

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Рассыпнянская основная общеобразовательная школа имени Евгения
Никулина»

**Разработка классного часа
для обучающихся 4 класса на тему:
«Орлёнок Лидер»**

Выполнила:
учитель начальных классов
МБОУ «Рассыпнянская ООШ»:
Пономаренко Евгения Александровна.

с. Рассыпное, 2023 г.

Тема занятия: «Орлёнок Лидер»

Класс: 4

Цель занятия: способствовать проявлению активности и инициативности в коллективной деятельности класса, формировать социальную активность и мотивировать младших школьников на развитие лидерских качеств.

Задачи:

Образовательные:

Познакомить с понятием «лидер», его важными качествами.

Развивающие:

Развивать активность, инициативность, любознательность и самостоятельность обучающихся, способность быть организатором и инициатором.

Воспитательные:

Воспитывать культуру поведения, уважительного и эмоционально-ценностного отношения.

Формы организации деятельности детей: фронтальная, групповая, индивидуальная.


Место проведения: учебный кабинет класса.

Оборудование: рабочие листы с заданиями, вспомогательная инструкция для выполнения игровых заданий, картинки с изображениями месяцев и треков Орлят России, презентация, фишки победителей, флажки «Орлята России», песочные часы.

Предполагаемый результат: дети должны показать свои лидерские качества, проявить свои умения работать в группе.

Ход классного часа

Этап классного часа	Методы и приёмы	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Формируемые УУ
<p>1. Организационный момент Задача: создать благоприятный психологический настрой учащихся на работу, активизировать внимание детей.</p>	<p>Словесный; Метод развития познавательного интереса (формирование готовности к восприятию)</p>	<p>- Здравствуйте, ребята! Сегодня я шла в школу с отличным настроением. Как вы думаете, почему?</p> <p>- Да, все, что вы сказали, верно: нашей с вами встрече я рада. А еще у меня такое приподнятое настроение от ожидания интересных открытий на нашем часе общения. Давайте поприветствуем друг друга.</p> <p>Приветствие. - Доброе утро, солнце! - Доброе утро, небо! - Доброе утро, всем нам!</p> <p>- И мы начинаем.</p> <p>Кричалка: - Орлята России готовы летать? - Орлята России готовы мечтать? - Орлята России законы все чтят? - Орлята России отчизне верны?</p>	<p>- Потому что вы хотели быстрее с нами встретиться? - Потому что сегодня прекрасная погода? – Может быть, потому что скоро каникулы?</p> <p><i>- все поднимают руки, затем опускают. - аналогичное движение. - все разводят руки в стороны, затем опускают.</i></p> <p>- Готовы летать и мир покорять. - Готовы мечтать и мечты воплощать. - Законы все чтят и душой не кривят - Отчизне верны и очень дружны!</p>	<p><i>Регулятивные УУД (саморегуляция как способность к мобилизации сил и энергии)</i></p>

<p>2. Мотивационно-целевой этап Задача: мотивировать учащихся на предстоящую деятельность, сообщая сформулировать тему и цель классного часа, развивать критическое мышление</p>	<p>Словесный (беседа); <u>Метод формирования ответственности</u> (предъявление педагогического требования); <u>Метод развития психических функций</u> (создание проблемной ситуации)</p>	<p>- Ребята тогда давайте вспомним, по каким трекам мы с вами работаем. На доске висят карточки с месяцами и карточки треков. Ваша задача определить какой трек относится к кому месяцу. (Приложение №1)</p> <p>- Молодцы ребята вы очень быстро справились с этим заданием. - А теперь скажите какой месяц у нас сейчас?</p> <p>- Так значит над каким треком сегодня мы будем работать?</p> <p>(2 слайд)</p>	 <p>- Октябрь</p> <p>- Орлёнок Лидер</p>	<p><i>Коммуникативные УУД</i> (умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли; планировать учебное); <i>Регулятивные УУД</i> (целеполагание как постановка учебной задачи; саморегуляцию как способность к мобилизации сил и энергии); <i>Познавательные УУД</i> (самостоятельно выделяют и формулируют познавательные цели; осознанно строят речевые высказывание в устной форме) <i>Познавательные УУД:</i> анализ информации; развито критическое мышление.</p>
<p>3. Основная часть Задача: познакомить обучающихся с понятием «лидер» и его значением для человека; учить общаться и соблюдать этические нормы общения.</p>	<p>Словесный (беседа, рассказ, объяснение); Наглядные методы (иллюстрация, демонстрация); Методы развития познавательного интереса</p>	<p>- Ребята, у вас на столах есть листы, и я попрошу написать на них месяц, в котором вы родились. - Прекрасно, а теперь сядьте так, чтобы ваши месяцы совпадали. <i>(В случае если у кого-то не совпал месяц рождения, можно сесть по временам года)</i></p>	<p>- пишут месяц своего рождения.</p> <p>- рассказываются по месяцам рождения.</p>	<p>Личностные результаты 1. Определять и высказывать самые простые, общие для всех людей правила. 2. Ориентироваться в нравственном содержании и смысле</p>

(стимулирование занимательным содержанием, создание ситуаций творческого поиска);
Метод формирования ответственности (предъявление педагогического требования, формирования понимания личностной значимости);
Метод контроля и самоконтроля;
Метод выработки учебных умений и накопления опыта (упражнение)

- Ну вот мы с вами образовали мини команды, в которых вы ребята будете работать. Для того чтобы работа была слаженной и плодотворной вам необходимо познакомиться.

Игра «Коза» (Приложение №2) (3 слайд)

- Ну вот я думаю сейчас мы точно все готовы к полёту по треку «Орлёнок Лидер»

- И давайте ответим на вопрос, а все ли вы знаете кто такой Лидер?

- Для того чтобы ответить вам необходимо выполнить **задание №1** в рабочих листах (Приложение №3), которые лежат у вас на партах. И естественно та команда которая справится быстрее всех подымает флажок и получает фишку победителя. Время на выполнение данного задания 1 минута.

- Подведем итоги. Кто же такой лидер?
(4 слайд)

- Выделиться в группе лидеру позволяют личностные качества, а вот какие мы узнаем, когда вы выполните **второе задание** правила остаются прежними. Время на выполнение данного

- *выполняют все движения*

- *высказывают свои предположения.*



- *Лидер — человек способный вести за собой, пробудить интерес к делу.*



своих и чужих поступков.

Познавательные УУД

1. Извлекать информацию из разных источников (текст, таблица, иллюстрации).

2. Сопоставлять, сравнивать, анализировать и оценивать ситуации и тексты из различных источников, чтобы разбираться и понимать, как нужно выполнять моральные нормы в отношении взрослых и сверстников.

3. Делать выводы на основе анализа объектов.

4. Осуществлять синтез, составлять целое из частей.

Регулятивные УУД

1. Определять цель деятельности.

2. Оценивать действия в соответствии с поставленной задачей.

3. Принимать и сохранять задачу занятия.

4. Планировать свои действия.

Коммуникативные

задания 1 минута.

- Подведём итоги.

(5 слайд)

- А для того чтобы составить словесный полный портрет лидера вам необходимо выполнить **третье задание**. Самая быстрая команда получит очередную фишку победителя. Время на выполнение данного задания 1, 5 минуты.

- Подведём итоги третьего задания

(6 слайд)

- Все молодцы! И готовы к дальнейшей работе и сейчас мы попробуем ваши лидерские качества проверить на практике. Одним из заданий в треке «Орленок лидер» это выполнение практики «Пробую себя в роли лидера».

- У вас на столах карточки инструкции давайте их проработаем. А фишка ждёт победителя. (учитель объясняет ход выполнения задания)


**Приложение 3.
(7-10 слайды)**

- *Ответственный, общительный, дружелюбный, наблюдательный, активный*

№3

Составь и объясни пословицы

Лидер ведет за собой,	существование которых народ не замечает.
Самые лучшие вожди те,	а босс управляет.
Вождь ведет не силой,	а примером.



- *Лидер ведёт за собой, а босс управляет.*

- *Самые лучшие вожди те, существование которых народ не замечает.*

- *Вождь ведёт не силой, а примером.*

- *Группы по очереди называют три цифры, смотря на экран какие вышли слова, по ним составляют игру по инструкции.*

УУД

1. Слушать и понимать других.
2. Строить речевое высказывание в соответствии с поставленными задачами.
3. Оформлять свои мысли в устной форме.
4. Договариваться о правилах общения и поведения.

		<p>- Подведем итоги. (Слайд 11)</p> <p>- Ребята я очень довольна вашей работой. Вы все справились со всеми заданиями на отлично, а это показатель отличной работы в команде.</p>	<p>- Каждая команда по очереди выходит и демонстрирует свою игру.</p>	
4.Подведение итогов		<p>- Ребята, чему было посвящен наш сегодняшний классный час?</p> <p>- Готовы ли мы стать лидерами класса?</p> <p>- Какая команда по вашему мнению была самой активной?</p>	<p>- высказывают своё мнение</p>	<p>Коммуникативные: учитывать и уважать мнения других; формулировать собственное мнение и позицию. Личностные: формировать установку на лидерство. Регулятивные: планировать свои действия в соответствии с поставленными задачами.</p>
5. Рефлексия <u>Задача:</u> оценить результаты работы	<p>Словесный (беседа, объяснение); Метод поощрения; Метод развития психических функций (творческое задание); Метод контроля и самоконтроля; Метод контроля и диагностики (анализ продукта детской деятельности).</p>	<p>- Для того чтобы подтвердить оценку, которую я вам поставила, прошу выйти всех в середину класса и встать в круг. Посмотрите друг на друга. Улыбнитесь соседу справа. Улыбнитесь соседу слева. Давайте возьмёмся с вами за руки. Сегодня мы с вами стали ещё дружнее. Ещё ближе друг к другу. Ещё позитивнее и добрее. Поэтому сейчас попробуем передать искорку дружбы. А</p>	<p>- встают в круг. - выполняют движения.</p>	<p>Коммуникативные (формулирование и аргументация своего мнения в коммуникации), регулятивные (оценка своей деятельности)</p>

делается это лёгким пожиманием руки соседа. Если вы почувствуете, что сосед справа или слева пожимает вам руку, значит, вам передали искру. Ваша задача – передать полученную искру другому соседу.

Если искра обойдёт весь круг меньше, чем за 30 секунд, то мы с вами можем гордиться собой, ведь мало таких команд, которые могут это сделать, потому что недостаточно дружные. Пока мы будем пожимать руки, я буду считать про себя секунды, за которые искра обойдёт круг.

Но, чтобы искра могла пуститься в путь, надо сказать вместе со мной следующие слова:

Пусть тепло горячих рук
Искрой обойдёт весь круг,

Но только молча.

(Слайд 13)

- Всех прошу занять свои места и подсчитать фишки которые вы набрали.

- В результате нашего занятия у нас определились лидеры, давайте им поаплодируем.

- Ребята, вы сегодня все поработали слаженно и хорошо, поэтому я хотела бы вас наградить не большими

- Пусть тепло горячих рук
- Искрой обойдёт весь круг.

- подсчитывают количество фишек.

		подарками за отличную работу на уроке. (Вручение ребятам значков «Орлёнок Лидер») Всем спасибо за плодотворную работу.		
--	--	--	--	--

«ОРЛЁНОК – ХРАНИТЕЛЬ»		АПРЕЛЬ
ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ УЧАСТИЯ В ПРОГРАММЕ В ТЕКУЩЕМ УЧЕБНОМ ГОДУ		МАЙ
«ОРЛЁНОК – ЭРУДИТ»		НОЯБРЬ
«ОРЛЁНОК – СПОРТСМЕН»		ФЕВРАЛЬ
«ОРЛЁНОК – ЛИДЕР»		ОКТЯБРЬ
«ОРЛЁНОК – МАСТЕР»		ДЕКАБРЬ
«ОРЛЁНОК – ДОБРОВОЛЕЦ»		ЯНВАРЬ
«ОРЛЁНОК – ЭКОЛОГ»		МАРТ

Игра «Коза»

Место проведения: класс

Участники: учащиеся

Цель: познакомиться.

Ход игры.

Игроки образуют круг, в центре которого находится водящий. Он выбирает себе пару из круга под слова:

Шел козел по лесу, по лесу, по лесу

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу.

Далее они начинают выполнять действия под декларирование круга.

Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем,

И ножками потопаем, потопаем, потопаем

Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся,

И навсегда подружимся, подружимся, подружимся.

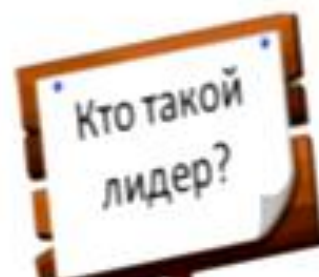
Идет знакомство. Пара расходится и садятся за свои парты



Тема: «Лидер – это ...»

№1

Лидер - _____



№2

Отметь, какими качествами обладает лидер



Ответственный

Общительный

Жадный

Грубый

Дружелюбный



Наблюдательный

Хвастливый

Ленивый

Завистливый

Активный

№3

Составь и объясни пословицы

Лидер ведет за собой,

Самые лучшие вожди те,

Вождь ведет не силой,

существование которых
народ не замечает.

а босс управляет.

а примером.



Приложение №4.

Методические рекомендации по организации практикума «Пробую себя в роли лидера»

Педагог: Ребята, сейчас каждой группе предстоит выполнить творческое задание – придумать свою собственную игру: вы дадите ей название, продумаете правила и требования, чтобы было понятно, кто и как может победить в вашей игре.

Но чтобы вам было проще придумать игры, для начала мы выберем обстоятельства для каждой из игр. Посмотрите на экран (**7 слайд**), вы видите таблицу, где прописаны условия для игры:

- место – где должна проводиться игра, которую вы придумаете. (*читают с экрана*);

- действие – то есть, действие, которое должно совершаться во время игры (*читают с экрана*);

- инвентарь – это какой-то предмет, который будет присутствовать в вашей игре (*читают перечень инвентаря*).

А сейчас каждая команда назовёт мне три цифры от 1 до 5 (можно повторять цифры), а я буду их записывать. (*Группы по очереди называют три цифры, педагог записывает*).

Теперь давайте посмотрим, что же вам «выпало». Смотрим на экран (**8 слайд с таблицей «Место»**). Первая цифра, которую вы назвали, – это цифра, означающее место, где вашу игру нужно проводить. Давайте узнаем, какие места вы выбрали (*педагог помогает группам разобраться с локациями*).

А сейчас посмотрим, что же означают вторые цифры из тех, что вы мне назвали (**9 слайд «Действие»**). Вторая цифра – цифра действия, которое должно совершаться в игре (*педагог помогает разобраться с действиями*).

Нам осталось узнать значение третьей цифры, которую назвала каждая из команд (**10 слайд «Инвентарь»**). Третья цифра – цифра какого-то определённого предмета, который будет использоваться в ваших играх (*педагог помогает каждой группе разобраться с инвентарём*).

Теперь, когда всем командам известны условия для сочинения новой игры, можно заняться её созданием. Имейте в виду, что доставшиеся условия могут иметь как второстепенное, так и главное значение в играх, которые вам предстоит сочинить. На придумывание игры вам даётся 7 минут. А после того, как вы придумаете игры, каждая группа будет проводить свою игру для всего класса (по одному разу).

Пример.

Одна группа назвала набор цифр 244, тогда им «выпали» следующие условия:
коридор – прыгать – мел.

Группа может придумать игру (назовём её «Шерлок») в подобном стиле:

- Выбирается один участник – Шерлок, который сначала отходит от остальных играющих на некоторое время;

– Играющие стоят в кругу, держа соединённые ладошки перед собой;

– Ведущий в ладошку кому-то из круга отдаёт мел.

– К играющим возвращается Шерлок и пытается отгадать, у кого мел.

Заглядывать внутрь ладошек Шерлок не может.

– Пока Шерлок пытается отгадать, у кого мел, остальные игроки прыгают, что облегчает задачу Шерлоку – он может услышать, как у кого-то в ладошке скачет мел.

– Задача играющих – незаметно для Шерлока передавать соседу мел, чтобы мел «обошёл» весь круг играющих. Если мел «обойдёт» круг, никого не пропустив, то выиграли играющие, стоящие в кругу. Доказательством их победы послужит след от мела на руках.

– Задача Шерлока – отгадать, у кого в ладошке мел, до того, как мел «обойдёт круг». Тогда он и выиграет. У Шерлока есть три попытки на то, чтобы найти мел.

У Шерлока есть возможность потренировать свою сообразительность и смекалку: во время игры может случиться так, что он «откроет» ладошки детей, а в ладошках не окажется мела, но будут следы от мела – тогда он поймёт, что в этой ладошке мел уже находился – это позволит ему предугадать примерное местонахождение мела.