**УСТНЫЙ ЖУРНАЛ**

Устный журнал - своеобразная форма работы, которая позволяет ярко, эмоционально донести до воспитанников важную информацию. Это форма проведения информационно-аналитической деятельности учащихся, в ходе которой собирается, обрабатывается информация о важных событиях, о каком-то объекте.

Часть журнала, которая освещает какой-то один вопрос, условно принято называть «страничкой» журнала. Общий журнала объем его - от 3 до 5 «страничек». Каждая «страничка» представляет собой краткое устное сообщение учащихся, которое проиллюстрировано презентацией, короткометражным фильмом, наглядным пособием и т.п. «Странички» размещают так, чтобы соблюдалась логика сообщения. Чтобы вызвать интерес к журналу, можно сделать его своеобразный макет из плотной бумаги, соответственно оформив его обложку и каждую страницу, если эту функцию не выполняет презентация.

Устный журнал может иметь тематический или обзорный характер. Тематические устные журналы могут посвящаться жизни и деятельности общественных: деятелей, творчеству писателей, композиторов, ученых, каким-то определенным событиям.

Особенность этой формы работы в том, что проводится она непосредственно самими учащимися. Для подготовки и проведения устного журнала необходимо создать «редакцию» (редколлегию) в составе 5-6 человек. Возглавляет ее ответственный редактор журнала. Учащиеся проводят сбор информации, фотографируют, берут интервью, проводят социологический опрос, анкетирование, работают над сбором достоверной информации об объекте или событии и т.д.Чтобы расширить актив участников устного журнала, состав редколлегий можно обновлять, создавать сменные редколлегии.  
Открывают и ведут журнал учащиеся - ведущие. Ведущие сообщают названия страниц и поясняют их, используя для этого выразительные стихотворные строки, эпиграфы и т.д.

Затем ведущий приглашает на сцену первого выступающего и предоставляет ему слово. Так представляются все «странички». Вести журнал нужно в темпе, с подъемом, отводя на каждую страничку 7-10 минут. Кроме ведущих и выступающих - чтецов, назначается ответственный за показ презентации, который осуществляется синхронно с выступлением ведущих и чтецов. На отдельных страничках устного журнала может быть представлено творчество самих учащихся: чтение собственных стихов, исполнение песен, разыгрывание сценок, зарисовки, и т.д.

Проведение устного журнала требует организаторских умений со стороны учителя или классного руководителя. Он должен вызвать у учащихся интерес к этой работе, желание подготовить и провести журнал. Особенно большая помощь со стороны учителя необходима вначале. Учащимся следует помочь подобрать редакционную коллегию, посоветовать, как лучше отобрать, расположить и преподнести собранный материал. Характер помощи учителя (классного руководителя) меняется по мере того, как учащиеся овладевают методикой проведения устного журнала: она больше относится к определению его содержания, чем к технике ведения. Работа учащихся постепенно становится более самостоятельной.

Удачи и недостатки устного журнала необходимо обсудить с учащимися, поддерживая в них стремление к проявлению инициативы и активности, желание подготовить и провести новый номер журнала.

**ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КЛАССНОГО ЧАСА В ФОРМЕ «КВЕСТ-ИГРЫ»**

Для организации классного часа существует определенная методика классного руководителя, которая предполагает определение его содержания, которое зависит от целей, задач, возрастных особенностей детей, их опыта. Тематику и содержание классных часов определяет классный руководитель, изучив уровень воспитанности учащихся, их нравственные представления, запросы родителей.

Игровая технология становится сегодня одной из организационных форм педагогического процесса, как бы новой его оболочкой, которая позволяет в значительной степени усилить воспитательную деятельность школы, органично включая в сферу ее влияния практически всех учащихся.

Один из ведущих специалистов по данной проблематике З.М. Богуславская считает, что «лишение ребенка игровой практики - это лишение его главного источника развития: импульсов творчества, одухотворения осваиваемого опыта жизни, признаков и примет социальной практики, индивидуального самопогружения активизации процесса познания мира».

Мы же будем придерживаться классификации Колесниковой И.В. где в  ходе организации работы по квест-технологии реализуются следующие  задачи:

-  образовательная  – вовлечение каждого ребенка в активный творческий процесс;

-  развивающая  – развитие интереса, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне;

- воспитательная  – воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение работы.

Для того чтобы эти задачи решались наиболее успешно, при разработке квеста необходимо следовать следующим  принципам:

- доступность – задания не должны быть чересчур сложными для ребёнка;

- системность – задания должны быть логически связаны друг с другом;

-  эмоциональная окрашенность заданий;

- разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом. чтобы учащиеся не устали и сохранили интерес;

- использование разных видов детской деятельности во время прохождения квест-игры;

- наличие видимого конечного результата и обратной связи;

При подготовке квест-игры для учащихся  нужно соблюдать ряд  требований:

- игры должны быть безопасными;

- первая задача не должна быть сложной, ее цель - вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается;

- используемые предметы должны строго соответствовать тематике квест-игры  и ее сюжету;

- вопросы и задания должны соответствовать возрастным особенностям

Задания для квест-игр  могут быть самыми разнообразными, все зависит от воображения учителя, например, поиск «сокровищ», расследование происшествий (хорошо для экспериментальной деятельности), помощь героям, путешествие, приключения по мотивам художественных произведений (по аналогии с настольными играми-ходилками).

С учетом того, что наша работа посвящена ценностно-патриотическим ориентациям мы будем организовывать квест-игры на тематику Великой Отечественной Войне, которая является в этом году памятной датой. Для того, чтобы правильно организовать квест-игру на практике рассмотрим алгоритм разработки.

При формировании предметно-развивающей среды необходимо учитывать, что пространство, в котором происходит действие, дает учащимся возможность воображать, придумывать, творить, т.е. предметно-развивающая среда является «пусковым механизмом» для творческой активности. Создание такой среды – первый шаг к достижению поставленной цели.

Прежде всего, надо определиться, для какой целевой аудитории будет предназначена квест-игра. Если это дети, то задания и вопросы должны соответствовать возрасту и уровню знаний и умений детей.

Следующий этап – формулирование цели квест-игры, т.е. ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.

Далее необходимо продумать инструкцию к квест-игре: сначала приблизительно, в общих чертах, а потом прописать ее дословно, каждый раз задаваясь вопросом: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель квест-игры оказалась достигнута?».

Следующий шаг – придумывание интриги квест-игры. Нужно продумать, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, можно придумать к квест-игре красивое название.

Педагог мысленно должен полностью представлять всю квест-игру. Исходя из этого, он прописывает методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, правила квест-игры, необходимые материалы).

Оценивая возможности квест-игры, ее потенциал, необходимо продумать вопросы для обсуждения, содержательного анализа после квест-игры.

Педагог ориентируется на  четыре вида рефлексии  для оценки мероприятия:

- коммуникативная – обмен мнениями и новой информацией между учащимися и педагогом;

- информационная – приобретение учащимися новых знаний;

-мотивационная – побуждение учащихся к расширению информационного поля;

- оценочная – соотнесение новой информации и уже имеющихся у учащихся знаний, высказывание собственного отношения, оценка процесса;

Исходя из самой сути квест-игры, становится ясно, что для продвижения по сюжету к намеченной цели необходимо выстроить  маршрут. Существуют следующие виды маршрутов:

- маршрутный лист – на нем могут быть просто написаны последовательно станции и где они расположены, а могут быть загадки, ребусы, зашифрованное слово, разгадав которые, они определяют место, куда надо следовать

- волшебный клубок – на клубке ниток последовательно прикреплены записки с названием того места, куда надо отправиться. Постепенно разматывая клубок, дети перемещаются от станции к станции

- карта – схематическое изображение маршрута

- волшебный экран-планшет или телефон, где последовательно расположены фотографии тех мест, куда должны последовать участники

- участники могут узнавать о том, куда дальше идти после того, как выполнят задание на станции от организатора, ответ на задание и есть название следующей станции, нужно найти спрятанную подсказку на определенной территории и т.п. Расположение зон и маршрут каждой команды (если это соревнование команд) организуются таким образом, чтобы избежать их пересечения друг с другом.

Таким образом, квест-игра обладает огромным воспитательным потенциалом и при грамотном ее использовании способствует развитию активности, творческих способностей, познавательной мотивации, мышления, речи, а также она способствует развитию ценностно-патриотических ориентаций.

**ДИССКУСИЯ**

Среди разнообразных инновационных форм проведения классного часа я выделяю **дискуссию как наиболее эффективную технологию группового взаимодействия**. Дискуссия обеспечивает активное включение учащихся в поиск истины; создаёт условия для открытого выражения ими своих мыслей, позиций, отношений к обсуждаемой теме и обладает особой возможностью воздействия на установки её участников в процессе группового взаимодействия.

Дискуссию можно рассматривать **как метод интерактивного обучения** и как особую технологию. Дискуссия активно используется для организации интенсивной мыслительной и ценностно – ориентирующей деятельности учащихся. В качестве своеобразной технологии дискуссия включает в себя другие методы и приёмы обучения: **«мозговой штурм», «анализ** **ситуаций».**

Непременнейшее условие эффективного диспута, спора – **это хорошая, яркая,** нестеснённая **речь.**

**Обучающий эффект дискуссии** определяется возможностью получить разнообразную информацию, продемонстрировать и повысить свою компетентность. **Развивающая функция** дискуссии связана со стимулированием творчества ребят, развитием их способности к анализу информации и аргументированному доказательству, с повышением коммуникативной активности учащихся.

Дискуссия создаёт благоприятные условия для проявления индивидуальности, самоопределения, выбора своей позиции, для формирования умения взаимодействовать с другими, слушать и слышать окружающих, уважать чужие убеждения, находить точки соприкосновения.

Выделяют типы дискуссии:

 1. **Дискуссия – диалог**, которая применяется для совместного обсуждения проблем, решение которых может быть достигнуто путём группового взаимодействия.

2. **Дискуссия – спор** используется для всестороннего рассмотрения сложных проблем, не имеющих однозначного решения. Цель такой дискуссии – не столько решить проблему, сколько побудить учащихся задуматься над проблемой.

**ТЕХНОЛОГИЯ ИГРЫ-ПУТЕШЕСТВИЯ**

Преимущество игры-путешествия в том, что она может быть адаптирована к любому содержанию (различные области знаний, школьные предметы, направления воспитания, виды деятельности, компоненты социального опыта и т.д.), а также с успехом использована во взаимодействии педагога с любой возрастной группой учащихся (будь то учащиеся начальной школы, подростки, старшеклассники, студенты и т.д.).

В основе технологии игры-путешествия лежит технология коллективной творческой деятельности по И.П. Иванову.

**Общая характеристика игры-путешествия.** Игра-путешествие – это занимательный познавательный турнир-викторина, состоящий из ряда этапов 9станций), по которым путешествуют участники игры в определенной последовательности. На каждом этапе (станции) судья-инструктор предлагает участникам игры комплекс вопросов, заданий в соответствии с темой игры и оценивает их выполнение.

Чаще всего игры-путешествия являются тематическими, т.е. содержание заданий, вопросов всех этапов (станций) определяется единой темой-проблемой (например, охрана окружающей среды, культура поведения, театр, сказки и т.д.).

**Цели игры-путешествия.**Игры-путешествия прежде всего направлены на развитие мировоззрения, познавательных интересов и потребностей, ценностных ориентаций, эмоциональной сферы участников педагогического процесса. Они способствуют систематизации знаний, смыслотворчеству, мыследеятельности, коммуникации детей и педагогов.

**Участники игры-путешествия.**В игре участвуют команды (экипажи) численностью 5-10 человек, которые создаются на базе одного класса (отряда загородного оздоровительного лагеря). Игра-путешествие может быть проведена как в отдельном классе (отряде), так и в группе (параллели или между параллелями) классов (отрядов).

**Порядок реализации технологии игры-путешествия.**Реализация технологии включает следующие этапы.

***Первый этап.****Подготовка игры.*П ри подготовке игры ее организаторам необходимо:

- проложить маршрут игры-путешествия (если игра проводится в школе, то маршрут прокладывается по рекреациям и аудиториям школьного здания; если игра проводится на природе, то протяженность маршрута составляет 1,5 – 2 км; желательно, чтобы маршрут был кольцевым);

- разделить маршрут на ряд (5-7) этапов (станций);

- составить содержание (комплекс вопросов, творческих заданий) каждого этапа игры;

- определить судей-инструкторов для каждого этапа игры;

- определить места стоянок судей-инструкторов на маршруте игры;

- разработать критерии оценки выполнения участниками игры заданий;

- подготовить для каждой команды (экипажа) участников игры маршрутные листы, в которых указываются названия этапов (станций) и порядок их прохождения, судьи-инструкторы на этапах и оценки;

- закодировать в виде рисунков оценки, которые будут выставлять судьи-инструкторы в маршрутный лист, например: «отлично» - солнышко, «хорошо» - цветок-ромашка, «удовлетворительно» - елочка. тучка, кораблик;

- оформить транспаранты, плакаты с названиями этапов (станций) игры-путешествия (они должны быть крупными, яркими, броскими, легко читаемыми) и стрелки, указывающие направление маршрута;

- подготовить награды и призы для победителей игры.

***Второй этап.****Проведение игры.* Начинается игра-путешествие с общего сбора-линейки, на котором:

- участникам игры напоминают ее условия;

- знакомят с порядком проведения игры;

- называют этапы (станции) игры;

- представляют судей-инструкторов (сразу же после представления они отправляются на свои места стоянок на маршруте игры);

- вручают маршрутные листы (закодированные в рисунках оценки не разглашают, сохраняя в тайне);

- сообщают о вручении победителям игры призов.

Общий сбор украсят, сделают более привлекательным для детей элементы театрализации. Например, при проведении игры-путешествия «По тропе Берендея» ее участников может приветствовать царь Берендей – владыка леса со своей свитой.

На маршрут игры команды (экипажи) выходят с временным промежутком в 5 минут (удлинять промежуток не стоит, иначе игра затягивается, теряется динамизм).

На каждом этапе (станции) команда находится не более 5 минут, 2-3 минуты затрачивается на переход с этапа на этап. За соблюдением временных рамок игры строго следят судьи-инструкторы.

На каждом этапе судьи-инструкторы предлагают всем командам систему вопросов, творческих заданий, оценивают их выполнение в соответствии с принятыми критериями и выставляют закодированный балл в маршрутный лист.

На последнем этапе судья-инструктор оставляет маршрутные листы у себя (это необходимо для своевременного, оперативного подведения итогов игры-путешествия).

***Третий этап.****Подведение итогов.*Проводится анализ игры каждым участником, фиксируется состояние развития (эмоций. чувств, сознания и т.д.), а также определяются причины этого состояния.

Судьи-инструкторы по каждому маршрутному листу подсчитывают сумму баллов, набранную командой. Определяются победители игры-путешествия – команды, занявшие 1, 2, 3-е места.

На итоговом общем сборе объявляются окончательные результаты игры, называются победители, вручаются призы.

Можно подготовить фотовитрину по итогам игры, рассказывающую о ее проведении, победителях.