**ПОДПРОГРАММА «ТОЧКА ОТСЧЁТА»**

*Пояснительная записка:*

Наше время возвращает понятию «активная жизненная позиция» его первоначальный смысл. Однако активизировать деятельность всех сразу невозможно. Процесс воспитания активности, подготовки лидеров управляем  и должен строиться на основе сотрудничества, взаимного доверия и уважения взрослых,  детей и  подростков.

«Точка отсчёта», в отличие от большинства подпрограмм, индивидуальная; её задача помочь члену детского объединения, персонально побудить его к активным действиям, самосовершенствованию. Программированию своего будущего. Эта подпрограмма предполагает выявление, стимулирование и подготовку лидеров среди детей.

**ЦЕЛЬ:**

Раскрытие лидерских и организаторских  способностей у детей, помощь в их реализации через деятельность детского общественного объединения «Бригантина», формирование активной жизненной позиции участников, их становления как граждан России, создание условий для развития и обогащения их культуры личности через осознание собственного «Я».

**Задачи:**

* Выявление интересов, определение основных приоритетов деятельности участников.

* Обучение навыкам организаторской деятельности и публичных выступлений.

* Обмен опытом между детскими и молодёжными объединениями, работающими по лидерским программам.

**Уровни:**

**1.**Подготовительный уровень- возраст участников 10 – 13 лет. Основной вид деятельности – игра.

* Выявление интересов и способностей участников;

* Развитие лидерских качеств в зависимости от индивидуальных особенностей участников.

**2.** Обучающее – развивающий уровень – возраст участников 13 – 15 лет.

       Приоритеты  деятельности: обучение, практическое применение полученных

       знаний.

* Теоретический блок  (качества лидера, типы лидерства, имидж лидера и т. п.)

*Примечание:* выделение уровней подпрограммы носит более или менее условный характер, зависит от индивидуальных способностей участников и способностей подпрограммы конкретного детского или молодёжного объединения.

**Содержание деятельности:**

1. **1.**Применение полученных знаний  (составление новых игровых заданий,

     проведение акций, тематических дней, дел, приуроченных к знаменательным

     датам.)