

# Образовательный проект “Green Bridge”

Кристина Корягина, Настя Кузьмич  
Гимназия №4 г. Сморгони

**В** настоящее время образовательные проекты стали неотъемлемой частью образовательной системы РБ. Все больше школ совершенствуют свои методики в области преподавания.

Гимназия №4 г. Сморгони не стала исключением. Педагоги гимназии совместно с преподавателями педагогического университета имени Максима Танка разработали программу активного отдыха “Green Bridge”, ориентированную на социализацию старших школьников, их интеллектуальное развитие, физическое совершенствование и творческую самореализацию.

Разработчики (организаторы) программы ставили перед собой следующие задачи:

- Создание продуктивной, доброжелательной и гибкой по отношению к индивидуальным потребностям ребенка воспитательной среды;
- Повышение эффективности личной деятельности старших школьников и обучение их активным способам социализации;
- Формирование национально-культурной идентичности старших школьников через активное приобщение к историко-культурному наследию белорусского народа и взаимодействие с аутентичной экосистемой;
- Моделирование различных профессиональных сред для самоактуализации и профессиональной ориентации старших школьников;
- Организация досуга детей с учетом их потребностей, возможностей и интересов.

Руководящим принципом программы стал личностно-ориентированный подход. Согласно данному принципу при проведении воспитательных работ учитывались личностные качества каждого ребенка: его характер, коммуникабельность, быстрота мысли и др. На основании этих данных формировалась индивидуальная программа и впоследствии применялась при проведении занятий.

Помимо вышеупомянутого принципа педагоги ориентировались на развитие национально-культурной идентичности у учеников, а также на принципы “от ребенка — к методике” и “образование через всю жизнь”.

Помимо традиционных мероприятий в программе используются следующие методы решения воспитательных задач:

- 1. Обучающий семинар (мастер-класс) — форма занятий, предполагающая обучение слушателей новым способам деятельности, повышающих их личную эффективность. Характеризуется высокой информативностью, коммуникативной реализацией поставленных целей и задач, групповой динамикой и практической отработкой приобретенных знаний и умений. В ходе проекта были проведены мастер-классы на следующие темы: эффективное использование внутренних ресурсов (аффирмация, визуализация, техника ресурсных состояний); искусство публичных выступлений и презентации; делегирование; кризис-менеджмент; инвестирование; инвестиционные инструменты.
- 2. Моделирование — метод познания, в основе которого лежит конструирование символической реальности и отработка на ней полученных знаний и умений (игра “День экономики”).
- 3. Интерактивная экскурсия — метод презентации историко-культурного объекта или явления, при котором он рассматривается в контексте своего времени и пространства (участники посетили католическую деревню Мосар, исторические места Гальшан и поселка Крево).
- 4. Ролевая игра — методика организации учебного и воспитательного процесса в виде особой игровой среды, которая строится на взаимодействии педагога и учеников в условиях символического восприятия реальности и личности друг друга.

Изюминкой проекта стала его нестандартная форма проведения: на протяжении всего проекта участники жили в палаточном лагере вблизи деревни Крево. В связи с историко-культурной тематикой проекта, распределение на отряды было осуществлено весьма необычным способом: каждая палатка стала отдельным шляхетским родом, со своей историей (которую придумывали участники) и гербом.

Данный проект способствовал формированию национальной идентичности участников, успешной социализации и расширению их творческого потенциала.

Дополнительная информация:

<http://sggymn-brsm.by.ru/data/greenbridge.htm>

