




ФОКСФОРД

Сценарий классного часа

Цель урока

Сформировать у обучающихся навык проактивного поведения и осознанного планирования свободного времени как альтернативу пассивному потреблению контента.

Задачи урока

- 1 Познакомиться с понятиями «Режим Автора» и «Режим Зрителя»
 - 2 Выяснить способы самореализации без гаджетов
 - 3 Обсудить причины излишнего потребления контента
 - 4 Сформировать привычку креативного поиска деятельности
-

Реализация целей и задач

Цель и задачи урока реализуются в единой канве, но адаптируются под возрастные особенности двумя способами:

- **Для 1-4 классов:** акцент на воображении. Задания направлены на осязаемые действия (построить, нарисовать, найти). Рефлексия проходит через простые образы и эмоции.
 - **Для 5-11 классов:** акцент на личной эффективности. Задания строятся на анализе ресурсов, работе с неопределённостью и поиске выгод для будущего развития.
-

Оборудование

- Распечатанные Приложение 1 (в количестве учеников в классе)
- Приложение 2
- Приложение 3
- Листочки и канцелярия для записи идей

Ход урока

Этап	Ход работы 1–4 класс	Ход работы 5–11 класс	Время
1	<p>Организационный момент. Мотивирование на учебную деятельность</p>		3–5 мин
	<p>ПРИВЕТСТВИЕ. Игра “Какой ... ты сегодня?” (котик/супергерой/учёный/другое) Учитель: Ребята, замечали, что телефон похож на магнит? Он притягивает наше внимание, и бац – прошёл час, два. Мы просто смотрели, как кто-то другой играет или смеётся. В этот момент мы – Зрители. Нас как будто нет, за нас всё решил экран. Но есть те, кто круче любого Зрителя, и это – Авторы. Авторы сами создают приключение. Сегодня мы станем Авторами интересных дел.</p>	<p>ПРИВЕТСТВИЕ. Вопрос для аудитории: кто сегодня заходил в соцсети на 5 минут, а очнулся через час? Учитель: Разработчики приложений тратят миллиарды, чтобы вы не откладывали из рук телефон. По сути, в этот момент вы работаете на соцсеть – кормите её своим временем и вниманием. Учёные называют это режимом Зрителя. Пока вы в нём, реальная жизнь стоит на паузе, за вас всё решает алгоритм, а вы просто потребители того, что попало в рекомендациях. Но есть другой вариант – режим Автора. Это когда ты сам решаешь, чем заняться, чтобы в конце дня не было ощущения, что ты просто потратил свою жизнь на листание видео. В нашем случае Автор – это не тот, кто пишет книги, а тот, кто сам создаёт свои приключения и развивает свои навыки. Сегодня попробуем составить такой план на лето, чтобы не алгоритм управлял вами, а вы им.</p>	
2	<p>Постановка цели и задач урока</p>		3–5 мин
	<p>Учитель: Учитель называет действие, дети должны определить и назвать – это режим Зрителя или режим Автора. Примеры ситуаций:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Смотреть мультик про поход – Зритель • Построить шалаш из одеял и подушек – Автор • Листать картинки с едой – Зритель • Самому сделать лимонад – Автор <p>Учитель: Ребята, вот в чём секрет: когда ты Автор, внутри как будто включается мощная батарейка. Ты не ждёшь, пока развеселит мультик, а сам управляешь своим настроением. В этот момент ты становишься настоящим героем своей жизни, а не просто зрителем в зале!</p>	<p>Учитель: Учитель называет ситуацию. Если это режим Зрителя (пассивное потребление), ученики сидят неподвижно. Если это режим Автора (активное действие/созидание), они делают короткий жест – например, поднимаю руку или хлопают в ладоши. Примеры ситуаций:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Три часа смотреть, как кто-то проходит сложный уровень в игре – Зритель • Самому придумать и проверить тактику в этой игре – Автор • Листать видео по монтажу или обработке фото в ленте – Зритель • Снять и смонтировать свой ролик на 15 минут – Автор • Заказать готовую еду через приложение – Зритель 	

Этап	Ход работы 1–4 класс	Ход работы 5–11 класс	Время
		<ul style="list-style-type: none"> • Скинуть в чат предложение поездки и собрать всех друзей – Автор <p>Вывод: В режиме Зрителя ты просто тратишь время, чтобы другие становились популярнее и богаче. Переходя в режим Автора, ты сам управляешь своим временем. Это тренирует мозг находить интересные дела, пока другие просто смотрят в экран</p>	
3	Первичное усвоение новых знаний		15 мин
	<p>БИНГО АВТОРА</p> <p>Учитель раздаёт распечатанное Бинго из Приложения 1. Дети пишут свои имена на распечатке.</p> <p>Учитель: Посмотрите на табличку – это Бинго Автора, там будут ваши будущие занятия на каникулы. Сейчас выберите 3 дела из списка на листке, которые вы сделаете на этой неделе, и впишите их в три любые ячейки в Бинго.</p> <p>Примеры пунктов:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Придумать и смешать свой напиток • Построить самую высокую башню из того, что есть дома • Найти на улице 5 камней необычной формы • Организовать себе штаб супергероя под столом • Нарисовать и отправить бумажное письмо другу или родственнику 	<p>БИНГО АВТОРА</p> <p>Учитель раздаёт распечатанное Бинго из Приложения 1. Дети пишут свои имена на распечатке.</p> <p>Учитель: Перед вами табличка – это Бинго Автора. Это не просто список дел, а достижения на эти каникулы. Каждая клетка – способ доказать самому себе, что ты не просто потребитель контента, а человек, который умеет создавать. Сейчас выберите 3 пункта, которые кажутся вам самыми полезными или интересными, и запишите их в своё Бинго.</p> <p>Примеры пунктов:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Провести 12 часов без единого уведомления • Найти в своём районе 3 места, которые выглядят как кадры из кино, и сделать там крутые фото • Выучить один сложный физический навык (стоять на руках, фокус с картами) • Переделать старую вещь (разрисовать футболку, раскрасить кроссовки, починить сломанный гаджет) • Собрать компанию на живой квест или пикник без телефонов 	

Этап	Ход работы 1–4 класс	Ход работы 5–11 класс	Время
4	Реализация проекта и закрепление нового материала		15 мин
	<p>ВЫБОР РОЛИ</p> <p>Учитель: Сейчас мы попробуем себя на Бирже Идей.</p> <p>Дети делятся на 4 равные команды и садятся рядом. Учитель вешает на доску 4 листа обратной стороной (будут в приложении), на которых написаны только названия категорий.</p> <p>Примеры категорий:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Домашние легенды (дела, которые можно сделать, не выходя из своей комнаты) • Уличные испытания (активности во дворе или в парке) • Секреты для друзей (совместные дела, в которых нужен друг) • Мастерские сюрпризов (подарки, шифровки, добрые дела) <p>Учитель: Ребята, у нас есть 4 варианта приключений. Выбирайте свой.</p> <p>Дети от каждой команды выбирают карточки с доски и приносят своей команде.</p> <p>СОЗДАНИЕ КАРТОЧЕК</p> <p>Учитель: Сейчас вы – Авторы. Каждая группа должна придумать 3 самых крутых дела в своей категории. Таких, чтобы захотелось отложить телефоны в сторону.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Например для дома: устроить пикник на полу. • Правило: задание должно быть коротким и понятным. <p>Дети пишут свои идеи на карточках.</p> <p>СЛЕПОЙ ОБМЕН</p> <p>Учитель перемешивает карточки групп или просит группы поменяться конвертами.</p> <p>Дети зачитывают дела, которые им попались на карточке, если она им нравится – они вписывают её в своё бинго. Если нет, то придумывают замену.</p> <p>ФИНАЛ БЛОКА</p> <p>Учитель: Поднимите руку, кто нашёл в чужой карточке идею, о которой сам не думал?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Дети поднимают руки <p>Это и есть работа Автора – уметь замечать крутое вокруг и забирать себе в план.</p>	<p>ВЫБОР РОЛИ</p> <p>Учитель: Переходим к делу. Представьте, что ваша задача – создать план на лето, который будет по-настоящему захватывающим. Мы делимся на четыре команды. На доске четыре направления, выберите то, в котором вы станете знатоками.</p> <p>Примеры категорий:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Домашнее созидание (обустройство личного пространства, получение новых навыков дома) 2. Городская разведка (изучение окрестностей, поиск необычных мест) 3. Общие дела (командные игры, встречи с друзьями вживую, совместные походы или состязания) 4. Тайные поручения (секретные добрые дела, проверка себя на прочность) <p>Дети от каждой команды выбирают карточки с доски и приносят к своей команде.</p> <p>СОЗДАНИЕ КАРТОЧЕК</p> <p>Учитель: Сейчас вы выступаете как Авторы. Каждая группа должна придумать три самых стоящих дела в своём направлении. Таких, ради которых будет не жалко отложить телефон.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Например для дома: переукрасить старую вещь или приготовить сложный обед из того, что есть под рукой. • Правило: задание должно быть чётким, выполнимым и интересным для вас. <p>Дети пишут свои идеи на карточках.</p> <p>СЛЕПОЙ ОБМЕН</p> <p>Учитель перемешивает карточки групп или просит группы поменяться конвертами.</p> <p>Учитель: А теперь – проверка ваших идей. Каждая группа зачитывает то, что придумали их товарищи.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если задумка кажется вам отличной – вы вписываете её в свои перечни дел. • Если идея кажется слабой – вы имеете право её улучшить или заменить на свой, более мощный вариант. 	

Этап	Ход работы 1–4 класс	Ход работы 5–11 класс	Время
		<p>ФИНАЛ БЛОКА</p> <p>Учитель: Поднимите руки те, кто сейчас добавил в свой план идею, которая пришла не от вас, а от другой команды?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Дети поднимают руки <p>В этом и заключается суть проактивности: Автор не ждёт у моря погоды. Он внимательно смотрит по сторонам, находит лучшие возможности у других и применяет их в своей жизни. Вы только что сделали свой горизонт шире.</p>	
5	Рефлексия. Завершение урока		3 мин
	<p>Учитель: Ребята, каждый из вас сегодня подтвердил своё звание Охотника за впечатлениями. Мы – настоящие Авторы, потому что сами, без помощи и подсказок из интернета, составили план захвата этого лета интересными делами.</p> <p>Помните: даже самое маленькое дело, сделанное вашими руками, делает вас сильнее и интереснее любого персонажа из игр.</p> <p>А для этого нужно не стоять на месте, а постоянно развиваться. Как, спросите вы меня? В этом могут помочь чтение книг, разгадывание ребусов, кроссвордов, прогулки на свежем воздухе. Конечно, не забудем и про гаджеты. Но смотреть не только рилсы и короткие развлекательные видео, а занимательные занятия. Бесплатные в интернете тоже есть! Вы можете записаться на бесплатный курс в Летнем Клубе в Фоксфорде – это онлайн-лагерь, в который может записаться любой ребенок и не важно в каком городе он живет.</p>	<p>Учитель: Друзья, сегодня каждый из вас подтвердил своё право называться Автором. Мы подготовили программу действий, которая поможет вам прожить это лето осмысленно.</p> <p>Помните: любое дело, которое вы придумали и воплотили сами, без подсказок из интернета, развивает вас гораздо сильнее, чем пассивное наблюдение за чужой жизнью через экран.</p> <p>Предлагаю вам забрать этот перечень дел с собой. Это ваш личный способ не давать скуке и алгоритмам решать за вас, каким будет ваше лето. Постарайтесь выполнять хотя бы по одному пункту в день – это лучший способ сохранить бодрость и ясность ума на каникулах.</p> <p>Итак, вы составили свой план и готовы стать Авторами. Но что, если я скажу, что есть место, где вас ждут приключения, в которых пригодятся полученные сегодня знания?</p> <p>Это Летний онлайн-клуб Фоксфорда. Там вы сможете применить и прокачать то, о чём мы говорили, но уже в игровом формате. Каждый участник станет героем сюжета, будет проходить уровни и открывать новые навыки.</p>	

Этап	Ход работы 1–4 класс	Ход работы 5–11 класс	Время
	<p>Это лето станет для вас самым запоминающимся, ведь там вы сможете:</p> <ul style="list-style-type: none"> • найти новых друзей из разных уголков России • развить навыки, которые вам пригодятся в новом учебном году (научитесь работать в команде из разных уголков страны, не стесняясь высказывать свое мнение, выступать с докладами и презентациями) • выстроить доверительные отношения с родителями и не беспокоиться, что они вас будут ругать за время, проведенное в интернете <p>Если вам все это показалось интересным, то запишитесь в Летний клуб по ссылке [ссылка/куар] и пусть это будет ваше лучшее лето. И 1 сентября вы придете отдохнувших, загорелые и с горящими глазами</p>	<p>Хотите разобраться, как продвигать свои идеи и вести блог? Или узнать, где искать вдохновение, когда ничего не хочется? А может, поучаствовать мастер-классах от крутых профессионалов или провести настоящие эксперименты?</p> <p>Вы пройдёте квест, где каждый ваш выбор влияет на развитие персонажа, а в конце встретитесь с финальным испытанием, применив все накопленные навыки. И всё это — бесплатно. Переходите по коду на листочках, чтобы записаться в бесплатный Летний клуб Фоксфорда</p>	

- 1 Впиши в любые три клетки дела, которые ты выбрал в начале урока.
- 2 Остальные клетки заполни идеями, которые вы придумаете в группах или обменяетесь с друзьями.
- 3 Как только выполнишь дело на каникулах — зачёркивай клетку. Соберёшь линию по горизонтали, вертикали или диагонали — звание «Мастер автономности» получено!



Хочешь больше крутых заданий, экспериментов и идей для активных ребят?

Приходи в летний онлайн-клуб Фоксфорда — это абсолютно бесплатно! Отсканируй этот код прямо сейчас или дома с родителями.



Распечатать и разрезать по одной карточке.

Разложить на столе или прикрепить к доске обратной стороной.

Группа «Домашние легенды»

Посмотри на свои вещи по-новому. Что можно построить из подушек? Какую коллекцию собрать на полке? Какое необычное угощение приготовить для семьи?

Группа «Уличные испытания»

Найди на улице то, чего раньше не замечал. Какое дерево самое старое? Где прячутся самые красивые камни? Придумай испытание на ловкость или скорость для себя и своих одноклассников.

Группа «Секреты для друзей»

Подумай, во что было бы круто поиграть вдвоём или втроём? Какое общее дело объединит вас так, что вы забудете про телефоны? Придумай игру, где каждый будет важен.

Группа «Мастерская сюрпризов»

Кто сегодня нуждается в улыбке? Придумай, как передать тайную весточку или сделать подарок из того, что под рукой. Можешь использовать шифры, чтобы только свои поняли твоё послание.

Распечатать и разрезать по одной карточке.

Разложить на столе или прикрепить к доске обратной стороной.

Группа «Домашнее созидание»

Подумай, что в твоём доме можно изменить, починить, украсить или приготовить. Чему ты можешь научить свои руки прямо сейчас (от фокусов до кулинарных шедевров)?

Группа «Городская разведка»

Найди на карте своего района место, где ты никогда не был. Посмотри на привычные улицы глазами туриста или кинорежиссёра. Какие тайны хранят старые здания или парковые тропинки?

Группа «Общие дела»

Придумай повод, чтобы собрать людей вместе. Это может быть соревнование, совместное творчество или просто необычная прогулка. Главное — чтобы в центре было общение!

Группа «Тайные поручения»

Сделай что-то полезное для других так, чтобы остаться неизвестным. Или брось вызов самому себе: сделай то, что давно откладывал из-за страха или лени. Проверь, на что ты способен.