



ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ МАСТЕРСКАЯ

О. Лавренюк
Мастерская эффективного
лидерства
99 - 105

МАСТЕРСКАЯ ЭФФЕКТИВНОГО ЛИДЕРСТВА

О. ЛАВРЕНЮК

*Замечательное чувство —
знать, что ты сам строишь мир.*

Перед современным российским государством всё масштабнее стоит задача — воспитание человека, готового и способного активно участвовать в делах общества. Определяющим фактором здесь является социализация, т.е. процесс, при котором человек усваивает требования общества, а общество, в свою очередь обеспечивает ему успешное участие в социальной среде.

Молодёжь всегда рассматривается как будущее страны.

От того, какой вырастает молодёжь, как она включена в государственные и общественные преобразования, зависит успех и процветание страны. Самые большие надежды страны связаны с подрастающим поколением. Заметно стремление молодёжи учиться всему, что способно изменить жизнь людей к лучшему. Это не только перспективные и высокооплачиваемые профессии, но и овладение многими полезными знаниями и навыками, в том числе и в области социальной политики. Молодёжные проекты, молодёжные программы, молодёжные службы, молодёжные общественные объединения играют всё более заметную роль в социальной жизни, становятся местом приложения сил и стремлений юного поколения сделать повседневную жизнь осмысленной, общественно значимой и интересной. Задача взрослого поколе-





ния — признать стремление молодёжи изменить мир. И чем больше мы работаем вместе, связывая наши усилия и разделяя наши идеалы, надежды, мечты, тем более безопасным, заботливым и сострадательным становится мир.

Успех реализации этого процесса зависит, с одной стороны, от умения личности активно включаться в систему общественных отношений, расширять и углублять связи с людьми, а, с другой стороны, благодаря этому она (личность) овладевает социальным опытом, осознаёт и реализует его на практике.

Хабаровский краевой центр внешкольной работы «Созвездие» создаёт условия для активного включения каждого приезжающего ребёнка через работу в мастерской эффективного лидерства, демонстрацией яркого примера педагога, в реалии окружающего мира, что реализуется в рамках краевой профильной смены «Мой край» уже на протяжении трёх лет.

Создавая условия для того, чтобы подростки приобрели навыки и ценности, необходимые для эффективного вовлечения в жизнь общества, педагоги считают важным воспитывать не только информированных, компетентных граждан, не только говорить об общественно значимых идеях, но и дать им возможность сформировать данные навыки и закрепить ценные представления на практике.

Одним из активных методов обучения и формирования социальной практики является социальное проектирование в рамках мастерской эффективного лидерства (МЭЛ). МЭЛ — мастерская эффективного лидерства это серия занятий «Игротехника», «Выбор профессии. Как сделать правильный выбор?», «Искусство самопрезентации», «Социальное проектирование», «Фандрайзинг», «Технология организации Флеш-мобов», «Методики мозгового штурма» «Управление командой», «Проектирование: от идеи к реальности», «Роль лидера в объединении», «Дебаты», «Социальная реклама». По итогам мастерской проходит конкурс социально-значимых проектов, направленных на развитие ученического самоуправления, детских общественных объединений.

Метод проектов (первоначально его называли методом проблем и связывался он с идеями гуманистического направления в философии и образовании, разработанными американским философом и педагогом Дж.Дьюи, а также его учеником В.Х. Килпатриком) обеспечивает развитие инициативности и самостоятельности, способствует осуществлению непосредственных связей между приобретёнными знаниями и умениями и применением их в решении практических задач. Метод проектов всегда ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся — индивидуальную, парную, групповую, которую учащиеся реализуют в течение определённого отрезка времени. Этот подход органично сочетается с методом обучения в сотрудничестве.

Социальное проектирование не имеет жёсткого ограничения во времени, в месте приложения сил. Здесь возможна живая практика, с настоящими социально-значимыми результатами, реально влияющими на социальную действительность. Социальные проекты дают подростку возможность связать и соотнести общие представления, полученные в ходе занятий, с реальной жизнью, в которую вовлечены они сами, их друзья (семьи, педагоги, с общественной жизнью, с социальными и политическими событиями, происходящими в масштабах посёлка, города, края, страны в целом). И всё это проживается во временном детском коллективе в рамках краевой профильной смены «Мой край 2011» в течение 18 дней.

[91 - 97]
Исследования
и эксперименты

100



Деятельность в мастерской эффективного лидерства осуществляется на основе следующих принципов:

- Позитивность (формулировка целей в позитивных терминах: не пишите, чего бы вы не хотели, но только то, к чему вы стремитесь).
- Конкретность (ясное представление результата: что именно будет, когда вы достигнете своей цели, что вы будете тогда чувствовать, что и кто будет вас окружать, как это будет выглядеть, как вообще узнать, что вы достигли того, к чему стремились).
- Собственность (формулирование целей, достижение которых в принципе зависит от вас, не надо рассчитывать на то, что кто-то что-то должен сделать и тогда всё будет хорошо; то, к чему вы стремитесь, должно принадлежать вам, исходить от вас, быть вашим).
- Безвредность (спроецировав в будущее последствия ваших сегодняшних целей, подумайте, не нанесут ли они ущерба другим людям: ваши результаты должны приносить пользу и вам и другим, они должны быть «экологически чисты»).

Занятия по социальному проектированию проходят в двух группах: первую группу знакомят с алгоритмом написания проекта, у второй группы происходит корректировка уже написанных проектов. В каждой группе происходит работа в разных формах. В первую очередь идёт групповая работа по следующим темам «Я пишу проект» и «Достичь мечты».

Деловая игра «ДОСТИЧЬ МЕЧТЫ»

Цель: Предоставить возможность участникам сменить смоделировать на практике в миниатюре определённую социальную роль человека.

Задачи:

1. Моделирование социальных процессов, в которых оказывается задействовано молодое поколение.
 2. Достижение каждым игроком за ограниченное игровое время определённых результатов, запланированных самим игроком в начале игры.
- Побеждает тот игрок, который за кратчайший срок достигнет хотя бы 6 из 7 поставленных перед собой задач. Игра состоит из четырёх этапов.

1-й этап: «Проектирование»

Каждому участнику игры предлагается заполнить Карту желаний, состоящую из пяти столбиков. Четыре из них заполняются игроком, последний, пятый — кураторами социальных институтов.

Хочу достичь	Что мне поможет	Что может помешать	Вероятность исполнения задуманного (в%)	Результат
1. Закончить ВУЗ на одни пятёрки	1. Родители, собственное упорство, репетитор	1. Слабое знание английского языка	80%	
2. Построить стадион	2. Спонсор — спортивный магазин	2. Нехватка денежного ресурса	70%	
3. Побывать в Египте	3. Знание языка, туристическая фирма	3. Нехватка денежного ресурса	65%	





Записи в таблице приведены в качестве примера. В каждом столбике должна появиться запись, сделанная самим игроком, исходя из объективной реальности. Всего строк в каждом столбике должно быть семь. Одно желание — и соответственно 7 условий для реализации задуманного.

Ведущий с самого начала говорит о том, что вся игра — попытка прожить за 1,5 часа игрового времени 7 лет своей жизни (в течение данного времени каждый игрок может видеть, как будет реализовываться его проект и перспективы его на ближайшее время). Таблица, соответственно, заполняется с расчётом на ближайшие семь лет жизни. После того, как таблица полностью заполнена, наступает 2-й этап игры.

2-й этап: «Старт»

В игре существует несколько станций, которые моделируют деятельность того или иного социального института. Каждый игрок, действуя в течение игры самостоятельно, должен побывать на тех станциях, которые соответствуют его жизненной цели, и попытаться их достичь.

Использовать в течение игры он может несколько ресурсов:

1. Денежный ресурс.

На начало игры у каждого игрока есть стартовый капитал — 3 тыс. рублей. Количество денег, имеющееся в наличии у каждого игрока, заносится в индивидуальную сберегательную книжку. Все расходы и прибыль отмечаются в книжке с сопровождением подписи куратора того или иного социального института.

2. Интеллектуальный ресурс.

На начало игры у каждого игрока есть одна специальность, которой он мог бы овладеть на курсах в школе (автовождение, столярное дело, швейное дело, вязание, стенография и др.) Специальность выбирается по желанию игрока.

Каждому игроку выдаётся соответствующий сертификат; запись об освоенной специальности заносится на последнюю страницу сберегательной книжки.

3. Коммуникативный ресурс.

Каждый игрок составляет «карту помощи», в которую входит три человека, способных оказать какую-либо помощь на жизненном пути игрока. В карте подробно описывается социальное положение этого человека, его специальность, возможности помощи.

«Карта помощи» размещается на предпоследней странице сберегательной книжки. Наличие всех этих ресурсов у игроков фиксируется в специальной Регистрационной Палате. После прохождения 2-го этапа игрок приступает к следующему.

3-й этап: «Осуществление»

Задача игрока на этом этапе, — обойдя соответствующие институты, достичь основных своих целей. Из семи поставленных задач необходимо по условиям игры достичь хотя бы шести. Только в этом случае считается, что игрок успешно закончил игру.

Существует 12 станций, имитирующих работу социальных институтов:

1. Центр «Созвездие».
2. Армия.



3. Правовая палата.
4. ЗАГС.
5. Родильный дом.
6. Магазин.
7. Банк.
8. Бизнес-клуб.
9. Государственное предприятие, служба.
10. Таможня.
11. Больница.
12. ЧП — чрезвычайное пожелание.

Есть станции, которые обязательны для прохождения. Так, все игроки должны побывать на станциях: Центр «Созвездие» (с неё, собственно, начинается путь любой игрок, на которой должен заполнить анкету «Традиции Центра»); «Правовая палата» (для выяснения отношений гражданина с законом); все юноши — военнообязанные, поэтому должны побывать на станции «Армия» (проходится второй по счёту), девочки проходят эту станцию по желанию.

Остальные станции проходятся игроком в свободной последовательности. После посещения того или иного института в карту желаний игрока заносится результат, достигнута ли мечта, и роспись куратора станции (института).

Дословных заданий и вопросов, которые используются в игре, не приводятся для каждого социального института в надежде, что любой ведущий подобной игры без труда придумает их сам. Кроме того, в данной игре очень много места отводится импровизации, стратегия игроков и их поведение в игре могут быть самыми непредсказуемыми.

4-й этап: «Итоги»

По определённому игровому сигналу игроки собираются для подведения итогов. Выявляются лидеры. Все желающие могут познакомиться с «жизненными достижениями» победивших.

Примерная продолжительность игры — 1,5–2 часа.

Ведущий игры может проанализировать игровую ситуацию, сделать выводы по тактике и стратегии игры.

Один из примеров анализа данной игровой ситуации:

1. Чему лично вы научились в процессе деловой игры? (ответ на данный вопрос отмечается на букве «Я», вложенной в сберегательную книжку).

2. Чему научился весь коллектив в процессе деловой игры? (ответ на данный вопрос отмечается на буквах «Мы», вложенных в сберегательную книжку).

Вопросы для группового обсуждения:

3. Какие умения вы приобрели или развили, участвуя в игре?

4. Каковы преимущества работы в команде (в игре вы принимали участия каждый сам за себя)?

5. В чём вы видите недоработки игры?

6. Что бы вы сделали по-другому?

(на 5 и 6 вопросы ответы записывают в сберегательную книжку на специальной страничке).





НАЗВАНИЕ
(краткое, броское)

«Я пишу проект»

<ul style="list-style-type: none"> ◆ «Докажи, что это важно!» ◆ «Уже выбрал к чему будешь стремиться?» ◆ «Определи шаги!» ◆ «Гарантируй результат!» ◆ «Территория заботы» ◆ «Заботимся о...» ◆ «Есть идея, как достичь цель!» ◆ «Продумай каждую мелочь!» ◆ «Герои нашего времени» ◆ «А что дальше?» ◆ «И беда не беда!» ◆ «Всё, что нам надо...» 	<p>1. Актуальность ✓ значимость, важность решения данной проблемы, аргументы по выбору проблемы; ✓ уже существующие попытки решения проблемы; ✓ новизна предлагаемых идей.</p> <p>2. Цель проекта</p> <p>3. Задачи (<i>этапы достижения цели</i>)</p> <p>4. Ожидаемый результат, критерии оценки результата</p> <p>5. География проекта (<i>где будет реализовываться?</i>)</p> <p>6. Целевые группы (<i>на кого направлен проект?</i>)</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>Содержание</th> <th>Сроки</th> <th>Ответственные</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>7. Предлагаемые пути решения проблемы деятельность по реализации проекта</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>Мероприятие (дело)</th> <th>Время проведения</th> <th>Задача</th> <th>Краткое описание</th> <th>Ответственные</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>8. План работы по проекту</p> <p>9. Описание участников проекта</p> <p>10. Перспективы проекта (<i>дальнейшее развитие проекта</i>)</p> <p>11. Возможные препятствия, пути их преодоления</p> <p>12. Бюджет проекта, поиск ресурсов</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>Вид ресурса</th> <th>Количество</th> <th>Цена</th> <th>Стоимость</th> <th>Цель расходов</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	Содержание	Сроки	Ответственные				Мероприятие (дело)	Время проведения	Задача	Краткое описание	Ответственные						Вид ресурса	Количество	Цена	Стоимость	Цель расходов					
Содержание	Сроки	Ответственные																									
Мероприятие (дело)	Время проведения	Задача	Краткое описание	Ответственные																							
Вид ресурса	Количество	Цена	Стоимость	Цель расходов																							

[91 - 97]
Исследования
и эксперименты

104

Традиционно на конкурс социально-значимых проектов представлены работы по следующим направлениям: гражданско-патриотическое, экологическое, информационное, декоративно-прикладное творчество, спортивно-оздоровительное, социально-педагогическое. Проекты написаны детьми из самых отдалённых районов Хабаровского края, где их никогда не знакомили с социальным проектированием из-за отсутствия специалистов в данной области. И возможность выехать в Хабаровск и познакомиться с данным направлением очень мала, т.к. транспорт ходит один раз в день или раз в неделю. По итогам проектирования участники смены применяют в своей работе принципы и приёмы проектной деятельности; организуют реализацию социального проекта в своих районах. Также дети знакомятся с новой информацией о своём и соседних районах Хабаровского края.

Особенность данного конкурса — актуальность идеи, целевой блок, план реализации, социальная значимость, ресурсы, необходимые для реализации проекта. Участники конкурса предлагают механизмы для структурирования и регулирования социальной жизни внутри своего района, позволяющие успешно решать возникающие проблемы и привлекать все необходимые для этого ресурсы. Его



уникальность заключается также в том, что представленные предложения разрабатываются и отбираются самой молодёжью в рамках временного детского коллектива за 10 дней. Оценка проектов проходит по следующим критериям: масштабность и комплексность проекта, ресурсное обеспечение, значимость и актуальность, реалистичность, целевая аудитория, проработанность мероприятий проекта, конкретный и значимый результат, социальная значимость, эстетика оформления и презентация проекта, аргументированность ответов на вопросы жюри, творческий, нестандартный подход к защите проекта, использование дополнительных материалов для защиты проекта, соответствия стиля и внешнего вида участников, идея представляемого проекта.

Из всех представленных работ выделяется проект «Будущее в твоих руках». По созданию дистанционного обучения для новых участников детского объединения — «Я вожатый» из районов Хабаровского края. Чтобы была возможность у каждого ребёнка поучаствовать в данной школе жизни, вне зависимости из Хабаровска ли подросток или проживает на расстоянии 1500 км от краевого центра. Уникальность этого проекта в том, что у ребят 15–17 лет появится возможность пройти специальную программу обучения вожатской профессии, которая по глубине и профессионализму не уступает любому «взрослому» институту, а по степени сплочённости коллектива и любви к делу даже обгоняет его. По итогам обучения в Детском объединении школьники могут приезжать на смены не только в роли участника, но и в роли помощника вожатого. А в дальнейшем по достижении 18 лет могут стать полноправными вожатыми, продолжая сотрудничество с Центром.

По итогам успешного обучения в мастерской эффективного лидерства (проектировочной деятельности) подростки получают следующие знания и умения:

- ◆ свободная ориентация подростка, представление о современном этапе и перспективах в развитии молодёжной инициативы;
- ◆ чёткое представление о структуре проектирования;
- ◆ создание социального проекта;
- ◆ умение выделять основной смысл в событиях и явлениях, соотносить со своим опытом и ценностями;
- ◆ умение создавать для себя нормы деятельности и поведения, пользоваться или критически относиться к нормам, созданным другими, обществом и государством;
- ◆ умение принимать решения, принимать ответственность на себя;
- ◆ умение работать в группах и участвовать в дискуссиях;
- ◆ умение устанавливать конструктивные отношения с людьми;
- ◆ умение строить общение с другими людьми — вести диалог в паре, малой группе, учитывать сходство и разницу позиций, взаимодействовать с партнёрами для получения общего продукта или результата;
- ◆ освоение способов критического мышления (выдвижение оснований для суждения, поиск и пути разрешения противоречий, выдвижение гипотез и т.п.);
- ◆ умение проводить оценку собственных знаний и умений, трудовых усилий, продвижений в своём развитии;
- ◆ самостоятельный поиск и получение информации из различных источников, умение анализировать, критически осмысливать и т.д.;
- ◆ умение реализовывать индивидуальные и общественные права и обязанности.

Мастерская эффективного лидерства как одна из частиц «Созвездие» призвана вдохновлять и поддерживать ребят во всех начинаниях, сохраняя лучшие традиции Центра, передавая их новым поколениям участников.

