Хорошо, если это будут

2. Сбор участников	обучающиеся со способностями с разными способности из различных сфер деятельности. Кроме участников, у мозгового штурма должны быть ведущий-модератор (педагог) и человек, который фиксирует все идеи (лидер группы)
3. Постановка задачи	Каждый участник мозгового штурма должен понимать, над чем предстоит «работать». Для этого нужно чётко сформулировать задачу. Например, вопрос «Какое мероприятие (на какую тему) стоит сделать мероприятие?» — расплывчатый. Вариант «Как мы можем заинтересовать старшеклассников на предстоящем мероприятии» — конкретный, направлен на поиск решения.
4. Разминка	Этот этап мозговой атаки часто пропускают, но он помогает участникам настроиться и раскрепоститься. Для разминки можно использовать разные техники, например метод персонажей.
5. Генерация идей	Основной этап, во время которого каждый участник делится своими идеями. Здесь важно следовать правилам, о которых оговаривается заранее: не критиковать, принимать любые идеи, предлагать как можно больше вариантов. Модератор встречи следит за временем, пресекает критику, если она появляется, и контролирует, чтобы каждая идея была зафиксирована. Если мозговой штурм зашёл в тупик, модератор задаёт вопросы и предлагает новые темы для обсуждения.

6. Систематизация и оценка идей	Все идеи, которые появились в результате мозгового штурма, нужно записать и оценить. Это могут делать участники встречи или модератор. Чтобы из большого количества идей выбрать действительно стоящие, нужно разбить их на группы. Например, при поиске решения о имидже объединения (или сайта группы) все идеи можно разделить на группы по стилям, а потом уже из каждой выбирать те, которые можно доработать и реализовать.
--	--

«Буря в пустыне»

Инструкция: необходимо дать **обучающимся сценарий**, Такие, как «Если бы вы застряли на необитаемом острове, какие 3 предмета вы бы хотели иметь с собой?» и позволяя им придумывать творческие решения и объясняя свои рассуждения.

Как только у каждого будут свои 3 задания, запишите их и дайте всем обучающимся проголосовать за понравившуюся им группу заданий.

«Посылочный шторм»

Инструкция: все обучающиеся садятся в круг. Объявите тему мозгового штурма для обучающихся и дайте каждому время записать несколько идей.

Когда время истечет, включите музыку и попросите всех участников постоянно передавать свои работы по кругу. Как только музыка останавливается, у участников есть несколько минут, чтобы прочитать ту работу, которую они закончили, и добавить свои собственные дополнения и критические замечания к идеям, стоящим перед ними.

Когда они будут готовы, повторите процесс. После нескольких раундов каждая идея должна иметь множество дополнений и критических замечаний, после чего вы можете передать документ обратно первоначальному владельцу.

«Shitstorm»



Shitstorm - это довольно известный мозговой штурм. Его цель - избавиться от как можно большего количества плохих идей в строго установленные сроки.

Практикум «Плюс, минус, ноль»

Инструкция: на каждого участника один

пишущий предмет и три листочка с названиями - плюс, минус, ноль. Каждый участник заполняет данные листы 10-15 минут: полностью расписывает свое виденье на все пункты. После все участники собираются в круг и рассказывают, что же они записали. В конце каждый может найти человека с тем навыком/хобби в позиции «плюс», которым хотел бы обучиться или имеет проблемы.

три основные позиции	
<i>Плюс</i>	что я умею делать идеально, в чем разбираюсь и могу научить других людей;
<i>Минус</i>	что я совсем не умею, не люблю делать или терпел неудачи в этом деле;
<i>Ноль</i>	что я не умею, но хотел бы научиться;

Раздел «Игротехника в работе волонтера»

Что? Где? Почему?

Инструкция: Группу необходимо поделить на 2 или 3 команды. Командам предлагается конверты с заранее подготовленными словами. Команды вытягивают конверты. Далее засекается 5 минут на обсуждение. Во время обсуждения участники должны исходя из определенных слов, соединяя их, перебирая, прийти к выводу что за ситуация произошла, где и почему она произошла. По истечению времени команды предлагают свои ответы.

Примеры:

Мальчик, солнце, море, жара, больница (ответ: мальчик отдыхал на морском пляже без головного убора, получил тепловой удар и попал в больницу)
Аттракционы, люди, велосипед, девочка, зеленка (ответ: девочка была в парке и каталась на велосипеде, упала и оцарапала коленку, которую намазали зеленкой)

🌈 Практикум «от А до ПК»

Инструкция: участникам предлагается пройти интерактивную игру, после которой по такому же шаблону (или по другому шаблону) предлагается сделать свою собственную QR-код на презентацию:



Подвижные игры

Практикум: «Играй везде», сборник подвижных игр сайт:

<https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/2023/01/31/sbornik-podvizhnye-igry>

🌈 Лес, болото, озеро

Чертят круг такого размера, чтобы в него поместились все играющие, и еще 3 круга на равном расстоянии от первого. В 1-ый становятся играющие, а остальные получают названия: «лес», «болото», «озеро». Ведущий называет зверя, птицу или рыбу (можно договориться и называть растения). Быстро считает до установленного числа. Все бегут и каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного или птицы, потом возвращаются и все сначала. Слово «лягушка» позволяет встать в любой круг. Побеждают те, кто ни разу не ошибся.

Менять круг нельзя. Если прибежавший с опозданием хотя бы одной ногой не ступит в тот круг, он получает штрафное очко. Также и тот, кто не успел добежать до круга.

🌈 Пассажиры-билетики

Группа делится на 2 равные команды, образуя пары. Одна — пассажиры (внутренний круг), а другая — «билетики» (внешний круг). Ведущий стоит в центре, и по его команде начинается движение. Пассажиры поворачиваются направо и бегут по кругу, а «билетики» — налево; все при этом поют песню » Мы едем, едем, едем в далёкие края». Внезапно

ведущий кричит: «Контролёр!». «Билетики» останавливаются на месте, а пассажиры стараются встать впереди «билетиков» (ища пару). Ведущий тем временем старается опередить кого-то и занять пустое место. Оставшийся без места становится ведущим.

Три, тринадцать, тридцать

Игроки образуют круг, встав друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. В середину его становится водящий. Если он говорит: «Три» — все игроки должны поднять руки в сторону, при слове «тринадцать!» — поднять их вверх, при слове «тридцать!» — положить их на пояс (можно придумать другие движения). Водящий быстро называет любое из 3-х указанных выше чисел. Допустивший ошибку отходит на шаг назад, но продолжает играть. Выигрывает тот, кто до конца остаётся на своём месте. Водящий может растягивать слова: «Три-и-и-и...».

Мины

С завязанными глазами нужно дойти до назначенного места, не задев расставленных предметов (обувь, часы, посуда и др.). Примечание: если хотите развеселить участников, на второй или третий раз, когда все уже видели, что это за предметы, попросите кого-нибудь снять часы и положите их на поле. Затем завяжите участникам глаза и замените часы... яичной скорлупой, положив её так, чтобы с большей вероятностью на неё наступили. Сложно передать чувства человека, знающего, что на игровом поле есть часы, и слышащего хруст под собственной ногой...

Эстафеты

- С надувным шариком. Участников разделить на две команды. Каждой дать по палочке и надувному шарiku. Задача каждого игрока — добежать до места передачи эстафеты и не давать палочкой шарiku упасть на землю.
- С ватой. Для этой эстафеты готовятся специальные трубочки, загнутые с одного конца. Надо как можно скорее дойти до места передачи эстафеты, не уронив вату. Для этого нужно постоянно» втягивать воздух через трубочку, на конце которой находится кусочек ваты.
- С мячом. Задача для игрока — прыгая с мячом между ногами достичь места передачи эстафеты.
- Взявши ноги другого... в руки.
- Крабом (ползком).
- Кидать камешки в стакан.
- Прыжки в мешке.
- Бег с препятствиями (вся команда держится за кусок туалетной бумаги, которую нельзя разрывать).
- Выпить всю воду в бутылке через трубочку, подбегая по очереди .
- Передать спичечный коробок носом .
- Мыльная эстафета (намыливая руки, выстрелить как можно дальше мылом).
- Кто дольше булькнет (набрать немного воды в рот и по сигналу ведущего... полоскать горло).
- В руке ложка, в ложке — картошка (можно использовать 2 палочки вместо ложки).
- И для осанки польза (мешочек с опилками держать на голове).
- Гонка на одеяле (один сидит, двое везут).

- С надувным шаром (два игрока бегут от старта к финишу, держа воздушный шарик лбами).
- Оседлай коня (один опускается на четвереньки, другой садится ему на спину. Конь везёт наездника к финишу, а наездник держит в руке ракетку, на ней лежит волан для бадминтона).
- Змея (один ложится лицом вниз, все остальные пробегают над ним, оставляя его между ног, возвращаются, второй ложится головой к ногам первого, все пробегают таким же образом — до тех пор, пока не улягутся все).

Капканы

Играющие образуют круг и становятся в двух шагах друг от друга лицом к центру. Каждый 6-й или 8-й игрок (по усмотрению руководителя, в зависимости от числа играющих) берется за руки со своим соседом справа. Они поднимают руки вверх, образуя воротца — капканы, и поворачиваются так, чтобы воротца оказались над линией круга. По команде руководителя играющие поворачиваются направо и начинают бег по кругу. При этом они должны пробегать через все попадающиеся по пути капканы. По свистку (или другому условному сигналу) капканы захлопываются (пары, державшиеся за руки, опускают их вниз), и игроки, оказавшиеся пойманными (застрявшие в капканах), выходят в середину круга. Из них образуются новые пары, которые, взявшись за руки, становятся разных местах круга, увеличивая число капканов. Игра проводится до тех пор, пока непойманными останутся 5-6 игроков. Они и считаются победителями.

Воробьи-Попрыгунчики

На полу или на площадке чертят круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих — кот, он помещается в центре круга. Остальные играющие — воробышки становятся за кругом, у самой черты. По сигналу руководителя воробышки начинают прыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а кот старается поймать кого-либо из них в тот момент, когда он находится внутри круга. Тот, кого поймали, становится котом, а кот — воробышком, и игра повторяется. В дальнейшем можно установить правило: прыгивать и выпрыгивать только на одной ноге.

Раздел «Интеллектуальные игры»

Копилка интеллектуальных игр: <https://intolimp.org/publication/kopilka-intelliiektualnykh-ighr-dlia-podrostkov.html?ysclid=m910g2apqm360320836>

Раздел «Информационные технологии в работе волонтеров»

«Живая речь»

Инструкция: обучающимся предлагается записать без помощи технических средств 15-минутный кусочек «живой» речи (например, в автобусе, на улице, в столовой), желательно без журналистской правки, с сохранением особенностей авторской лексики.

«Время»

Инструкция: обучающиеся самостоятельно контролируют свое чувство времени, проверяя себя через определенные промежутки времени и записывая результаты. Погрешность +/- 5 минут считается нормой

«Реплики»

Инструкция: Попробуйте написать как можно больше реплик, которые человек произносит, когда он: РАЗДРАЖЕН, УДИВЛЕН, НЕГОДУЕТ, НЕДОУМЕВАЕТ, НЕ ВЕРИТ, ВОСТОРГАЕТСЯ, ЗЛИТСЯ.

«Вкусные слова»

Инструкция: Что значит «хороший запах»? Попробуйте объяснить, что это такое. Если выбрать точные эпитеты, то у читателя возникнут вполне ощутимые ассоциации. Например, жасминный, ландышевый, хвойный, смолистый, сладко-приторный, чесночный, яблоневый. Попробуйте подобрать эпитеты к словам: ПЕСНЯ, ПОХОДКА, ШОССЕ, ЖЕРЕБЕНОК, МИТИНГ, ОРАТОР, АВТОМОБИЛЬ

«Первая фраза»

Инструкция: историки утверждают, что Демосфен оставил 56 вступлений к ненаписанным речам. Предложите обучающимся написать 56 первых фраз к еще не написанным материалам. Главное требование – фраза должна привлечь внимание, заинтересовать читателя, вызвать желание читать дальше. Цель – определить роль первых фраз в журналистском тексте.

«Сказка»

Инструкция: обучающиеся выбирают какую-либо сказку и трансформируют содержащуюся в ней информацию в журналистскую, оформляя сказку как заметку, хронику, интервью, репортаж, корреспонденцию и пр.

«Три газеты».

Инструкция: обучающиеся делятся на три произвольные группы, представляющие три издания: демократическое, крайне левых (или коммунистических) взглядов и так называемое «желтое». Предлагается один факт, который каждая группа интерпретирует и подает в соответствии с информационной политикой (а также – лексикой) своего издания.

Тренинг «Профессиональные компетенции специалиста медиа сферы»

1. Ассоциации

Инвентарь: предметы (клей, скотч, флюгер, мягкая игрушка, мыльные пузыри и т. д.)

Правила игры: Ведущий выдает команде по одному предмету, их будет несколько, команда должны найти сходства полученных предметов с профессией журналиста. Например, скотч прозрачен, как и должна быть прозрачна для общественности профессия журналиста; флюгер должен настроить журналиста на умение чутко реагировать на изменения в обществе.

Вопросы к анализу:

1. Как вы думаете, о какой компетенции журналиста эта игровая ситуация?

Конечно же речь идет о понимании сущности журналистской деятельности.

2. А в чем заключается сущность журналистской деятельности?

Все это массово-информационная деятельность.

2. История.

Инвентарь: кубики.

Правила игры: Создать материал в жанре журналистское расследование с 5 словами, выпавшим по кубикам. Первый участник начинает, говорит первое предложение, а все остальные продолжают, каждый участник должен сказать предложение.

Вопросы к анализу:

1. Как вы думаете, о какой компетенции журналиста идет речь?

Это способность готовить материал для масс-медиа в различных жанрах (авторская деятельность).

2. О чем нужно помнить журналисту, когда он готовит материал для печатного издания?

Владение нормами русского литературного языка.

3. Инсценировка телевизионного сюжета.

Инвентарь: карточки сюжетами на выбор.

Правила игры: Участникам необходимо придумать сюжет на выбранную тему.

Вопросы к анализу:

1. Как вы думаете, о какой журналистской компетенции может сказать эта игра?

Это способность готовить материал для масс-медиа в различных жанрах (авторская деятельность).

2. Как вы думаете, какими особенностями обладает подготовка материала для ТВ?

Владение нормами русского литературного языка, умение работать в кадре, с техникой.

Золушка и выпускной бал.

Как достигнуть согласия между тремя головами Змея Горыныча.

Лиса, съевшая Колобка.

Как похудеть? Лиса и диета.

Кощей Бессмертный. Как попасть в «Форбс»? Как заработать первый капитал?

Раздел «Психологическая подготовка волонтера»

Тренинг личностного роста «Только вперед».

№ п/п	Название упражнения	Инструкция к упражнению
1	<i>«Заключение контракта» (установление правил для группы)</i>	Выработка правил группы производится с помощью мозгового штурма, следует записать все выработанные правила на доске или листе ватмана. 1. Закон «ноль-ноль» (о пунктуальности). 2. Правило поднятой руки: высказываются по очереди, когда один говорит, остальные молча слушают и, прежде чем взять слово, поднимают руку. 3. Без оценок: принимаются различные точки зрения, никто друг друга не оценивает, обсуждаем только действия: критика должна быть конструктивной. 4. Конфиденциальность: то, что происходит на занятии, остается между участниками. 5. Правило «Стоп»: если обсуждение какого-то личного опыта участников становится неприятным, тот, чей опыт обсуждается, может закрыть тему, сказав «Стоп». 6. Активность: чаще всего те, кто проявляют активность на занятиях приобретают по окончании курса больше, чем те, кто был пассивен на занятиях. И др. правила.
2		Участникам группы предлагается поучаствовать в конфликтной ситуации, случившейся в одном из дорогих ресторанов. <i>Роль А:</i> Вы путешествуете по чужой стране. Сегодня, обедая в весьма дорогом ресторане, вы обнаружили в супе нечто, похожее на часть насекомого. Вы пожаловались официанту, но тот уверял, что это не насекомое, а специи. Вы

	«Официант, в моем супе муха»	не согласились и пожелали переговорить с управляющим. И вот управляющий подходит к вашему столику... <i>Роль Б:</i> Вы – управляющий очень хорошим рестораном. Цены могут показаться высокими, но качество обслуживания высшей степени оправдывает их. У вашего ресторана хорошая репутация, и он привлекает многих иностранцев. Сегодня в ваш ресторан пришел пообедать иностранец, и один из новых официантов подал н ему суп. Возникли какие-то претензии, и официант передал вам, что иностранец желает с вами переговорить. Итак, вы направляется к его столику... <i>Анализ:</i> - Жаловался ли А? Отменил ли он заказ? Отказался ли заплатить за суп? - Вник ли Б в суть проблемы? Преодолели ли непонимание сторонами друг друга? Выразил ли искреннее сожаление? Принес ли вежливые извинения? - Удалось ли сторонам дать объяснения, воспринять их и разрешить проблему к обоюдному удовлетворению? - Мог ли А изложить свою жалобу ясно и внятно? Ролевая игра может быть использована для демонстрации культурной специфики в человеческом поведении: к примеру одинаково ли выражают мужчины и женщины одну и ту же жалобу? <i>Завершение:</i> Никто не в силах указать «наилучший способ» решения проблем, которыми сопровождается общение с иностранцами, однако обсуждение данной ролевой игры может помочь участникам увидеть широкие возможности для этого.
3	«Волшебная рука»	Каждый участник группы на листе бумаги сверху пишет свое имя, затем обводит свою руку карандашом. На каждом пальце предлагается написать какое-либо свое качество, можно раскрасить пальцы в разные цвета. Затем «ладошки» пускаются по кругу и другие участники между пальцев могут

		написать другие качества, которые присущи тому, чья ладошка.
--	--	--

«Искусство говорить и убеждать»

✚ Практикум «Интервью»

Инструкция: обучающимся предлагается сыграть в ролевую игру, где они могут выбрать одну из двух ролей:

1. Интервьюер. Задача этого персонажа «выпытать» из приглашенного гостя уникальную информацию, которую приглашенный гость нигде не говорил (например, приглашенный гость – актер, который снялся в двух сезонах популярного сериала и сейчас снимается в третьем, интервьюеру необходимо узнать подробности нового сезона);

2. Приглашенный гость. Главная задача гостя вести непринужденную беседу, отвечая на вопросы интервьюера. Если гость слышит вопрос, на который он не может ответить (например, в силу контракта о неразглашении информации, он не может говорить некоторые подробности нового сезона) его задача спокойно, не привлекая внимание, увести интервьюера от этой темы.

После ролевой игры, можно вынести на *обсуждение* следующие вопросы:

-Легко ли было играть роль?

-Что вызвало сложности?

-Над чем стоит поработать?

✚ «Убеди меня»

Инструкция: двум обучающимся предлагаются по карточке, но только в одной (одна пустая), в них может быть написано определенное слово (например, лидер). Далее этим обучающимся необходимо доказать всем остальным, что именно у него в карточке написано это слово, апеллируя разными аргументами. Задача участников сделать так, чтобы выбрали именно его. Задача группы – сделать правильный выбор.

Важно! Внешне карточки не должны ничем отличаться, чтобы другие участники не могли понять кто есть кто.

Раздаточный материал:

ЛИДЕР	
-------	--

«Выведи меня, если сможешь?»

Инструкция: обучающемуся предлагается выбрать роль публично выступающего человека. Во время выступления будут возникать различные помехи (в виде громкого шума, выкриков из зала и т.д). Задача участника – не сорваться и держать себя стойко. Задача других участников группы – выводить выступающего любым (не причиняющем вреда) способом.

«Дебаты»

Классический формат отлично подходит для развития навыков ведения спора. Его привлекательность заключается в сравнительно небольшом времени выступления и наличии командной работы.

В игре принимают участие две команды по пять человек. Очень важно, чтобы участники команды умели взаимодействовать в ходе игры, были единым целым.

Турнир начинается с раздачи тем игры и проведения жеребьевки. На этом этапе обучающиеся узнают с кем предстоит бороться и получит тему, которую придется утверждать или опровергать. Участники узнают тему игры примерно за несколько дней до словесного поединка. Это время нужно использовать максимально плодотворно. Помните, они должны знать столько информации, сколько позволит им чувствовать себя абсолютно уверенно.

Правила для команд:

ПРАВИЛО 1: Больше размышлений.

Пользоваться различными информационными ресурсами можно, и даже нужно, но перед этим лучше порассуждать на заданную тему. Это позволит определить собственное отношение к ней.

ПРАВИЛО 2: Больше фактов.

Любой аргумент является слабым, если он не подкреплён фактами. К ним могут относиться исторические события, статистические данные, авторитетные мнения экспертов. И фактов нужно знать намного больше, чем на первый взгляд достаточно для победы.

ПРАВИЛО 3. Больше устной речи.

Помните, даже если есть сильный аргумент, его нужно правильно донести до аудитории. Именно поэтому не стоит заучивать аргументы наизусть. Нужно быть готовы к другим интерпретациям и не надо зависеть от имеющихся записей и каких-то шаблонов. Лучше записывать всю информацию тезисно и во время рассказа четко ей следовать. Это принесет больше пользы и повысит уровень мастерства.

ПРАВИЛО 4. Больше коллективной работы.

Каждый член команды-это уникальная личность. Личность, которая может внести в игру неповторимый шарм. Поэтому обязательно нужно использовать этот ресурс в дебатах. В подготовке к игре и на ее протяжении свою лепту должен внести абсолютно каждый игрок.

ПРАВИЛО 5. Больше разнообразия.

Даже если у обучающихся имеется уже тема будущей игры, они еще не знают какая позиция им достанется: ЗА или ПРОТИВ. Смотреть на проблему нужно с разных сторон.

Особенностью дебатов является их четкая регламентация: говорить можно только в отведенное для этого время; перебивать, оскорблять кого-либо, переходить на личности **КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩЕНО**. Углубляться в элементарные правила культуры нет смысла, ведь представители сообщества дебатов-это и без того высококультурные люди. В ходе игры нужно избегать слова «Я». Обучающиеся **ЕДИНАЯ КОМАНДА**, слова это общее мнение, поэтому обучающимся необходимо придерживаться трактовки **МЫ**. Также нужно избегать личные примеры и субъективную информацию. *Игра состоит из 3 раундов.*

	ЧАСТЬ 1 - (3 минуты). Во время первой части первого раунда каждая команда, начиная с той, что поддерживает позицию ЗА имеет возможность продемонстрировать свою точку зрения. За эти 3 минуты нужно успеть представить игроков, дать определение ключевых понятий и конечно выдвинуть свои аргументы.
	ЧАСТЬ 2 - (2 минуты). Во время второй части первого раунда

<i>1 РАУНД</i>	каждая команда, начиная с позиции утверждения в течении 2 минут должна разбить аргументы противников и развить свои собственные.
<i>2 РАУНД</i>	В течении этого раунда каждой команде из зала поступает по 3 вопроса. На их обдумывание есть ровно 25 секунд. Затем команды задают вопросы друг другу.
<i>3 РАУНД (1 минута)</i>	В заключительном раунде игры ОДИН представитель команды в течении 1 минуты должен подвести итог игры, вспомнить ее ход и окончательно убедить аудиторию в своей правоте. Побеждает команда набравшая максимальное число баллов. Оценки выставляются согласно протоколу, который есть в документах группы.

Упражнения на взаимодействие

«Две правды – одна ложь»

Инструкция: Попросите всех в группе рассказать о себе два факта и одну ложь. Чем экзотичнее факты (например, «Я прыгал с парашютом в Коста-Рике») и чем достовернее ложь (например, «У меня две собаки»), тем веселее будет игра. Все эти утверждения можно собрать в презентацию, в которой будет по одному слайду для каждого участника, или же играть без подготовки. Попросите каждого участника представить три таких утверждения о себе и предложите группе проголосовать, чтобы выбрать, что из этого является ложью.

«Монетка за твои мысли»

Инструкция: Вам понадобится коробка с монетами. Самая старая монета должна быть отчеканена не раньше года рождения самого молодого сотрудника (тут не получится похвастаться старыми коллекционными монетами). Попросите каждого участника достать монету из коробки и поделиться историей, воспоминанием или чем-то важным, что с ним

произошло в году, когда была отчеканена эта монета. Это может быть что угодно, от воспоминания о том, как вы научились ездить на велосипеде, до истории о том, как вы устроились на свою первую работу.

«Ваша первая идея»

Инструкция: Для этой игры можно использовать выдуманную или настоящую проблему, с которой столкнулась команда. Она также подходит для поиска новых идей и коллективного обсуждения. Попросите всех участников команды записать первую идею, пришедшую в голову, когда вы рассказывали о проблеме. Составьте список всех идей и проработайте его всей командой.

Забавной вариацией этой игры будет попросить всех записать свою худшую идею. После того обсуждения получившегося списка всей командой, может оказаться, что эти идеи не такие уж плохие.

«Задняя сторона салфетки»

Инструкция: Разделите команду на группы по два или четыре человека и предоставьте им набор открытых проблем. Можно использовать проблемы, связанные с работой, воображаемые проблемы или проблемы экологии. Каждая группа получает салфетку и ручку, и должна нарисовать или написать решение проблемы, обсудив её в группе. Затем эти решения представляются остальным участникам.

Практикум «Эврика!»

Инструкция: первый игрок начинает писать сценарий, ставит [...], второй игрок продолжает одним предложением. И так далее...

Например, я начинаю: С давних времен человечество поделилось на две категории ...