

ТЕХНОЛОГИЯ СОЦИАЛЬНОГО ТВОРЧЕСТВА УЧАЩИХСЯ

Николай Белобородов, заместитель директора по учебно-воспитательной работе ГОУ ЦО № 1678 «Восточное Дегунино», г. Москва

Определяющий признак современной школы — развитие способности личности к самосовершенствованию на основе учёта её возрастных особенностей, внутренних ресурсов, возможностей. Во взаимодействии участников педагогического процесса определяющей линией должна быть оптимистическая гипотеза в понимании возможности достижения успеха каждым ребёнком, которая заключается в вере, что успех возможен, если помочь ребёнку раскрыть свой талант; обеспечить личностный рост; помочь найти своё дело, которое ему интересно и лучше всего удаётся.

Поэтому педагогический процесс сегодня необходимо строить таким образом, чтобы воспитатель руководил деятельностью ребёнка, организуя его активное самовоспитание путём совершения самостоятельных и ответственных поступков. Сочетание взаимответственности, с одной стороны, и необходимости проявления самостоятельности, с другой, обеспечивает условие для развития подлинной самодеятельности в различных областях социального творчества.

Социальное творчество учащихся определяется нами как социально значимая деятельность по созданию новых материальных и духовных ценностей в интересах социума и является фактором самореализации личности в процессе достижения ею успеха в этой деятельности, завоевания лидерских позиций в личностно значимой деятельности.

Анализ практики воспитательной деятельности позволяет выделить различные мотивы, побуждающие учащихся к социальному творчеству. Среди них: **непосредственно-побуждающие** (связаны с желанием получить сиюминутный результат, взять на себя решение проблемы — «если не я, то кто?»); **перспективно-побуждающие** (связаны с получением знаний, умений, занятием лидерских позиций — «на что я гоюсь, чем ценен для людей?»); **моральные** (связаны с пониманием творческой деятельности как нравственного долга перед обществом и собой — «спеши делать добро»); **мотивы общения**



(связаны с потребностью быть в коллективе, творить среди других — «возьмёмся за руки, друзья»); *творческие мотивы* (связаны с потребностью придумывать, создавать, когда интересен не только результат, но и сам процесс творчества — «есть жажда творчества, умение созидать»). Опираясь на ту или иную мотивацию, педагог может эффективно использовать возможности коллектива в развитии школьников с помощью индивидуального подхода, обеспечивающего каждому благоприятное для его развития положение в системе коллективных отношений.

Воспитательные возможности общеобразовательного учреждения реализуются в результате развития социального творчества подростков поэтапно. Технология их использования выглядит следующим образом:

- создание системы разноплановых дел, обеспечивающей каждому учащемуся в течение учебного года ситуацию успеха;
- включение учащихся в планирование, коллективное обсуждение и решение актуальных проблем;
- выявление лидеров в различных областях социального творчества;
- обеспечение развития детского самоуправления;
- организация индивидуальной, групповой и коллективной проектной деятельности (обеспечение возможности свободного, ответственного выбора учащимися конкретного дела и степени участия в нём);
- реализация для каждого ребёнка индивидуальной траектории развития (определение ступени, на которой находится учащийся в какой-либо области социального творчества, и перспектив его роста);
- расширение сферы деятельности классного коллектива, взаимодействие его с другими детскими объединениями, институтами современного социума.

Данная технология реализуется по трём основным направлениям, на которых следует остановиться подробнее.

Расширение социокультурного опыта учащихся в результате успешной самореализации личности.

Условия решения проблемы Самореализация личности ребёнка в социальном творчестве может быть успешной, когда:

- ему есть из чего выбирать;
- обеспечено пространство для осуществления самостоятельного выбора форм и видов деятельности;



- предоставлены образцы успешной самореализации;
- лично для каждого ребёнка создана ситуация успеха;
- каждому школьнику оказана поддержка в проектировании личностного роста;
- интересы коллектива и личности не противоречат друг другу, а личность ребёнка является одной из основных ценностей и целей коллективной деятельности наряду с решениями актуальных проблем социума.

Содержание воспитательного процесса по направлению и формы работы:

а) *организационно-деятельностные игры*, в ходе которых осуществляется процесс вовлечения учащихся в коллективное планирование, обсуждение школьных проблем, реализуется педагогический принцип «Каждый имеет право голоса!».

Эту игру можно рассматривать:

- как один из типов системообразующей деятельности;
- как структурный компонент воспитательной системы;
- как способ организации всей жизни школы;
- как фон, на котором ребята учатся делать свободный и ответственный выбор;
- как особую нишу воспитания.

Основная характеристика этой игры — активная включённость в работу, когда основной акцент делается на рефлексию участниками собственной деятельности и той ситуации, в которой эта деятельность осуществляется. Причём учащийся делает собственную деятельность объектом своего активного воздействия, в ходе игры он изменяет, совершенствует или заново выстраивает её. Уровень притязаний и самооценка становятся более адекватными, беспристрастно анализируется собственная деятельность, на первое место выходит идея достижения общего социального успеха в результате индивидуального и коллективного социального творчества.

Эта игра вошла в ежегодную практику Центра образования № 1678 «Восточное Дегунино» г. Москвы и под разными названиями проводится в начале каждого учебного года.

Практическим результатом игры становится создание плана работы детского коллектива школы — цепочка конкретных дел, направленных на реализацию воспитательных программ. Непременным условием игры является не только предложение идеи проведения какого-либо дела или создание объединения, но и осознанный выбор одного или нескольких дел, организацию и проведение которых класс берёт **на себя**, то есть класс сам выбирает и проводит дело



для учащихся школы или микрорайона. Так удаётся вовлечь ребят в процесс социального творчества и реализацию различных программ.

Самым важным условием проведения игры является участие каждого класса, начиная с пятого, поэтому игра проводится в несколько «заходов» по параллелям. Это создаёт дополнительные трудности для организаторов, но зато каждый может быть услышан.

Все важнейшие вопросы жизни школы, проблемы, требующие решения, обсуждаются именно здесь. Так, например, одна из игр почти полностью была посвящена деятельности школьного парламента. Идеи, мысли, мнения ребят составили новую законодательную и нормативную базу этого органа.

На этапе «Расписание на послезавтра» при проведении игры «Мост в будущее» в 2008 году ребятам было предложено составить идеальное расписание одного дня учебного года. Здесь завучи услышали, что гимназические классы, несмотря на существующую нагрузку, хотят иметь уроки труда (технологии), а образовательные классы мечтают изучать МХК, учащиеся 10-х — 11-х классов предлагают проводить в старших классах спаренные уроки (пары, как в институте) для улучшения учебного процесса. Эти предложения в дальнейшем были воплощены в жизнь.

Главное во всех играх то, что каждый имеет право голоса, может высказать свои возражения, альтернативные мнения, а уж если промолчал, то в дальнейшем не сможет сказать: «А меня на этот счёт не спрашивали». Просто он воспользовался правом молчаливо согласиться с предложениями, высказанными другими ребятами.

В практике ЦО № 1678 используются две модели проведения игры, которые, как правило, чередуются. Первая — это игра по этапам, когда класс движется по «станциям», где высказывается по различным проблемам. Эта модель сплачивает коллектив класса, повышает ответственность за принятие решения у ребят. Но, с другой стороны, в ходе подготовки игры в классе уже выработана точка зрения, предложения по обсуждаемым вопросам, и активность ребят направлена на «отражение атак» ведущих этапов. Вторая модель — игра по раундам (каждый раунд — проблема). Суть её в том, что каждый класс на игре делится на четыре группы и действует в соответствии с предназначенной ему ролью:

- **Генераторы идей** вносят предложения в заявленные проекты, программы, идеи с целью их улучшения.
- **Критики** отмечают слабые стороны выступающих и высказываемых идей.



- **Реалисты** оценивают реальность реализации предложенных проектов, идей, лозунгов.
- **Эксперты** дают заключение по ценности услышанных предложений.

Все пришедшие на игру распределяются по четырём «столам», в соответствии со своим предназначением. Таким образом, «генераторы», «критики», «реалисты», «эксперты» разных классов оказываются в одной «команде» и вместе, выполняя свою роль, работают на общую идею. К тому же, обсуждая предложения разных классов и, естественно, отдавая приоритет своему, ребята учатся искать аргументы в свою пользу, слушать и слышать других, признавать достоинство чужих идей, а главное, переключаются на общие, нужные для всех дела. Так развивается социальное творчество учащихся.

В ходе игр уровень притязаний и самооценка становятся более адекватными, беспристрастно анализируется собственная деятельность, формируется чувство ответственности, на первое место выходит идея достижения общего успеха в результате индивидуального и коллективного социального творчества. К тому же, как правило, игре предшествует проведение ситуационных классных часов по соответствующей тематике. Вот, например, *ситуационный классный час «Я и моя школа»*.

Проводится после анкетирования по следующим вопросам:

- хочу, чтобы в школе, в нашем классе были организованы и проведены следующие дела...;
- могу для этого сделать...(что, как, когда);
- чтобы дело было доведено до конца, необходимы следующие этапы;
- для реализации идеи проекта класса надо начать с....

1. **Цель** (1 мин.) Самоанализ собственной готовности к активному участию в организации жизни класса и школы (для всех классов), конкретизация идеи проекта класса и составление наказа депутатам школьного парламента, делегируемым от класса (для 6–11 классов).

2. **Информация** (2–3 мин.) Анкетирование, проведённое в классе, выявило большой спектр разнообразных дел, которые востребованы учащимися класса. Среди них можно выделить по сферам: интеллектуальная, досуговая, оздоровительная и т.п. Организацию и проведение ряда дел, судя по анкетам, вы можете взять на себя. Это...

3. **Я — позиция: причины** (10 мин по кругу):

- С чем связан большой разброс в предложениях по содержанию деятельности класса и школы?

- Может ли каждый учащийся внести свою лепту в организацию того или иного дела (проекта) в классе?
 - В каких из предложенных дел вы готовы принять участие как организатор?
4. **Я — позиция: выработка норм** (10 мин по 4 группам из 6–8 человек). Подготовка ответов на вопросы:
- Какие дела будет трудно провести в классе и почему?
 - Что должен сделать депутат ШП от класса для того, чтобы наши идеи по организации интересных дел в классе и школе воплотить в жизнь?
 - Что может помешать нам реализовать свой проект (свои идеи)?
 - Какие этапы помогут довести запланированный проект до конца?
5. **Дискуссия** (10 мин). Четыре группы, каждая по очереди, выступают по одной из позиций, остальные высказывают свою точку зрения — дополняют. 6. **Рефлексия** (3 мин.) Ответить всем:
- Как сегодняшнее обсуждение помогло вам определить степень своего участия в проекте класса, классных и школьных делах?
 - Согласны ли вы, что если мы хотим сделать жизнь в классе интересной и можем этого добиться, так как знаем, как это сделать, то должны это сделать сами?
 - Кто из учащихся класса должен стать депутатом ШП, чтобы мнение и идеи класса были защищены и реализованы?
7. **Свободный выбор** (3 мин). Советы классного руководителя: рефлексия, наблюдение, фиксация.

б) организация проектной деятельности

Использование метода проектов в области воспитания: позволяет сочетать познавательные задачи с практическими; содействует развитию самостоятельности и организаторских качеств детей;; может использоваться индивидуально, группой и коллективом; предполагает реализацию основных этапов организаторской деятельности — постановка задачи, разработка проекта, организация выполнения, оценка результата. В ходе реализации классом своего проекта индивидуальное социальное творчество учащихся становится элементом коллективного социального творчества, требующего разноплановой деятельности, позволяющего найти каждому то дело, которое он может сделать.

В ЦО № 1678 в течение ряда лет проводится конкурс проектов классов и объединений «Лидер года». Конкурс «Лидер года» прово-

дится по четырём номинациям, отражающим направления, сферу социального творчества, в которой реализуется проект:

- «**Маленький принц**» (проекты «для и вместе с начальной школой»);
- «**Алые паруса**» (проекты в области романтики, творчества, для создания единого школьного коллектива);
- «**Обыкновенное чудо**» (проекты дел, которых никогда не было в школе);
- «**Крепкий орешек**» (проекты в области знаний, развития познавательной активности).

Структура проведения конкурса такова:

На I этапе «Твой выбор» коллективы классов выбирают проект и приступают к его разработке, заявляют свою идею на общешкольной организационно-деятельностной игре в сентябре. Здесь депутаты и представители других классов высказывают замечания, дополнения по проекту, которые помогут лучше подготовиться ко второму этапу.

Во время II этапа «Защита проекта» в октябре участники конкурса проводят презентацию проектов подготовки и проведения дел или проектов решения какой-то проблемы для жюри конкурса и других номинантов, отвечают на их вопросы. Лучшие проекты (по одному в номинации) получают грант, дающий право на организационную, финансовую и правовую поддержку со стороны школьного парламента.

III этап «Слово и дело» (ноябрь — апрель) является самым важным, это этап организации выполнения проектов. Все проекты открыты, и увидеть их реализацию могут не только члены жюри и непосредственные участники, но и все желающие, в том числе, конкуренты по номинации.

На IV этапе «Пресс-бой» в апреле происходит демонстрация результатов, оценка участников, организаторов проекта. На нём присутствуют члены жюри, номинанты и их группы поддержки, и все желающие. Победители конкурса по итогам всех этапов награждаются на общешкольном празднике «Хочу сказать спасибо» в мае.

Внедрение метода проектов в воспитательную деятельность школы существенно повышает эффективность воспитательного процесса, расширяет возможности самореализации личности, так как метод обеспечивает:

- возможность решения проблем и реализации идей, лично значимых для учащихся;

- реальную включённость учащихся не только в осмысление своего социокультурного окружения, но и его преобразование;
- социальную направленность проектной деятельности, позволяющую реализовывать проекты, изменяющие облик школы и микрорайона;
- свободное творческое самовыражение учащихся разных возрастов;
- более высокую творческую атмосферу в детских и учительском коллективах;
- ощущение реальной пользы, которую принесёт реализованный проект школе и микрорайону;
- освоение опыта эмоционально-ценностного отношения к действительности;
- большую свободу выбора тем и идей проектов, возможность их «отрыва» от традиционного учебно-воспитательного процесса.

В качестве примера приведём **ОТЧЕТ О РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА 6 КЛАССА «А» «Математический КВН «6+2=дружба»**.

НОМИНАЦИЯ

Этот проект можно рассматривать в любой из предложенных номинаций:

- **«Маленький принц»** – так это был проект для начальной школы (2 класс);
- **«Крепкий орешек»** — так как это проект в области знаний, в области развития познавательной активности;
- **«Обыкновенное чудо»** — так как этого (КВН для 2 и 6 классов, да ещё и математический) нигде и никогда не было;
- **«Алые паруса»** — наш проект был направлен на сплочение школьного коллектива (начальная и средняя школа), создания в нём атмосферы дружбы, творчества и содружества.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

Придумывая и реализуя данный проект, мы хотели привлечь учеников 2 класса к участию в проведении недели математики. Хотели, чтобы они ещё раз увидели и почувствовали, что математика — наука интересная, она не всегда бывает скучная, что и в математике есть много интересного и весёлого.

ДЛЯ КОГО ПРОВОДИЛОСЬ ДЕЛО

Участниками Математического КВНа «6+2 = дружба» были сборные команды 6-го и 2-го классов. Сначала мы хотели сделать

КВН только для учеников 2 класса «А», но потом подумали, что интереснее и нам, и ученикам 2-го класса соревноваться с параллельным классом. Интерес нашего проекта состоит ещё в том, что у нас и у 2-го «А» одна учительница начальной школы — Ефремова Татьяна Борисовна, а у 6 «Б» и у 2 «Б» тоже одна учительница — Баронина Наталья Валерьевна.

СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

Математический КВН проходил во время проведения в нашей школе декады математики.

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

(содержание и порядок реализации проекта)

КВН проходил в кабинете № 308. В нём принимали участие две команды (по 5 человек от 6-го и от 2-го класса). В каждой команде выбирались два капитана: один из 2 класса, второй из 6-го.

У каждой команды был свой девиз, эмблема, название. Команды собирались накануне игры и придумали название и девиз, они вместе представляли их. Ещё участники команды от 2 класса должны были приготовить по одному вопросу команде противника. Это было как бы домашнее задание. Остальные конкурсы не были командам известны заранее. Среди проводимых конкурсов были следующие:

- Разминка — вопросы задавались командам по очереди.
- Решение геометрических задач на разрезание.
- В представлении математических задач принимали участие сказочные герои — это были ученики 6 го класса «А».
- Из полученного набора слов участникам надо было составить математическое высказывание.
- Конкурс капитанов: капитаны 6-го класса составляли стихотворение на заданную рифму, а капитаны 2-го класса соединяли на скорость нечётные число отрезками.

Как на любом КВНе, все конкурсы судили члены жюри, в состав которого входили три человека из школьного парламента и заведующая школьной библиотекой Милованова Светлана Алексеевна.

Победителем стала сборная команда 6 «Б» и 2 «Б», и каждая команда выбрала игрока для награждения в номинации «Самый смекаливый» из учеников 2-го класса.

КОНСУЛЬТАНТЫ, СОВЕТНИКИ, ПОМОЩНИКИ

Учитель математики и классный руководитель 6 «А» — Еписеева Ольга Васильевна.

ФОРМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ПРОЕКТА

Участникам КВНа из 6-х классов игра очень понравилась, они говорили об этом сами. А учеников 2-го класса мы попросили написать отзыв о проведённой игре. Вот что они написали (зачитать отзыв второклассников).

Мы также можем предоставить фотографии о проведённом КВНе.

в) «*крупные дозы воспитания*» (термин В.А. Караковского). Создание системы разноплановых дел (познавательных, спортивных, трудовых и пр.), обеспечивающей каждому учащемуся в течение учебного года ситуацию успеха хотя бы в одном деле,

Практическим результатом этого направления является приобретение следующих основных видов социокультурного опыта ребёнка:

- принятие самостоятельных решений в ситуациях нравственного выбора;
- реализация различных уровней социально-нравственной позиции в коллективной деятельности (активный участник, генератор идей, мастер, знаток и др.);
- применение полученных знаний, умений и навыков в социальном творчестве;
- сотрудничество со сверстниками и педагогами;
- общение и ролевое взаимодействие;
- самооценка, сверяемая с оценками окружающих;
- самоорганизация, проектирование собственной деятельности, прогнозирование и последующий анализ её результатов.

Основная ценность социального творчества здесь, на наш взгляд, состоит в том, что учащимися приобретается **опыт проектирования своей деятельности**, причём эта деятельность для них **актуальна** (затрагивает их существенные интересы), **свободна** (даёт возможность испытания своих способностей и самореализации в выбранной области социального творчества), **трудоёмка** (успешность достижения результата должна требовать серьёзных усилий), **выполнима** (предполагает возможность самостоятельного достижения поставленной цели).