

Жуков Федор Александрович

учитель химии и биологии

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

"Б.Терсенская средняя общеобразовательная школа"

Уренского муниципального района Нижегородской области

КЛАССНЫЙ ЧАС «КОСМИЧЕСКИЕ СТРАННИКИ»

Автор: классный руководитель 6 класса Жуков Ф.А.

Направленность: гражданско-патриотическая

Форма классного часа: сюжетная, социально ориентированная игра

Цель: создание условий для формирования гражданской идентичности на основе понимания общечеловеческих морально-нравственных ценностей, принятия других социальных групп как партнеров, а не соперников, уважения их социальных позиций.

Задачи классного часа:

- создание условий для актуализации понятий «патриотизм», «государственные символы», «государственные интересы», «политика», «толерантность», соотнесение данных понятий с собственной системой знаний, морально-нравственных ценностей и социальных установок,
- создание условий для моделирования социальных процессов в виде сюжетной игры, получение учащимися опыта социальных отношений в игровой форме,
- эмоциональное, рефлексивное восприятие учащимися способов решения противоречий между социальными группами в форме конфликта и партнерских отношений.

Оборудование и материалы: компьютер с медиапроектором и колонками, магнитная доска и магниты, изображение космического корабля, космических шлюпок, листы с указанием ресурсов и способами сотрудничества по поводу ресурсов, чистые листы бумаги и фломастеры для каждой группы, видеофайл

мультфильма «Конфликт» (автор и кинорежиссер Г. Бардин, «Союзмультфильм»)

Фабула игры: космические странники направляются к новой, неизведанной планете, они вынуждены сделать посадку на спасательных шлюпках и в итоге оказываются разделены на две группы. Колонисты каждой группы создают свое общество, осваивают имеющиеся у них ресурсы. Через какое-то время у двух государств появляется необходимость налаживания отношений, так как они обладают разными ресурсами, равно необходимыми обеим сторонам. Страны ищут пути решения...

Ход мероприятия:

1. Организационный момент

Деятельность учеников (ДУ): настраиваются на работу.

2. Введение в игру. Рассказ об освоении новой планеты на космическом корабле «Пионер».

ДУ: Понимают и принимают сюжет игры. главной задачей игры провозглашается сбор пазла, фрагменты которого ребята получают в ходе классного часа.

Психолого-педагогическое обоснование (ППО): Игровая деятельность для учеников 6 класса попрежнему остается актуальной, по этому введение в игру не только создает основу для организации дальнейшей деятельности, но и является мотивирующим началом.

3. Фронтальный вопрос о понятии «пионер».

ДУ: Вспоминают или узнают значение слова, встраивают его в свою систему знаний.

ППО: Здесь происходит обучение со смещенными целями, речь идет о прошлом нашей страны, социальной группе школьников – пионерах, которые должны были проявлять смелость, находчивость, быть активными, быть примером для других. Это внутренняя установка на сегодняшнее занятие.

4. Демонстрируется прибытие корабля к планете. Дана фотография Земли, но планета не называется.

ДУ: Воспринимают прибытие на новую планету как старт активной части игры.

ППО: Для тех ребят, которые разглядели на рисунке Землю, этот рисунок является психологическим мостиком между игрой и жизнью. То есть они понимают, что будут строить отношения на планете, на которой им жить – на Земле.

5. Осуществляется случайное разделение на две группы в зависимости от того, в какую космическую шлюпку попадут ребята. Имена учеников вписываются на листы с изображением шлюпок.

ДУ: Выбирают карточку с указанием цвета шлюпки (синяя и зеленая), разделяются на две группы.

ППО: Деление учеников на группы происходит случайно. Здесь это важно, так как у ребят должно зафиксироваться, что они – бывшая команда одного корабля (корабль «Пионер»), а их разделение на группы – дело случая.

Цвет шлюпок выбран не случайно, синий и зеленый цвет также имеют противоборствующие стороны в мультфильме.

6. Организация работы в группах (распределение ролей, выбор координатора работы группы).

ДУ: Выбирается капитан и название поселения, которое создают космические колонисты.

ППО: По итогам наблюдений учитель делает выводы об умении работать в группе, смотрит, кто и как договаривается между собой, кто признается лидером группы (неформальный лидер классного коллектива).

7. Создание флага как государственного символа.

ДУ: Вспоминают государственные символы. Актуализируют знания о цвете полос на флаге России. Создают собственные флаги, объясняют его цветовое и фигурное решение.

ППО: Здесь происходит работа со смещенными целями, то есть ребята, не выходя за формат игры, актуализируют знания о символах российской государственности, значении цветов флага. Применяют эти сведения в новой ситуации – создают флаг своего государства.

В ходе наблюдения учитель анализирует какие цвета выбирают ребята для флага, как их позиционируют. Это позволяет оценить эмоциональный настрой на игру.

8. Работа с определением «патриотизм». Учащимся предлагается несколько вариантов определений, из которых они выбирают наиболее соответствующий их морально-нравственным установкам.

ДУ: Работают с текстом, соотносят высказывание с собственной мировоззренческой установкой, делают выбор.

ППО: Происходит активизация ключевого понятия в данном классном часе, так как в определениях патриотизма говорится не только о любви к своей родине, но и об уважении других народов.

Здесь важно напомнить ребятам, что, хотя они и строят разные государства, прилетели они на одном корабле, то есть имеют общие исторические корни (в ходе мероприятия делается намек на отношения России и Украины, но эта тема не раскрывается, а закладывается учащимся для дальнейших размышлений).

9. Осуществление критериальной оценки афоризмов о патриотизме

ДУ: Создание критериев оценки афоризмов о патриотизме, создание шкалы оценки, применение критериев к афоризмам, выбор лучшего и худшего высказываний.

ППО: Создаются условия для формирования одной из проектных компетенций – умения осуществлять выбор на основании самостоятельно разработанной системы критериев.

10. Викторина «Дни воинской славы».

ДУ: Группы зарабатывают баллы, отвечая на вопросы, посвященные дням воинской славы России.

ППО: В данном случае, не выходя за формат игры, ребята узнают, вспоминают дни воинской славы России. В игре делается акцент на то, что нельзя забывать свое историческое прошлое, свое наследие. Еще раз участникам намекают на то, что их группы имеют общие исторические корни, чтобы они учитывали это при построении взаимоотношений между «странами» в игре.

11. Определение ресурсов, которыми владеет страна, то есть введение основы для противоречий интересов между странами.

ДУ: Определяют ресурсы, количество ресурсов зависит от баллов, набранных на предыдущем этапе, ресурсы отбираются случайным образом.

ППО: В данном случае происходит создание ситуации, которая в будущем может привести к конфликтам или стать основой для сотрудничества.

12. Групповая работа «Как вы готовы защищать свои ресурсы».

ДУ: Работают в группах, в ходе обсуждения определяют, какие ресурсы для них имеют ценность, как они готовы сотрудничать в области распределения ресурсов.

ППО: Ученикам предлагается выбор: торговать (экономически целесообразный способ, соответствующий модели отношений между реальными странами в настоящее время), пользоваться сообща без ограничений (утопический способ, который показывает, что ученики не достаточно хорошо просчитали последствия этого решения), пользоваться на основе договоренности (еще один способ, соответствующий практике реальных отношений стран), защищать с оружием в руках на своей территории (показывает на внутреннюю готовность к конфликту), при необходимости отобрать даже на чужой территории (высокий уровень конфликтности). Учитель внимательно наблюдает за ходом дискуссии, оценивает позицию каждого ученика в этой области, делает выводы об уровне конфликтности учащихся. С теми, кто предлагает последний способ решения

необходимо провести индивидуальную беседу о конфликтах между людьми, поведении в конфликтной ситуации и способах разрешения конфликтов.

13. Фронтальное обсуждение ситуации, сложившейся на основе конфликта интересов в области ресурсов между странами.

ДУ: Участвуют в обсуждении, высказывают свое мнение, предлагают пути решения. За активность в обсуждении получают фрагменты пазла.

ППО: Создаются условия для применения коммуникационных компетенция: умения выразить свою точку зрения, аргументировано доказать ее, умение выслушать точку зрения другого.

14. Работа с пазлом.

ДУ: Собирают пазл, на котором изображена картина мира (во всех смыслах).

ППО: Фрагменты пазла даны ребятам с таким расчетом, что собрать его они не сумеют. Однако важно, чтобы ребята убедились в этом сами.

15. Просмотр видео – мультфильм «Конфликт».

ДУ: Просматривают фильм.

ППО: Во время просмотра обсуждение не ведется, каждый ученик формирует свое видение ситуации.

16. Обсуждение мультфильма. Рефлексия.

ДУ: Обсуждают мультфильм в группах с учетом установки учителя на то, что в мультфильме скрыта подсказка, каким образом ребята могут решить задачу – собрать пазл. В ходе обсуждения ученики должны прийти к выводу, что пазл можно собрать только во взаимодействии с другой командой.

ППО: Учитель наблюдает за ходом дискуссии, но не вмешивается в нее. При необходимости может высказать несколько суждений, которые могут подсказать участникам игры, что решение задачи игры (сбор пазла) возможно только при привлечении фрагментов пазла каждой из команд.

При этом могут быть разные варианты решения: договориться об обмене частями пазла, торговаться, возможно даже силовое решение, но оптимальное решение заключается в том, что необходимо собрать один общий пазл.

17. Сбор пазла. Рефлексия. Выход из игры.

ДУ: Собирают один общий пазл. Это главная задача игры.

ППО: Происходит осмысление сотрудничества как основы для решения многих социальных проблем, осознание, что силовое решение проблем оказывается разрушительным для обеих сторон.