

Как составить программу работы клуба по месту жительства

Марина МИРОШКИНА, директор Центра развития образовательных систем, кандидат педагогических наук

Вы — новичок

Вы стали работником клуба по месту жительства. этому могли предшествовать различные жизненные обстоятельства. Возможно, вы раньше никогда не сталкивались с такой работой. Что делать? Во-первых, не волнуйтесь. А во-вторых, задайте себе следующие вопросы. Ответьте на них письменно и предельно откровенно.

1. Что я умею делать хорошо?
 2. Интересно ли детям то, что я могу?
 3. Интересно ли мне заниматься этим с детьми?
 4. Что я получу, если разработаю программу: интерес, дополнительный заработок, неформальную деятельность, творческую атмосферу, возможность самореализации, расширение круга общения?
 5. Нужно ли мне это? Для чего?
 6. Что мне нужно иметь, чтобы эффективно организовать работу с детьми: оборудование, помещение, информация, финансы?
 7. Есть ли у меня реальная возможность заняться программой?
- Свои возможности можно определить, заполнив таблицу:

Преимущества от деятельности Вероятные затраты и потери

посчитайте свои возможности по формуле:

$V = П - З$,

где П — число пунктов в графе «Преимущества», а З — число пунктов в графе «Затраты». Если разница $V > 0$, ваши действия будут целесообразны, если $V < 0$ — ваша затея неосуществима.

Итак, вы решились. Чтобы разработать программу, вы должны определиться, с каким возрастом вы хотите работать. У каждой возрастной группы свои особенности. В этом вам поможет следующая информация.

Психологические особенности детей и подростков различных возрастных групп

Младший школьный возраст (6–10 лет)

Ведущая деятельность — переход от игровой деятельности к учебной, всё большее значение приобретает общение со сверстниками.

Главное новообразование — чувство предприимчивости, способность добиваться поставленной цели. Важнейшими ценностями становятся эффективность и компетентность.

Подростковый возраст (10–15 лет)

Для подростка важно, чтобы его взрослость была замечена окружающими. Формирующиеся представления о нормах поведения провоцируют обсуждать поведение взрослых.

Интимно-личностное общение в отрочестве выступает в форме фантазирования. Отсутствие продукта обсуждения, нереализованность замыслов оставляют ребёнка в мире фантазий, что может привести к тяжёлым личным проблемам.

В подростковом возрасте развитие обеспечивается ситуацией встречи замысла с его результатом. Ребёнок должен иметь возможность практиковать авторское действие — замысел,

анализ условий реализации, получение продукта.

Особенность нового времени — реально возникшая перед людьми проблема свободы выбора. Реальный навык обоснованного выбора — необходимое приобретение в этом возрасте.

Ранняя юность (15–17 лет)

Основная проблема ранней юности — профессионально самоопределиться, самостоятельно и осознанно найти смысл выбираемой или уже выполняемой работы и всей жизнедеятельности.

Как будущему руководителю детского объединения, вам необходимо знать, какие бывают типы детских объединений.

Основные типы детских объединений

Детские объединения условно разделяются на *государственные* и *негосударственные*.

К *государственным* детским объединениям относятся различные детские формирования, созданные с целью реализации государственных (развивающих, образовательных, воспитательных и прочих программ). Они создаются в рамках государственных институтов (школа, внешкольное учреждение, муниципальное учреждение по работе с детьми и подростками по месту жительства) на основании Закона РФ «Об образовании», являясь структурной единицей, субъектом деятельности этого института. Их деятельность нормируется соответствующими документами министерств и ведомств.

Критерии государственных детских объединений:

1. Государственная программа деятельности (типовая, экспериментальная и пр.).
2. Взрослый руководитель — сотрудник государственного учреждения, реализующий программу и несущий ответственность перед администрацией государственного учреждения за достижение определённых педагогических результатов, получающий за свою педагогическую деятельность заработную плату.
3. Определённая ведомственными нормативными актами и финансовыми правилами численность детского объединения.
4. Определённая ведомственными нормативными документами учебная нагрузка членов объединения в течение дня, недели, учебного года.
5. Добровольное участие в учебной и организационной деятельности детей и подростков — членов объединения.
6. Свобода выбора детьми и подростками объединения по интересу.
7. Свободный выход из объединения.
8. Основные типы детских объединений государственного типа: учебная группа, класс, школа, клуб, кружок, ансамбль, студия, секция.

Учебная группа (кружок) — группа учащихся с общими интересами, обучающихся по единой учебной программе в течение учебного года, полугодия, четверти.

Школа — профессиональное подразделение, дающее специальное образование.

Класс — группа учащихся, которые занимаются под руководством определённого педагога или изучают определённый предмет.

Секция — учебное подразделение в составе какого-нибудь учреждения, организации, объединения с конкретной специализацией.

Студия — школа для подготовки специалистов в различных областях искусства. Создаётся с целью развития художественных и творческих способностей, выявления ранней одарённости детей.

Ансамбль — группа исполнителей, выступающих как единый художественный коллектив.

Клуб — объединение детей и подростков для проведения совместных занятий и совместного досуга с целью их разностороннего развития.

Детские общественные (негосударственные) объединения создаются на основе Законов РФ «Об общественных объединениях», «О государственной поддержке молодёжных и детских объединений», Президентских программ «Молодёжь России» и «Дети России»

«Детское общественное объединение — объединение граждан в возрасте до 18 лет и совершеннолетних граждан, объединившихся для совместной деятельности, направленной на удовлетворение интересов, развитие творческих способностей и социальное становление членов объединения, а также для защиты своих прав и свобод» (Закон РФ «О государственной поддержке детских и молодёжных объединений»).

Критерии детского общественного объединения:

1. Педагогическая система, которая реализуется в рамках данного объединения (скаутинг, пионерство, коммунарская методика, сюжетно-ролевые игры и т.д.).
2. Лидер — совершеннолетний член объединения, несущий ответственность за жизнь и здоровье детей перед их родителями, перед вышестоящей организацией. Он — носитель и реализатор заданного типа педагогической технологии.
3. Наличие уставных и программных документов, отражающих сущностные характеристики объединения, соответствующих действующему законодательству и принятых самим объединением на учредительной конференции.
4. Финансовая база объединения, созданная его учредителями, спонсорами, родителями, членами объединения в целях осуществления уставной и программной деятельности.
5. Внешняя ангажированность детского объединения некоторыми категориями взрослого населения (религиозное, национальное, профильное детское объединение).
6. Отличительные символы, ритуалы, атрибуты членов данного объединения.
7. Система внутренних межличностных и групповых взаимоотношений и взаимодействий, в том числе система управления, самоуправления, структура объединения.
8. Добровольность вступления, деятельности и выхода из объединения.

К числу детских общественных объединений относятся организации, федерации, ассоциации, объединения, лиги и т.д.

Организация — самостоятельное самодеятельное объединение, которое имеет своей целью воспроизводить в подрастающем поколении личностные качества, систему взглядов, отношений и взаимодействий с окружающим миром, присущих определённой категории взрослого населения; реализует свою цель через систему отношений, структуру, финансовый механизм, обозначенные в уставном документе, а также имеют внешние отличия (Орловская областная пионерская организация, Скаутская дружина им. Александра Невского и пр.).

Ассоциации и федерации детских организаций — детские объединения, включающие детские организации, меньшие по численности, масштабам деятельности (Федерация детских объединений России, Международная федерация детских объединений, Федерация скаутов России).

Лиги — широкомасштабные профильные объединения, реализующие сходные содержательные программы (Международная молодёжная морская лига, Лига малой прессы).

Чтобы конструировать программу, автору необходимо знать особенности детской группы и отдельных ребят, их интересы и потребности. Это позволит максимально учесть специфику конкретной группы детей, привлечь их к проектированию программы, перевести их из позиции потребителей программы в позицию соавторов и организаторов.

Побеседуйте с ребятами, а затем сделайте вывод о привлекательности идеи для ребят, о возможных ресурсах и степени участия подростков в его реализации.

- Сколько тебе лет?
- Хотел бы ты попробовать силы в моей программе?
- Ты уже участвовал в таких программах?
- Если ты будешь участвовать в программе, кто из твоих родных, друзей поможет тебе?
- Кто из твоих друзей составит тебе компанию?
- Что из того, что ты умеешь делать сейчас, пригодится тебе в программе?
- Как ты думаешь, какое оборудование нам необходимо уже сегодня, чтобы начать работу? А впоследствии? Где мы сможем достать это оборудование?
- Есть ли что-нибудь необходимое у тебя дома? Тебе позволят использовать это оборудование?

- Что нам нужно сделать в первую очередь? А в перспективе?
- Сколько, по-твоему, будет стоить наш проект? Где и как мы сможем найти деньги на его реализацию?

• Чему ты можешь помочь в реализации программы? А твои близкие?

Будем ли мы пытаться реализовать проект?

Настало время сформулировать основную цель программы и определить, что же нужно сделать для её достижения. Не нужно искать громкие фразы. Ваша цель — это то, что вы собираетесь сделать, чему научить ребят. Чтобы облегчить себе задачу, заполните таблицу.

Цель: (что будут способны делать дети в итоге)

Чему нужно научить детей

Как я буду учить

Что мне для этого необходимо

Теперь, когда каждый шаг продуман, составьте финансовую смету вашей программы, внося в неё все расходы, включая коммунальные платежи, затраты на методические материалы, техническое оборудование, заработную плату.

Продумайте возможные источники дохода: дотации, продажа рекламной продукции, исполнение заказов.

Соберите все ваши материалы в один «пакет» и скомплектуйте программу.

В программе укажите:

Название.

Автора.

На какой возраст и какое количество детей рассчитана.

Срок реализации.

Где будет реализована.

Содержание деятельности.

Смету.

Форма представления программы свободная: таблица, текст, схема. Программа предоставляется на экспертизу методической службе или руководству клуба.

Цель экспертизы: проанализировать содержание программы для последующей организационно-методической и материальной поддержки.

Критерии оценки программы:

- ориентация на интересы определённой группы детей;
- обоснованность цели и возможность достижения результата силами данного педагога;
- техническая и методическая обеспеченность проекта;
- перспективы развития программы в данном учреждении.

Результатом экспертизы служит рецензия, дающая право руководителю **кружка на работу с детьми по данной программе.**

Вы — мастер

Если вы не первый год работаете в клубе, у вас устоявшийся детский коллектив, поиск своего места под солнцем завершён и вы решили подготовить свою программу (например, для повышения квалификационного разряда), вам необходимо знать, что программы бывают трёх видов — типовая, авторская, экспериментальная.

Типовая — программа, рекомендованная соответствующим ведомством в качестве примерной в той или иной сфере деятельности.

Авторская —

1) модифицированная (в основном по содержанию) типовая программа;

2) созданная при отсутствии типовых в данной области;

3) экспериментальная — прошедшая апробацию, обсуждение и утверждение на экспертном совете.

цель экспериментальной программы — изменить содержание, организацион-

но-педагогические основы и методы обучения. После экспериментальной проверки эта программа утверждается как авторская.

Приведём пример авторской программы для детей младшего школьного возраста.

Программа клубной работы для детей младшего школьного возраста «Супермалыш».

Автор — Марина Руслановна Мирошкина

Авторская идея разработана с использованием материалов Детской образовательной организации «4Н»*.

* «4Н» (четыре эйч) — старейшая детская организация. Название носит по первым буквам четырёх английских слов — голова (Head), сердце (Heart), руки (Hands), здоровье (Health).

Практические разработчики авторской идеи: Марина Юрьевна Гладкова, Ирина Юрьевна Попович, психолог Алла Анатольевна Апрельская.

Программа предназначена для использования в клубной работе с младшими школьниками.

Младший школьный возраст (6–10 лет)

В 6–7 лет ребёнок, с рождения получивший право на гражданство, имя, заботу и уход, «вступает в пользование» одним из важнейших своих прав — правом на образование. Это право не исключает, а в значительной мере востребует реализацию права выбора ребёнком на информацию, на способы и формы её получения. В программе «Супермалыш» предложен один из вариантов организации клубной образовательной деятельности с младшими школьниками.

Ведущая деятельность учащихся младшего школьного возраста — переход от игровой деятельности к учебной, затем всё большее значение приобретает общение со сверстниками.

Главное новообразование — чувство предприимчивости, способность добиваться поставленной цели. Важнейшими ценностями становятся эффективность и компетентность.

Основная задача программы для малышей — создать условия для реализации значимой цели, проявления компетентности и успешности в актуальных видах клубной деятельности младших школьников. Формой реализации поставленной задачи может стать обучающая игра «Супермалыш».

Основная цель игры в том, чтобы посредством игровой деятельности развивать в детях потребность в усвоении новой актуальной информации, стремление к саморазвитию и самообразованию.

Игра реализуется через участие ребят в деятельности «Клуба 2С» (Клуба «Сам — себе...»).

Клуб имеет несколько «компаний», которые работают параллельно и периодически. Каждая «компания» встречается один раз в неделю или реже. Курс в «компании» рассчитан на 5–6 занятий, по окончании их ребёнок получает бусинку, которая надевается на кожаный ремешок-браслет. За каждое проявление инициативы, успешное выполнение программных заданий участник может получить дополнительные бусинки. По окончании каждого этапа программы ребята, набравшие наибольшее количество бусинок, получают жетон «Самый...». Когда этап кончается, учащиеся переходят в другую «компанию» по выбору. По итогам года ребята, набравшие определённое число жетонов, выходят в финал игры «Супермалыш». Каждому из них вручается значок «Самый-самый-самый». В финальном туре проводится соревнование за звание «Супермалыш» по итогам знаний, умений и навыков, полученных в «Клубе 2С».

Победитель конкурса получает звание «СМ», которое будет носить всегда. Как не бывает экс-олимпийских чемпионов, так не будет экс-«СМ». Победитель получает ленту «Супермалыш», его выступление на церемонии награждения записывается на видео и хранится в видеотеке клуба, он представляет всем своих родителей и помощников и получает право:

— здороваться за руку со старшими ребятами из клуба (старшеклассники обязаны уважать право «СМ»);

— принимать участие во «взрослых» мероприятиях вместе с группой «Самых-самых-самых» в качестве зрителей, группы поддержки, членов зрительского жюри;

— вести для малышей занятия в «Клубе 2С».

Примерный перечень «компаний» в «Клубе 2С» :

1. «Я сам».

Задача: дать малышам представление о ценности самого себя. Работа строится по схеме: «знание — отношение — поступок».

2. «Математика дела».

Задача: помочь ребятам понять, что для организации любого коллективного дела нужно уметь объединить усилия и разделить ответственность.

3. «Мои эмоции».

Задача: помочь малышам сделать вывод о том, что хорошо быть эмоциональным человеком, но твои эмоции не должны мешать другим.

4. «Маленький Робинзон».

Задача: помочь малышам освоить навыки безопасного поведения в условиях школы, улицы, природы.

5. «Волшебница-наука».

Задача: помочь ребятам пробудить интерес к необычным явлениям, фактам, к самообразованию.

6 «Выбор».

Задача: научить ребят принимать ответственные решения и обосновывать их.

Конкретное содержание каждой «компании» отрабатывается с его руководителем, в случае, если это предложение приемлемо. Список «компаний» может быть сокращён или увеличен, изменён в соответствии с возможностями кадрового корпуса.

Программа «Арифметика успеха».

Автор — Ирина Юрьевна Попович, г. Орехово-Зуево

Программа «Арифметика Успеха» позволит ребёнку в результате практических действий прийти к выводу о том, что для достижения личного успеха в каком-либо деле иногда необходимо использовать возможности других людей. Это случается, когда дело недоступно для одного человека. Оно может показаться сложным, потому что у человека недостаточно знаний. Тогда нужно привлечь к делу более компетентных людей. Оно может быть трудновыполнимым физически. Тогда необходимо усилить свою команду сильными и выносливыми помощниками. Оно может быть невыносимым из-за нервных перегрузок. Тогда нужны друзья, чтобы разделить с ними проблемы и тяготы.

Оно может касаться многих людей, тогда, чтобы не навредить им, необходим совет старшего и мудрого.

Можно достичь успеха, приглашая к сотрудничеству других людей. Но тогда дело перестанет быть личным. И успех станет общим. Общим для всех и своим для каждого. Но можно и ошибиться. И тогда поражение будет общим.

Переживая успех и неудачи, люди приобретают опыт, создают правила, сопутствующие успеху. Приобрести такой безопасный опыт и сформулировать свои Правила Успеха ребёнку поможет программа «Арифметика Успеха».

Правила Арифметики Успеха

(×) Твои собственные возможности *умножаются*, если

(+) *сложить* свои усилия (способности) с усилиями (способностями) других людей;

(–) *вычесть* ненужные амбиции;

(:) *разделить* ответственность и успех.

Программа «Арифметика Успеха» может быть организована через систему блоков.

1. «Я сам». В рамках этого блока ребятам даётся система заданий, с которыми они вполне могут справиться самостоятельно. Важно отметить каждого ребёнка, поощрить его, оценить его индивидуальность, подчеркнуть его непохожесть на других. Успехом считается результат, достигнутый самостоятельно. По результатам этого блока каждому участнику выдаётся знак «Успех».

2. «Я+ТЫ». В рамках этого блока ребятам даются задания, которые невозможно выполнить в одиночку, зато с ними вполне можно справиться, если найти одного помощника. Успех считается достигнутым, если ребёнок смог привлечь к исполнению задания помощника из числа сверстников. Каждому из пары вручается знак «Успех».

1. «Я+ВЫ» В рамках этого блока ребятам выдаются задания, которые можно выполнить только в паре со взрослым (родителем, учителем). Успехом считается выполнение задания. Ребёнку выдаётся знак «Успех»

2. «Я+МЫ» В рамках этого блока ребятам даётся задание, которое можно выполнить только сообща. Успехом каждого считается выполнение общего задания. Если общее задание выполнено, каждому участнику выдаётся знак «Успех».

Для систематической работы необходимо выбрать тему. Это может быть постановка спектакля, поход, строительство «Страны динозавров», подготовка к какому-то празднику и т.д. В предлагаемом варианте программы такой объединяющей идеей стала инсценировка сказки.

«Я сам»

День первый: «Моя первая сказка»

Задача: Создать условия для осознания ребёнком собственной уникальности и возможностей в достижении индивидуального успеха.

Необходимые материалы: По листу бумаги (бруску пластилина) на каждого участника программы; плакат с текстом песни «Голубой вагон».

Действия:

Мир сказок огромен, многообразен и доступен детям младшего школьного возраста.

а) Беседуем с ребятами о сказках, предлагаем каждому ребёнку придумать и рассказать свой сказочный сюжет.

б) Предлагаем ребятам отгадать загадки о героях сказок.

в) На волшебном поезде отправляемся в путешествие, придуманное ребятами (в Лукоморье, или в «Фантазёрово», или в «Волшебкино», на Планету сказок и т.д.). Для этого каждому даётся лист бумаги или брусок пластилина (на выбор) и предлагается нарисовать (вылепить) сказочных персонажей, с которыми ему хотелось бы встретиться, познакомиться и подружиться во время путешествия.

По окончании встречи исполняется песня «Голубой вагон».

Подводятся итоги: «Что каждый сумел сделать самостоятельно?», «В чём ты добился успеха?», «Почему это получилось?»

Ребятам выдаётся знак «Успех» и проводится выставка работ.

«Я+ТЫ»

День второй: «Сказочная мастерская»

Задача: Помочь ребятам выработать правила взаимодействия в паре для достижения совместного успеха.

Необходимые материалы: бархатная бумага, ножницы, клей, листы плотной белой бумаги.

Действия:

Детям даётся задание: работая в паре, спроектировать для сказочных героев (нарисованных или вылепленных ими на предыдущих встречах) фантастические архитектурные сооружения — дворцы, замки, башни.

Из бархатной бумаги дети нарезают квадраты (3x3 см) разных цветов — строительный материал. Ребята разбиваются на пары по своим симпатиям. Если пара есть не у каждого, предложите оставшимся объединяться по схожести сказочных персонажей.

После этой процедуры пары начинают работу над проектами своих зданий.

Ведущий наблюдает, у какой пары работа спорится, а у какой не всё гладко.

По окончании работы проводится выставка проектов. Авторы наиболее интересных проектов получают знак «Успех».

Далее анализируем: «Почему у вас получился, а у вас не получился проект?» Делаются

выводы о том, что для успеха необходимо учитывать возможности каждого и их умело использовать.

День третий: на балу у феи «Сказки»

Задача: Использовать возможности партнёров по паре для достижения индивидуального успеха.

Необходимые материалы:

Рисунки костюмов сказочных героев (изготовлены дома), мешок. В мешке: шапка Айболита, красная шапочка, градусник, корзинка, сапоги, шляпа Кота и т.д.

Действия:

Рисунки костюмов сказочных героев разрезаются на две части и раздаются детям и предлагается:

1. Как можно быстрее найти хозяина второй половинки костюма, определить, чей это костюм, выяснить, пригласили ли хозяина на бал.

2. Определить, чьи вещи потерялись. Отыскать парные вещи в мешке забытых вещей.

Подведём итог.

У каких пар получилось хорошее взаимодействие? Почему? Что нужно сделать, для того чтобы добиться успеха при работе в паре?

Исполняем песню «Если с другом вышел в путь».

День четвёртый. «Весёлая сказочная эстафета»

Задача: отработка группового взаимодействия ребят для достижения общезначимого результата.

Необходимые материалы: Карточки с отрывками из сказок. Записи с фрагментами из музыки к известным сказкам. Муляжи, изображающие овощи. Верёвка. Мяч.

Действия:

Класс делится на три команды. Исполняется песня «Вместе весело шагать по просторам».

Эстафета

1. По предложенному отрывку ребятам предлагается отгадать название сказки и её автора.

«... Да ещё рожу конька
Ростом только три вершка,
На спине с двумя горбами,
Да с огромными ушами.
Двух коней, коль хошь, продай,
Но конька не отдавай...»

(П. Ершов. «Конёк-горбунок»)

2. Музыкальная загадка

Звучит отрывок песни о Буратино из одноименного фильма. Назвать всех героев сказки

(А. Толстой. «Приключение Буратино, или Золотой ключик»)

3.

«Скорей бы приблизился вечер
И час долгожданный настал,
Чтоб мне в золочёной карете
Поехать на сказочный бал.
Никто во дворце не узнает,
Откуда я, как я зовусь.
И только лишь полночь настанет
К себе на чердак я вернусь»

(Ш. Перро. «Золушка»)

4. У героя этой сказки была огромная кукла, которая умела танцевать. Усилиями доктора Гаспара этой куклой стала девочка Суок. События этой сказки происходят в городе, которым правят три толстых злых человека.

(Ю. Олеша. «Три толстяка»)

5.

Он от бабушки ушёл,
И от дедушки ушёл,
И от зайца ушёл,
И от волка ушёл,

От медведя ушёл,
А от лисы уйти не сумел.
(Русская народная сказка «Колобок»)

Соревнования команд

«Конёк-горбунок». Дети бегут с мячом на спине, поддерживая его руками.

Лиса Алиса и Кот Базилио. Один прыгает на одной ноге, другой закрывает глаза. Передвигаются парой, держась за руки.

Золушка. Отделить игрушечные «репку» и «морковку» от «огурчиков».

Канатоходец Тибул. Пройти по верёвке, разложенной на полу.

Колобок. Передать мяч над головой.

Заключительная беседа.

Почему одна команда выиграла, а другая проиграла? Что помогло победить, а что помешало? Каким правилам нужно следовать, чтобы добиться успеха, когда вас много?

День пятый. Праздник

Задача: Объединить усилия всех для достижения результата. В деле принимает участие весь отряд. От усилий каждого участника зависит успех всего дела

Действие: Вспоминаем выводы, которые сделали после эстафеты.

Определяем общее дело, распределяем обязанности.

Иллюстрацией к программе будет выступление оркестра (бубны, колокольчики, металлофоны, свистульки, погремушки, деревянные ложки).