**Тема:** «Интеграция общего и дополнительного образования как условие формирования социальной активности детей»

**Автор:** Венгурцева Марина Викторовна, зав. отделом социально-досуговой деятельности ГБОУ ДОД Дома детского творчества «Юность»

В наше время дети растут слишком быстро - информационный век берет свое. Рост выражается не только в физиологической акселерации, но и в социальном, духовном плане. Наших детей волнуют абсолютно взрослые проблемы: это и материализм, и проблема самовыражения, и даже тревоги по поводу возможного краха карьеры (!), и страх перед "большим миром" вообще. Фильтр, который ранее отделял детей от внешнего мира, и действительно позволял побыть немного детьми, становится все тоньше благодаря телевидению и [Интернет](http://www.sunhome.ru/journal/34) – все чаще вместо живого общения они предпочитают виртуальное. Появился даже термин: «Дети, забытые в Интернете». Теперь дети информационно взрослеют раньше, а вот социально - значительно позже это – факт. Одним из основных помощников в решении проблемы возращения детства может стать внедрение игры в воспитательный процесс. И особенно важно для этого объединение усилий педагогов и родителей.

*Анализ опыта работы Дома детского творчества «Юность» на протяжении 15 лет выявил следующие проблемы:*

* *ДДТ «Юность» не имеет собственной площадки, все мероприятия проводятся на базе школ*
* *игровые программы и мероприятия носят разовый характер, охват детей небольшой*
* *масса усилий, вложенных в подготовку каждой программы, не приносят желаемого результата: ребенок получил удовольствие от игры, но что он вынес – неизвестно, нет обратной связи*
* *неудовлетворенность педагогов-организаторов своей работой (текучка кадров).*

*Анализ ситуации школ района обнаружил следующие сложности:*

* *мероприятия в школах проводят учителя-энтузиасты, зам. директоров по ВР и педагоги-организаторы в школах, но для них это является дополнительной нагрузкой, и, как следствие, не хватает времени на качественную проработку игровой программы – чаще всего используются шаблонные формы*
* *мероприятия чаще всего имеют разовый (к дате, празднику) характер, и не сведены в систему программ*

Попыткой решения этих проблем и стал социально-педагогический проект «СИМВОЛ». Название свое проект получил как аббревиатура тех качеств, которые мы хотели бы видеть в наших юных петербуржцах (**С**амостоятельность, **И**нициатива, **М**илосердие, **В**дохновение, **О**тветственность, **Л**ичность)

Основной идеей проекта стало создание комплекса игровых программ направленных на повышение социальной и творческой активности, умение взаимодействовать в команде, доброжелательное отношение к окружающим людям, желание быть полезными для своей семьи, школы, района, города и страны.

### Концепция "Воспитание петербуржца XXI века" в образовательной системе определяется как воспитание человека, готового и способного:           - к жизненному самоопределению в поликультурном пространстве Санкт-Петербурга,           - к гармонизации отношений с окружающим миром, решению жизненных проблем различной степени сложности,           - к созидательной деятельности,           - к самостоятельному выбору здорового образа жизни.

### Именно эти постулаты легли в основу программ нашего проекта.

Проект реализуется в течение всего учебного года. Все игровые программы проводятся в помещениях образовательных учреждений, сразу после уроков, для удобства детей и педагогов. Со школами работа проходит по такой схеме: каждая игровая программа проводится в два этапа: внутришкольный (для параллели классов) и районный.

Воспитание детей должно быть разносторонним - это мы и постарались учесть в тематической направленности наших программ. Особенно хочется подчеркнуть, что все направления отражают «проекты воспитательной работы, осуществляемые в нашем Выборгском районе». Это и толерантность, и здоровый образ жизни, и экология.

Каждая игра решает сразу несколько задач, при этом программы дополняют друг друга и вместе образуют единое целое, которое мы и называем «СИМВОЛом».

Каждое мероприятие включает в себя домашнее задание, которое ребята готовят совместно с учителями и родителями; собственно игровую программу (иногда несколько) и «доброе дело» - практическое задание, которое школьники получают в ходе игры и реализуют самостоятельно, вместе с учителями и родителями. К примеру, в программе «Петербургские окраины» для 8-х классов, домашнее задание – познакомиться с легендами и былями «Шуваловского парка», далее ребята отправляются в нашу центральную библиотеку Выборгского района на видео-лекцию, следующий этап – викторина, за тем спортивно-стратегическая игра с элементами квеста и последний этап – доброе дело, где сами школьники решают и выбирают, чем они могут быть полезны (благоустройство какого-либо участка парка, уборка мусора или еще что-то)

Несмотря на некоторый краеведческий компонент в названии наших блоков, под ними мы понимаем, что пространство, в котором развивается личность, расширяется по мере ее взросления. Так, если в первой нашей игре «Пока мамы нет дома» мы поднимаем вопросы семейных ценностей, то уже в программе для 11-х классов «Мой город в моей стране» мы хотим воспитать у ребят чувство гордости за свою родину.

В первом блоке, который называется «Я – житель Выборгской стороны», четыре игровые программы для младших школьников, в которых каждый ребенок может почувствовать причастность к своей семье, к чистоте и порядку в своем районе, научиться создавать гармоничные отношения в обществе таких непохожих друг на друга людей. Второй блок игр, рассчитанный на среднюю школу «Я - петербуржец», посвящен приобщению к культурным ценностям Петербурга, развитию активной жизненной позиции юного жителя нашего города, а она невозможна без здорового образа жизни, ему и посвящена программа «Я – здоров!» для 6-х классов.Последний блок «Я – гражданин России» направлен на развитие в старших школьниках гражданственности, патриотизма через такие казалось бы, несерьезные, сугубо игровые формы как: ролевая игра, игра «Морской бой», игра по станциям с элементами «квеста» .

Создавая условия для социализации наших детей через игровую деятельность, мы используем различные игровые формы, такие как дебаты, ролевые и деловые игры, игры по станциям, викторины и игры-спектакли.

***Дебаты*** *- это одна из современных игровых технологий. Мы используем ее в таких программах как "Мой город в моей стране", "Твой выбор". Это программы для старшеклассников. И, честно говоря, это одна из самых сложных форм именно в подготовке ведущего, который мало того, что должен владеть материалом, но и аудиторией. Но зато дебаты позволяют поднимать сложные, можно сказать взрослые вопросы, РАССМОТРЕТЬ ИХ С РАЗНЫХ, ЧАСТО ПРОТИВОПОЛОЖНЫХ ПОЗИЦИЙ.*

*Интересными получаются программы, в которых используется такая форма - как* ***деловая игра*** *"Я - здоровый!", "Твой выбор". Для своих игр мы выбрали такую интересную форму как "журналистское расследование". Отличительной особенностью этой игры является домашнее задание, которое предлагается выполнить ребятам в форме журналистского расследования по предложенной теме. Сама игра проводится в виде «круглого» стола редакций, которые представляют свое расследование. Результатом игры становится выпуск плаката, газеты на заданную тему. Эта форма особенно интересна тем, что можно взять любую волнующую тему (и экологию, и толерантность и здоровый образ жизни, и молодежный досуг).*

***Игра по станциям*** *- деловая игра в форме игры по станциям любима не только ее участниками, но и организаторами. Впервые мы применили эту форму в районной игре для редакций школьных газет «Журналистский марафон». На каждом этапе игры ребята выполняют задания – собирают материалы. Основная игровая задача к заданному сроку по собранным материалам – выпустить специальный выпуск газеты. Форма «Игра по станциям с элементами квеста» в программе «СИМВОЛ» использована как второй, районный этап «Петербургских окраин». Мероприятие проходит в Шуваловском парке, основной игровой задачей является собрать послание, частицы которого разбросаны по всему парку – можно использовать подсказки, но чем меньше подсказок – тем больше баллов. Таким образом, связывается история и легенды Шуваловского парка, с которыми мы познакомились на первом этапе с личным знакомством.*

***Викторина.*** *Скажите, пожалуйста, чем викторина отличается от обыкновенного опроса на уроке. Даже Википедия говорит нам, что это — вид игры, заключающийся в ответах на устные или письменные вопросы из различных областей знания.*

*Слово «викторина» появилось в 1920-х годах. Его придумал известный советский журналист и писатель Михаил Кольцов в качестве названия газетной подборки, включающей в себя различные вопросы, шарады, ребусы и т. п. Готовил эту развлекательную полосу некий Виктор, сотрудник газеты. От этого Виктора и произошла «викторина»*

*Викторина, если добавить в нее игровой компонент в виде театрализации, игрового поля и игровых моментов, может быть интересным самостоятельным мероприятием. У нас такими являются "Мой дом - Выборгский район", "Я, ты, он, она" , "Что за зверь по кличке Хобби?" и правовая викторина "Я бы в армию пошел".*

*Но очень часто мы используем эту форму, как фрагмент игры для разминки, для того чтобы ребята настроились на игру, чтобы снять первое напряжение - деловая игра "Я - здоров", "Звуки города". Или для того, чтобы ввести в тему игры - "Петербургские окраины", "Твой выбор", "Мой город в моей стране". Или как игра со зрителями - пока команды выполняют задание - ролевая игра "Ужель та самая Татьяна". Просто вопросы в этих случаях формулируются по-разному.*

*Для того, чтобы наши викторины стали самостоятельными мероприятиями мы используем различные игровые моменты с применением компьютерных технологий.*

*- игровое поле. Оно может быть таким (игровое поле "Мой дом - Выборгский район"). По ходу игры команды переставляют кубики - ведь игровая задача первыми дойти до финиша. Поле выполнено в программе фотошоп. Или вот пример игрового поля, выполненного в программе power point.( поле из "Розовой булавки") Здесь участники самостоятельно выбирают цену вопроса. Или поле, как самостоятельный программный продукт "Морской бой" - здесь все по настоящему*

*- забавные ведущие - такие как наш Зум-Зум. Они выполнены в программе Pinacle. На самом деле программ, работающих с видеоматериалами много, но эта нам нравится, так как можно добавить и свой голос и музыку. И в то же время не сложна в изучении. В этой же программе выполняем мы и видеозаствки.*

***Ролевая игра*** *играет особое значение на ранних этапах становления личности, но, что интересно сейчас ролевые игры набирают все большую популярность и среди взрослых. Мы в своем проекте используем эту форму в двух программах – «Пока не меркнет свет», и «Ужель та самая Татьяна». Обе программы рассчитаны на старшеклассников. И хотелось бы поделиться, на мой взгляд, удачной формой игры – «Сценическая площадка». Мы используем ее в игровой программе «Ужель та самая Татьяна» по «Евгению Онегину», но на самом деле, может быть взято любое литературное произведение*

**Некоторые итоги проекта:**

* За 4 года в реализации проекта приняли участие 9 школ района. Проведено более 320 мероприятий. Посетили наши игровые программы более 15000 учащихся с 1 по 11 класс.
* Разработана система сотрудничества со школами района – участниками проекта «СИМВОЛ» (договОр сотрудничества, графики проведения мероприятий и подведение итогов работы в конце уч. года).
* Разработан основной комплекс программ разной тематической направленности

(всего - 22) с учетом потребностей школ, возрастных особенностей и интересов детей.

В 2012 году при поддержке Информационно методического центра Выборгского района нами был проведен районный семинар заместителей директоров по воспитательной работе образовательных учреждений района «Современные технологии социально-досуговой деятельности». Участники семинара выразили глубокую заинтересованность в проекте «СИМВОЛ». Результат - новая программа взаимодействия всех заинтересованных структур.

Программа взаимодействия включает в себя:

* ОбеспЕчение взаимодействия школьных и районных структур для реализации Проекта «СИМВОЛ» (ИМЦ, Отдел образования Выборгского района, зам. директоров по воспитательной работе и методических объединений классных руководителей ГБОУ).
* Методическое сопровождение отделом СДД ДДТ «Юность» игровых программ, проводимых в образовательных учреждениях
* Проведение педагогами ДДТ «Юность» мастер-классов для учителей по игровым технологиям, используемым в проекте «СИМВОЛ».

Таким образом, благодаря совместной работе педагогов дополнительного и общего образования эффективно решается проблема социализации учащихся и воспитания у них активной жизненной позиции. Проект живет. Намечены перспективы его развития.