

**Подборка онлайн-игр, разработанных в рамках  
3 (третьего) конкурсного испытания  
заочного этапа Всероссийского конкурса  
профессионального мастерства вожатых «Лига  
вожатых» 2023**

**Номинация: вожатые, работающие с временным детским коллективом**

# Содержание

«Восстановление Всемирной сети», Канунов Владислав Валентинович .....	4
«Время вдохновлять», Иванова Дарья Алексеевна .....	18
«Всемирное вдохновение», Брейкина Елена Алексеевна .....	28
«Всемирный Вестник», Буйнова Ирина Сергеевна .....	42
«Вспомним о войне», Потапов Александр Сергеевич .....	53
«Донжон дружбы», Кузнецова Марина Сергеевна .....	64
«Дорога добра», Кулинская Александра Ивановна .....	75
«Дружные делишки», Крамаренко Владислав Андреевич .....	90
«Еврика в Ё-школе», Тихонова Виктория Алексеевна .....	101
«Евро ёжик», Лихолат Дарья Александровна .....	115
«Ежегодная ёлка», Чугунова Виктория Вильдановна .....	126
«Ежедневник ёжика», Саблина Виктория Андреевна .....	137
«Казачи-разбойники», Юрченко Анастасия Дмитриевна .....	148
«Коллаборация красот», Агапов Вячеслав Сергеевич .....	156
«Кондовая коллекция», Капленко Виктория Павловна .....	166
«Край краеведов», Жигунов Василий Николаевич .....	177
«Красный корень», Бацуева Елизавета Николаевна .....	187

# Содержание

«Красота края», Ячменёва Василиса Павловна .....	198
«Лабиринт людей», Максимов Дмитрий Сергеевич .....	211
«Лазурная лопатка», Ингилевич Анастасия Михайловна .....	222
«Локализация людей», Хлопотьева Ольга Николаевна .....	233
«Магический манёвр», Марышева Полина Сергеевна .....	242
«Маленький мастер», Юн Ян Сон .....	252
«Мастер манёвров», Килина Юлия Алексеевна .....	263
«Навстречу новому», Худиева Эвелина Адилловна .....	278
«Небесные навигаторы», Старков Артём Владиславович .....	289
«Новаторский навигатор», Сапожникова Екатерина Андреевна .....	303
«Обработка отходов», Иванов Кирилл Петрович .....	314
«Остров осознанности», Полетаева Светлана Александровна .....	325
«Ответственный охранник», Юсупов Денис Александрович .....	336
«Отель "Очищение"», Ковпак Ксения Александровна .....	347
«Поиски патронуса», Зуева Екатерина Ивановна .....	358
«Разбитый робот», Дудник Софья Сергеевна .....	368
«Разумные роботы», Нагаева Анна Александровна .....	378
«Ракетелла Робохранильница», Шаповалова София Викторовна .....	388



# «Восстановление Всемирной сети»

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Канунов Владислав Валентинович



# Краткое описание онлайн-игры

**Название игры:**

«Восстановление Всемирной сети»

**Цель игры:** развитие интеллектуальных способностей детей в возрасте 11-12 лет

**Возраст:** 11-12 лет

**Время игры:** 1 час 30 минут

**Тема:** Интернет

**День смены:** 4-й день

**Ключевой элемент:**

старые газеты, журналы

**Режим игры:** онлайн

**Ход игры:** Игрок попадает в виртуальное измерение где история Интернета утеряна. Его цель собрать кусочки старых газет и журналов с информацией об истории Интернета. Чтобы получить кусочки игрок должен проходить различные испытания. В игре предусмотрен режим соревнования между игроками за инет-коины. Помимо сборки пазла из кусочков, игрок может обустроить свой музей Интернета за инет-коины. Игроки могут смотреть музей у друг-друга.

# Актуальность

Данная игра актуальна в связи с тем, что она **позволяет познакомиться** детей с историей всемирной сети Интернет, а также развить интеллектуальные способности. **Проблема**, которую решает игра заключается в том, что многие дети не знают историю развития интернета, его создателей. Данная игра нацелена на решение данных проблем, предлагая детям интерактивный образ обучения, который позволяет им легко усваивать новые знания, представленные в игровой форме, и закреплять их в памяти через весёлый и неформальный подход.

Также игра **решает** проблему отсутствия мотивации к обучению. С помощью интересных заданий и испытаний дети развивают свои интеллектуальные способности. В итоге, игра актуальна, так как нацелена на решение вышеприведенных проблем.



# Цель онлайн-игры

*Для вожатых, педагогов и организаторов игра «Восстановление Всемирной сети» должна принести следующие педагогические результаты:*

- Улучшение качества осведомленности детей об истории Интернета и развитие интеллектуальных способностей.

*Для коллектива участников, игра «Восстановление Всемирной сети» должна принести следующие коллективные результаты:*

- Развитие навыков социального взаимодействия при решении различных задач в коллективе.
- Достижение общей цели.

*Для каждого индивидуального участника, игра «Восстановление Всемирной сети» должна принести следующие индивидуальные результаты:*

- Улучшение интеллектуальных способностей.
- Знакомство с историей Интернета.
- Развитие когнитивных навыков, так как игра стимулирует детей к настойчивости и упорству в решении задач, что в конечном итоге помогает улучшить их способности к обучению.
- Развитие аналитического мышления, так как в игре они размышляют и анализируют испытания.

# Задачи онлайн-игры

*Вот несколько конкретных задач, которые помогут достичь общей цели игры «Восстановление Всемирной сети»:*

- Создать интересный сюжет, связанный с темой «Интернет», который будет понятен детям.
- Разработать задания, направленные на знакомство детей с историей Интернета, а также на развитие интеллектуальных способностей.
- Разработать такой дизайн игры, который поможет детям привлечь внимание к игре и поддерживать их интерес к продолжительности игры.
- Убедиться в том, что каждое задание в игре имеет свою цель и позволяет развивать социальные навыки, такие как работа в команде и сотрудничество.
- Создать условия для того, чтобы дети получили удовольствие от игры, чтобы повысить их мотивацию, и сделать образовательный процесс более привлекательным.

# Участники

**Целевая аудитория** игры «Восстановление Всемирной сети» – дети в возрасте 11-12 лет, которые хотят познакомиться с историей Интернета. Игра может пройти в рамках образовательных мероприятий в школе, в детских клубах, в лагерях и на каникулах, а также в игровых центрах для детей. В игре может участвовать неограниченное количество детей. Эта игра идеально подходит для знакомства детей с историей Интернета и развития интеллектуальных способностей. Игра мотивирует детей проходить испытания и развивать свой город, что вызывает конкуренцию среди игроков.

# Время

- Для игры «Восстановление Всемирной сети» было рекомендовано время около **1 часа 30 минут**. Конечное время игры может быть скорректировано в соответствии с уровнем сложности испытаний и количеством задач в игре. Важно также учитывать возраст ребят и скорость, с которой они могут решать задачи. Если необходимо, время игры может быть увеличено до 2-3 часов, чтобы участники могли более детально и изучено испытать игру.
- Наиболее благоприятное время для проведения игры – утро. Утром дети не загружены информацией и полны сил, поэтому информация будет запоминаться лучше.

## Ход онлайн-игры

Игрокам предоставляется ссылка на онлайн-игру, которую они могут открыть на любом устройстве с доступом в Интернет.

## Подготовка

Перед началом игры игрокам зачитывается короткое введение в игру, рассказывающее о задачах, которые им предстоит решить, и о целях, которые они должны достичь.

Игроки также получают всю необходимую информацию о правилах и контроле времени. Их задачи начинаются одновременно, и они будут иметь фиксированное время для прохождения всех уровней.

## Ход онлайн-игры

Игроки, попав в виртуальный мир, слушают историю про то, что произошло. Далее игроки проходят первое задание в котором получают первый кусочек старой газеты-пазла и определенное количество инет-коинов.

## Погружение

Помимо испытаний игрок может развивать свой виртуальный музей за инет-коины. Игрок может создавать свои уникальные экспонаты.

После прохождения первого испытания игроку открывается возможность состязания с другим игроком за инет-коины. Игрок победивший забирает инет-коины проигравшего. После сбора всех кусков газет игрок должен собрать все эти кусочки в единую картинку. Эта картинка является завершающим предметом в игре.

# Ход онлайн-игры

## Примеры заданий в онлайн-игре



## Ход онлайн-игры

Как только все игроки закончили прохождение игры им выводиться личные результаты на экран.

## Подведение итогов

Их результаты, группы и эффективность обсуждаются вместе со всеми участниками. Проводится анализ того, какие задачи были наиболее интересными и сложными, а также как можно улучшить будущие подобные онлайн-игры.

Сообщить игрокам результаты игры и вручить награды, чтобы участники знали, чего ожидать в следующий раз. Собрать отзывы от участников, а также от вожатых и педагогов, чтобы использовать эти данные для повышения качества игр в будущем.

# Критерии и показатели

Крупномасштабная онлайн-игра «Восстановление Всемирной сети» может быть оценена и измерена по ряду критериев и показателей. Некоторые из них включают в себя:

- 1.** Активность участников: насколько аудитория участвует в игре, проявляет интерес, общается и элементы сотрудничества в командах.
- 2.** Обучение: насколько эффективной является игра в плане знакомства игроков с историей Интернета.
- 3.** Развитие интеллектуальных способностей: насколько игровая зона развивает способность к логике, анализу и т.д.
- 4.** Продуктивность: количество решенных задач, побед в испытаниях, количество созданных экспонатов.
- 5.** Удовольствие: показатель того, насколько дети наслаждаются игрой и как долго собираются продолжать ее прохождение.
- 6.** Подготовительная работа: готовность организаторов, актуальность задач и визуализация для интереса игроков.
- 7.** Оценка: насколько эффективно администраторы могут оценить эффективность игры, значимость и производительность на основе голосов, отзывов, результатов участников.

Такие показатели могут помочь администраторам и участникам в оценке эффективности игрового занятия, а также в нахождении областей, где игра может быть улучшена.

# Использованные источники

Для разработки игры «Восстановление Всемирной сети» мной были использованы следующие источники:

1. Бочина М.Г. Особенности развития учеников среднего школьного возраста (10-15 лет) // Проблемы и перспективы развития образования в России, 2015. — Текст: подлинный.
2. Джесси Шелл.: Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все, 2019. — Текст: подлинный.
3. Куприянов Б. В., Рожков М.И., Фришман И.И.: Организация и методика проведения игр с подросткам. Взрослые игры для детей, 2004. — Текст: подлинный.

# Последствие, краткий самоанализ

В результате создания онлайн-игры «Восстановление Всемирной сети» для детей 11-12 лет я изучил различные методы обучения и развития способности анализировать, а также использовал информацию о развитии личности в данном возрастном диапазоне. Я также создал сценарий игры, который сочетал в себе уникальный игровой опыт с элементами расширения кругозора. Оценка эффективности игры будет возможна только после её использования в жизни, путем получения обратной связи от участников. Я уверен, что данная игра может принести пользу и развивать ребят в различных областях знания и в развитии навыков командной игры. Кроме того, создание этой онлайн-игры помогло мне расширить мои знания и навыки в создании интерактивных квестов и игр на основе обучения.

# Время вдохновлять

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Иванова Дарья Алексеевна

Газеты и журналы были, есть и будут. Они отражают в себе моменты в которых были созданы. В них всегда есть место творчеству, также как и в Интернете. Очень важен творческий подход к такому делу, следовательно, без вдохновения здесь никак. Кто знает, может быть сделанные ребятами журналы станут предметом вдохновения для других.

# Краткое описание онлайн-игры

Ребятам предлагается познакомиться с историей появления газет и журналов, а затем выполнить челлендж, а именно создать онлайн-журнал, который включает в себя несколько блоков:

- Мама, я журналист (нужно записать видео о жизни в лагере, написать статью).
- Осторожно, мошенники (нужно написать статью о правилах безопасности в Интернете).
- Покоритель сетей (нужно создать викторину, связанную с темой Интернета, блоггинга и тому подобное).
- Ой, реклама (нужно записать рекламный ролик или написать пост о предстоящем мероприятии в лагере).

Далее приложение самостоятельно сформирует журнал, где будет возможность посмотреть записанные видео. У ребят также будет возможность редактировать внешний вид журнала.

# Актуальность

Наша жизнь напрямую связана с использованием Интернета, уже в 11-12 лет дети являются его активными пользователями. В сети существует большое количество схем для «развода» на деньги и различную личную информацию, поэтому важно обезопасить ребят от такого, ознакомив с правилами безопасного пользования Интернетом.

Всемирная паутина это не только развлечения, но и хороший способ для саморазвития и творчества. Главное показать детям все её возможности.

# Цель онлайн-игры

- Знакомство с правилами безопасного пользования Интернетом.
- Развитие интеллектуальных и творческих способностей.
- Сплочение коллектива посредством совместной деятельности.
- Выявление наиболее сильных сторон каждого участника.

# Задачи онлайн-игры

1. Поиск нужной информации в Интернете.
2. Съёмка видеороликов, создание статей посредством работы в команде.
3. Создание викторины.

# Участники

- 10-17 лет, как для мальчиков, так и для девочек.
- Для возраста 11-12 лет подходит идеально, так как они уже прекрасно понимают, что от них требуется, и легки на подъём. В этом возрасте наиболее легко и активно включаются в разные активности.
- Ребята могут принимать участие группами от 4-5 человек до целого отряда.

# Время

- Продолжительность активности 1,5-2 часа, при условии, что сюда входит время для продумывания роликов, обсуждения идей и командной работы.
- Предполагается, что ребята не используют телефоны на протяжении всей игры, есть время для смены вида деятельности и отдыха от гаджетов.
- 4 день смены также отлично подходит для проведения игры, так как наступает основной период смены, начинается активное сплочение коллектива и включение в командную работу.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- Ребята знакомятся с историей газет и журналов.
- Знакомятся с форматом работы.
- Распределяют роли и задания.

## Погружение

- Снимают видеоролики и монтируют их.
- Пишут статьи.
- Составляют викторину.
- Загружают всё в специальные поля в приложение.

## Подведение итогов

- Получают готовый вариант журнала.
- Оценивают проделанную работу.
- Представляют свой журнал другим ребятам.

# Критерии и показатели

1. Творческий подход.
2. Правдивость подобранной информации для статей.
3. Командная работа.

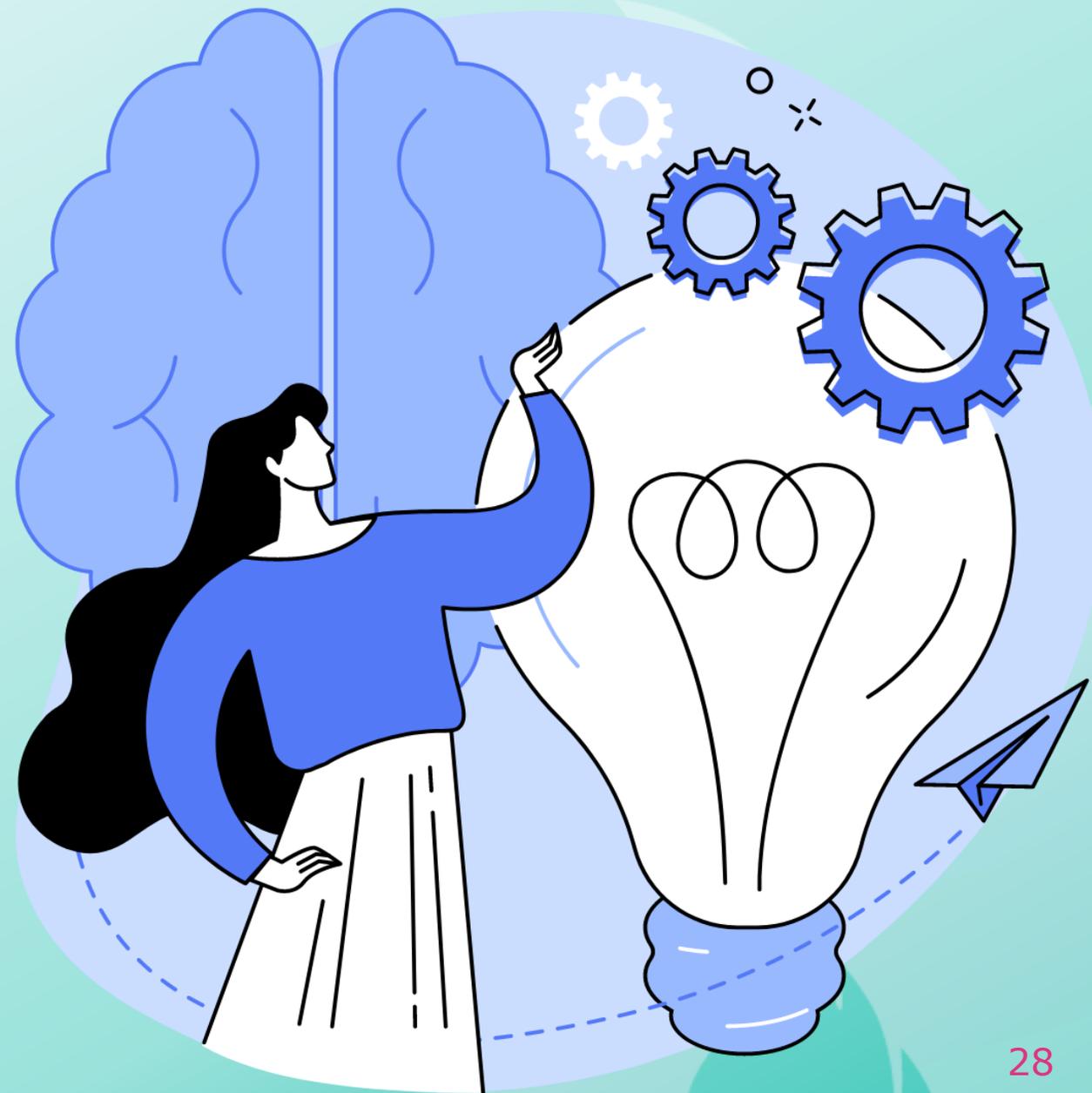
# Последствие, краткий самоанализ

- Данную игру возможно провести в офлайн формате, создав печатный журнал.
- Её стоит проводить, когда уже ребята познакомились и начинают активно взаимодействовать между собой (4 день смены хорошо для этого подходит).
- Считаю ценным совмещение нескольких форматов работы в одной игре, возможность детям проявить себя в разных ролях и областях.
- Данную игру также отлично было бы провести в рамках медиа-смены.

# «Всемирное вдохновение»

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса  
«Лига вожатых» 2023

Автор: Брейкина Елена Алексеевна



# Краткое описание онлайн-игры

**Название игры:**

«Всемирное вдохновение»

**Возраст:** 11-12 лет

**Тема:** Интернет

**Ключевой элемент:**

старые газеты, журналы

**Цель игры:** развитие интеллектуальных способностей

**Время игры:** 3 часа

**День смены:** 4-й день

**Режим игры:** совместная игра (кооп)

**Ход игры:** редактор старой газеты пришёл к детям с просьбой помочь ему перевести своё творение на новый уровень и начать онлайн-газету в Интернете. Для наилучшего эффекта он решил организовать конкурс на лучшую статью. Каждый ребёнок заходит в приложение, которое распределит его к определённой команде редакторов колонки новостей о лагере. Первый этап – редакторы в командах собирают определённую информацию и создают по шаблону свой пост новостей. Второй этап – приложение публикует всю онлайн-газету, и все участники лагеря могут оценить каждую статью по пятибалльной шкале. Чья колонка новостей соберёт больше голосов, та команда детей и выиграет конкурс от редактора старой газеты.

# Актуальность

Данная игра актуальна в связи с тем, что она **позволяет** детям **развить свои интеллектуальные способности**. С помощью игры дети научатся редактировать собранную информацию, раскроют свой творческий потенциал при оформлении онлайн газеты, а также научатся работать с программным обеспечением, что в будущем пригодится им в любой работе.

**Проблема**, которую решает игра, заключается в том, что многие дети не любят читать книги, не хотят развивать свой словарный запас, всё чаще используя сокращение слов в своей письменной и устной речи. Также в наше время дети постоянно сидят в телефонах, не понимая, что в них можно не только играть, но и узнавать новую информацию.

**Данная игра** прицельно нацелена на решение данных проблем, предлагая детям почувствовать себя в роли журналиста, редактора, дизайнера, что позволит им усвоить новые знания, представленные в игровой форме, и закрепить их в памяти через весёлый и неформальный подход.



# Цель онлайн-игры

**Для вожатых, педагогов и организаторов игра «Всемирное вдохновение» должна принести следующие педагогические результаты:**

Сплотить детей общей целью, развить их грамматические способности, а также научить их новым навыкам, которые должны пригодиться в будущем.

**Для коллектива участников, игра «Всемирное вдохновение» должна принести следующие коллективные результаты:**

- Создание возможности для детей научиться работать в команде.
- Развитие навыков социального взаимодействия при решении различных задач в коллективе.
- Достижение общей цели.

**Для каждого индивидуального участника, игра «Всемирное вдохновение» должна принести следующие индивидуальные результаты:**

- Развитие интеллектуальных способностей;
- Развитие когнитивных навыков, так как игра стимулирует детей к настойчивости и упорству в написании текста для статьи, что в конечном итоге поможет улучшить их способности к обучению.

# Задачи онлайн-игры

Вот несколько конкретных задач, которые помогут достичь общей цели игры «Всемирное вдохновение»:

- разработать такой дизайн игры, который поможет детям привлечь внимание к написанию статьи и поддерживать их интерес к соревнованию;
- создать шаблоны для колонок новостей лагеря;
- разработать эскизы, которыми дети смогут оформить свои колонки;
- убедиться в том, что любой желающий из лагеря сможет оценить каждую колонку;
- создать условия для того, чтобы дети получили удовольствие от игры, чтобы повысить их мотивацию, и сделать образовательный процесс более привлекательным.



# Участники

**Целевая аудитория** игры «Всемирное вдохновение» дети в возрасте 11-12 лет, которые находятся на стадии поиска себя. Игра может пройти в рамках образовательных мероприятий в школе, в детских клубах, в лагерях и на каникулах, а также в игровых центрах для детей. В игре может участвовать неограниченное количество детей. Эта игра идеально подходит для сплочения детей, а также развития их интеллектуальных способностей.

# Время

- Для игры «Всемирное вдохновение» рекомендовано время **3 часа**. Конечное время игры может быть скорректировано в зависимости от того, сколько информации захотят написать дети, и как быстро жители лагеря смогут провести голосование.
- Наиболее благоприятное время для проведения игры – утро. Утром дети не перегружены информацией и полны сил, поэтому собирать и редактировать новости им будет намного проще.



## Ход онлайн-игры

Игрокам предоставляется ссылка на онлайн-игру, которую они могут открыть на любом устройстве с доступом в Интернет.

## Подготовка

Перед началом игры игрокам зачитывается короткое введение в игру, рассказывающее о задачах, которые им предстоит решить, и о целях, которые они должны достичь.

Игроки также получают всю необходимую информацию о правилах и контроле времени, их задачи в командах начинаются одновременно и они будут иметь фиксированное время для написания статей.

# Ход онлайн-игры

Первый шаг в игре – каждый ребёнок заходит по ссылке в приложение, которое распределит его к определенной команде редакторов колонки новостей о лагере (новости спорта, колонка о моде в лагере, гороскопы, музыкальная колонка, интервью, новости лагеря). После этого начинается игровой процесс создания.

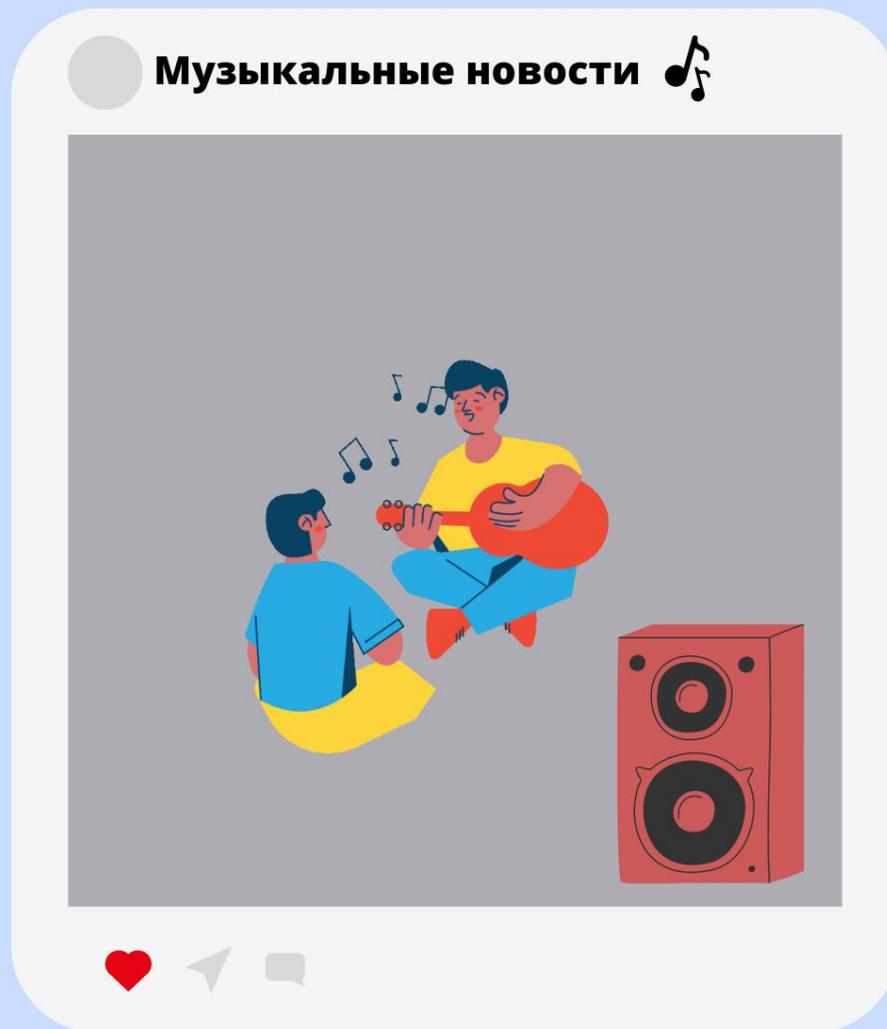
# Погружение

Редакторы в командах собирают определенную информацию и создают по шаблону свой пост новостей, также дети по готовым примерам эскизов создают оформление колонки. Ещё одним обязательным условием для каждого раздела, является интерактив с читателями (кроссворды, загадки, головоломки и тому подобное по своей тематике).

После установленного времени, дети сохраняют свои готовые, красиво оформленные новостные колонки. Приложение публикует общую онлайн-газету и участники лагеря голосуют по пятибалльной шкале.

# Примеры шаблона статьи в онлайн-игре

Сегодня в лагере по опросу самая популярная песня "Ягода малинка"



## Ход онлайн-игры

Как только время голосования заканчивается, подводятся итоги. Редакторы новостной колонки, которая набрала больше всех баллов, выигрывают игру.

## Подведение итогов

Результаты группы и эффективность обсуждаются вместе со всеми участниками. Проводится анализ того, какие стадии создания были наиболее интересными, а какие сложными, а также как можно улучшить будущие подобные онлайн-игры.

Собрать отзывы от участников, а также от вожатых и педагогов, чтобы использовать эти данные для повышения качества игр в будущем.

# Критерии и показатели

Крупномасштабная онлайн-игра «Всемирное вдохновение» может быть оценена и измерена по ряду критериев и показателей. Некоторые из них включают в себя:

- 1. Активность участников:** насколько аудитория участвует в игре, проявляет интерес, общается и элементы сотрудничества в командах.
- 2. Обучение:** насколько эффективной является игра в плане обучения новым навыкам.
- 3. Развитие аналитических навыков:** насколько написание новостной колонки развивает способность анализировать у детей.
- 4. Продуктивность:** количество написанной информации, качество оформления визуализации, проработанность умственного интерактива с читателями.
- 5. Удовольствие:** показатель того, насколько дети наслаждаются игрой и как долго собираются продолжать ее прохождение.
- 6. Подготовительная работа:** готовность организаторов, актуальность задач и визуализация для интереса игроков.
- 7. Оценка:** насколько эффективно администраторы могут оценить эффективность игры, значимость и производительность на основе голосов, отзывов, результатов участников.

Такие показатели могут помочь администраторам и участникам в оценке эффективности игрового занятия, а также в нахождении областей, где игра может быть улучшена.

# Использованные источники

Для разработки игры «Всемирное вдохновение» мной были использованы следующие источники:

1. Джесси Шелл.: Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все, 2019. — Текст: подлинный
2. Бочина М.Г. Особенности развития учеников среднего школьного возраста (10-15 лет) // Проблемы и перспективы развития образования в России, 2015. — Текст: подлинный
3. Овчинников В.В., Зинькевич И.П., Лосева Н.Г.: Настольная книга вожатого, 2015. — Текст: подлинный

В результате я совместила материалы из разных источников, чтобы создать уникальный игровой опыт, который был адаптирован к потребностям детей в возрасте 11-12 лет и соответствовал требованиям, выставленным заказчиком.

# Последствие, краткий самоанализ

Я считаю, что возможно провести игру как в онлайн формате, так и в оффлайн формате. Игра является примером универсальной деятельности для детей, поскольку включает в себя различные аспекты видов активности, такие как мышление, эмоции, воображение. Она способствует развитию широкого кругозора, внимательности и наблюдательности.



# Всемирный Вестник

*Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023*

Автор: Буйнова Ирина Сергеевна

**НАЧАТЬ**



## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ

«Всемирный Вестник» – онлайн игра для детей, где они смогут не только проверить свои знания об устройстве Интернета, но и создать собственную научную газету!

«Здравствуй, юные журналисты! Вы живёте во второй половине XX века. Недавно произошло событие, разделившее историю на «до» и «после»: был создан «Интернет»! Мнения людей о революционном изобретении разнятся: одни в восторге, другие боятся, а третьи и вовсе отрицают возможность существования всемирной сети! Ваша задача: узнать, что такое «Интернет», предугадать, что будет создано учеными в будущем, и рассказать об этом всем-всем людям, развеяв ложные сплетни и беспочвенные предположения!»

Задачи детей: выполнять задания, получая за это монеты (ВестКоины); из собранных материалов составлять собственную газету!

В эту игру будет здорово поиграть как одному, так и группой!

## АКТУАЛЬНОСТЬ

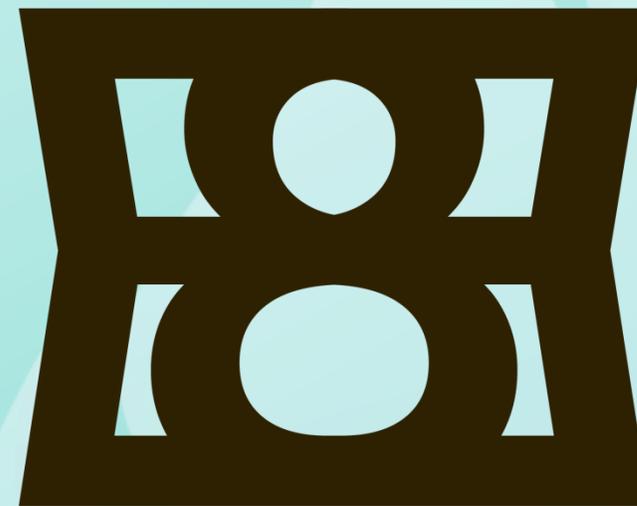
В современном мире Интернет является неотъемлемой частью жизни каждого человека.

Для более безопасного пользования Всемирной сетью необходимо более грамотно подходить к информированию детей.

Интернет-ресурсами дети начинают пользоваться более активно при начале получения образования. Всё большую популярность набирает онлайн-образование и дистанционное обучение.

Современные дети не могут представить своей жизни без Интернета.

Но знакома ли им история Интернета? Наша игра позволяет не только проверить детские знания в увлекательной форме, но и дополнить их новой информацией.





## ЦЕЛЬ ОНЛАЙН-ИГРЫ

Развитие интеллектуальных способностей и креативного мышления у детей школьного возраста через изучение важного культурно-исторического феномена в игровой форме.

## ЗАДАЧИ ОНЛАЙН-ИГРЫ



Создать условия для познавательного развития детей.



Обеспечить духовно-культурное ознакомление детей с исторически важными объектами жизни



Сконцентрировать направление бессознательного восприятия ребёнком таких важных аспектов внимания, как: креативное и критическое мышление, быстрое реагирование, стратегические и тактические навыки.



Сформировать более конкретное и целостное восприятие было/стало в отношении окружающего мира в глазах ребёнка

## УЧАСТНИКИ

Школьники от 10 лет, преимущественно дети 10-12 лет.



## ВРЕМЯ

*В игру можно играть каждый день, открывая для себя всё новые и новые уровни.*

*Использование этой игры в качестве мероприятия для детей:*

*Первый этап игры «Поисковик» – 10 минут*

*Второй этап игры «Редакция» – 35 минут*

*Создание собственной газеты – 20 минут*

ВРЕМЯ  
00:00

## ХОД ОНЛАЙН-ИГРЫ

Формат онлайн-игры предполагает возможность как одиночного, так и командного участия. Кроме того, можно создать закрытую комнату, доступ в которую будет открыт только при наличии определённого пароля. Дети заходят в игру, где их рандомно делят на команды. Они начинают проходить первый этап.

«Поисковик» – механика игры «Филворды». Им необходимо среди набора букв найти слова, связанные с понятием «Интернет». За каждое найденное слово им начисляются «ВестКоины» в общий банк команды. (Если ребёнок играет один, то все «ВестКоины» начисляются в его банк).

Все найденные слова будут находиться в отдельном разделе под названием «Заголовки». В этом разделе будут даны определения данным словам.

Создание своей газеты.

Дети могут создавать свою газету, используя данные и информацию из раздела «Заголовки» и «Статьи». ВестКоины, которые они заработали, они смогут потратить на изменение стиля и цвета шрифта, фона газеты, добавление новой информации и картинок.

Важная деталь: три раза в день каждый пользователь может использовать «Колесо Фортуны», позволяющее получить дополнительные ВестКоины или же новые цвет и стиль шрифта, фон для газеты, фотографии.

«Редакция» – механика игры «Своя игра». В игре представлены разделы: криптовалюта, интернет-культура, искусственный интеллект, вредоносные программы, реклама, информационные ресурсы, общение онлайн и др.

Детям необходимо выбрать определенный раздел, а затем вопрос, сложность которого определяется его весом (100 ВестКоинов, 200 ВестКоинов, 300 ВестКоинов, 400 ВестКоинов). Если дети дают правильный ответ, то им прибавляется количество ВестКоинов, соответствующее уровню сложности вопроса; если отвечают неверно – та же сумма вычитается. Отвечает на вопросы капитан команды (детям необходимо выбрать его путём голосования).

Все верные ответы будут сохранены в разделе «Статьи». Здесь же дети смогут найти всю дополнительную информацию по темам, которые были затронуты в игре.

## КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ

В разделах «Поисковик» и «Редакция» можно повышать свой уровень.

Когда, ты отгадаешь все слова на странице или ответишь на все вопросы – уровень повышается, открываются новые буквы и вопросы.

По достижении 5 уровня в обоих разделах выдаётся ачивка «стажёр-корреспондент», 10 уровня – «журналист», 15 уровня – «редактор» и т.д.

Также за каждый правильный ответ начисляются ВестКоины.

За одно отгаданное слово в разделе «Поисковик» выдается 5 ВестКоинов.

За правильный ответ на вопрос в разделе «Редакция» 10 ВестКоинов.

На ответ в разделе «Редакция» даётся минута.

15 уровень

**«редактор»**



## ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ

[https://ru.m.wikipedia.org/wiki/Своя\\_игра](https://ru.m.wikipedia.org/wiki/Своя_игра)

<https://pcenter-tlt.ru/filvord-kak-sredstvo-razvitiya-obshheintellektualnoj-sfery-detej>

<http://detstvogid.ru/kak-formulirovat-tsel-i-zadachi-po-metodicheskoy-teme/.html>

<http://detstvogid.ru/kak-obespechit-usloviya-dlya-realizatsii-metodicheskoy-temyi/.html>

## ПОСЛЕДСТВИЯ, КРАТКИЙ САМОАНАЛИЗ

Игра проводилась на 4 день смены; следовательно, после организационного периода.

Те дети, которым не удалось познакомиться поближе, исправили это в ходе игры.

Многие смогли проявить свои творческие способности, открыть в себе новые стороны. Трое ребят выделились, став лидерами в группах. Все дети были заинтересованы в решении задач, связанных с такой популярной темой, как «Интернет», и узнали много нового. Некоторые, помимо прочего, заинтересовались журналистской тематикой: например, версткой газет.

После создания собственных газет команды представили их друг-другу и рассказали, что нового они узнали. Впоследствии, их итоговый продукт был распечатан и повешен на отрядном месте.



# Вспомним о войне

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Потапов Александр Сергеевич

Это викторина подготовленная самими детьми на заранее выбранную тему о Великой Отечественной войне. Название викторины напоминает нам о необходимости помнить и гордиться подвигами наших соотечественников в годы Великой Отечественной войны и не забывать о преемственности поколений, ведь дети воспитанные на подвигах своих прадедушек и прабабушек всегда будут чтить их память и сами станут достойными гражданами России.

# Краткое описание онлайн-игры

- Онлайн-игра «Вспомним о войне» проходит в виде онлайн-викторины, вопросы к которой готовят сами дети друг другу. Чтобы подготовить вопросы и самим быть готовыми ответить на вопросы соперников, команды изучают старые военные газеты, журналы, книги о войне, статьи в Интернете. На этапе подготовки детям предстоит узнать много исторических фактов и героических поступков своих соотечественников. Далее вся информация проверяется на достоверность, сравниваются различные источники, находятся подтверждающие документы. Обобщённая информация от каждой команды находит своё выражение в 15 вопросах викторины.
- Сама онлайн-игра начинается на дистанционной платформе где дети поочередно задают друг другу заготовленные вопросы, и те, кто знает ответы, нажимают кнопку. Первый участник нажавший кнопку отвечает на вопрос, и, если ответ верный, приносит своей команде баллы. Команда, которая наберет наибольшее количество баллов, побеждает и получает ценный приз и переходящий кубок.
- Результатами игры будет сплочение детей внутри команд, повышение уровня их интеллектуальных способностей, знаний о истории и формирование патриотических чувств.

# Актуальность

- Необходимость формирования гражданской идентичности и патриотизма у подрастающего поколения неоднократно озвучивалась президентом России В.В. Путиным.
- Проблемой общества является девальвация духовно-нравственных ценностей подрастающего поколения.
- Необходимо повышать уровень знаний подрастающего поколения о героических событиях в истории России и ее народа.
- Современные дети не умеют работать с информационными источниками.
- Возрастающая плотность информационного потока часто деструктивно влияет на подрастающее поколение, поэтому необходимо научить детей критически относиться к получаемой информации и проверять её достоверность.

На решение заявленных проблем направлена онлайн-игра «Вспомним о войне».

# Цель онлайн-игры

- Сформировать гражданскую позицию и патриотические чувства.
- Обогащать знания детей об истории России.
- Сформировать компетенции по работе с информацией.

# Задачи онлайн-игры

1. Привить любовь к Родине и гордость за ее народ.
2. Сформировать систему ценностей у подрастающего поколения, которая станет основой для жизни в обществе.
3. Углубить знания в отечественной истории.
4. Научить работе с информационными источниками.
5. Сформировать навыки критического мышления у подрастающего поколения при работе с информацией.

# Участники

В онлайн-игре «Вспомним о войне» могут принимать участие все мальчики и девочки в возрасте 11-12 лет (младшие подростки). Дети этого возраста уже могут свободно пользоваться Интернет-ресурсами и работать с информацией из газет и журналов. Эта возрастная группа является наиболее подверженной к различным деструктивным воздействиям и девиантному поведению, поэтому крайне важно в этот возрастной период сформировать устойчивую систему поведения, которая основывается на традиционных духовно-нравственных ценностях и окажет профилактическое воздействие на проявления отклоняющегося поведения.

# Время

- Онлайн-игру «Вспомним о войне» лучше всего проводить на четвёртый день смены, чтобы дети уже были знакомы друг с другом для общей работы в группах, и чтобы у детей было время подготовиться к онлайн-игре.
- Подготовка к онлайн-игре занимает у детей не более одного дня, а сама активность около 45 минут в вечернее время, что связано с возрастными особенностями распределения внимания у подростков младшего подросткового возраста.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- выбор темы для подготовки викторины;
- распределение обязанностей внутри группы;
- работа над поиском информации для викторины в старых военных газетах и журналах и сети Интернет;
- проверка достоверности информации;
- сбор всей информации и составление вопросов викторины.

## Погружение

- вход команд на онлайн платформу для проведения викторины;
- каждая команда по очереди задает другим командам вопросы связанные с событиями ВОВ;
- отвечающие верно на вопросы игроки приносят своей команде баллы;
- все участники проходят короткие онлайн-опросы по результатам викторины «Вспомним о войне».

## Подведение итогов

- участники узнают много нового о событиях и героях ВОВ;
- в процессе игры участники команд спланиваются;
- команда набравшая больше всех баллов получает ценный приз и переходящий кубок знатоков истории России;
- подводятся результаты, обозначается тема и ставятся задачи на следующую онлайн-игру.

# Критерии и показатели

1. Участники показали активную гражданскую позицию и приверженность к патриотическим чувствам (по данным онлайн опросника к числу патриотов себя относили 30 %, после онлайн-игры считают себя патриотами – 75 % участников).
2. У подростков сформировалась система духовно-нравственных ценностей (по данным опросника до начала игры в системе ценностного отношения опрошенных, гражданственность и патриотизм занимали лишь 9 место из 18, после окончания игры – патриотизм и гражданственность вошли в первую тройку мест).
3. Уровень знаний в отечественной истории стал выше (средние результаты анкетирования по знаниям в отечественной истории были – 48 %, после проведения онлайн-игры – 87 %).
4. Дети научились работать с различными информационными источниками (по данным педагогического наблюдения дети стали чаще обращаться к печатным изданиям и документам при поиске ответа на вопрос).
5. Были сформированы навыки критического мышления при работе с информацией (по данным педагогического наблюдения дети стали чаще обращаться к нескольким источникам, стараясь подтвердить документально полученную информацию).

# Использованные источники

1. Васильева Ю.В. Особенности воспитания патриотизма у подростков // Вестник ТГУ. 2018. № 2 (172). С. 102–108.
2. Данилюк А.Я., Кондаков А.М., Тишков В.А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России [Электронный ресурс]. 4-е изд. Москва: Просвещение, 2014. URL: [https://mosmetod.ru/files/metod/nachalnoe/orkse/fgos/konc\\_dnrp.pdf](https://mosmetod.ru/files/metod/nachalnoe/orkse/fgos/konc_dnrp.pdf) (дата обращения: 07.10.2022).
3. Потапов А.С. Гражданско-патриотическое воспитание подростков с отклоняющимся поведением: учебное пособие / А.С. Потапов. – Казань: Издательство Конверс, 2022. – 411с.
4. Потапов А.С. Противодействие фейковой информации как средство обеспечения информационной безопасности подростков /А.С. Потапов // Социально-культурная деятельность: векторы исследовательских и практических перспектив: материалы Международной научно-практической конференции, 20 мая 2022 г. / КазГИК; науч. ред.: Р.Ш. Ахмадиева, П.П.Терехов, Р.С. Гарифуллина. – Казань, 2022. - С. 298-303.
5. Потапов А.С. Воспитание основ гражданственности и патриотизма у младших школьников как основа профилактики отклоняющегося поведения у подростков // Urgent aspects of primary education pedagogy and psychology : materials of the VI international scientific conference on April 18-19, 2021. – Prague : Vědecko vydavatelské centrum «Sociosféra-CZ», 2021.
6. Семенко Ю.Н. Методика «Исследование психологических особенностей ценностных ориентаций, как механизма регуляции поведения».
7. Слостёнин В.А., Исаев И.Ф., Шиянов Е.Н. Педагогика: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М.: Академия, 2002. 576 с.
8. Солдатова Г.В., Рассказова Е.И., Зотова Е.Ю. Дети России Онлайн: риски и безопасность. Результаты международного проекта EU KIDS ONLINE II в России — Москва, 2012. — С. 213.
9. Станкевич А.В., Курмаев В.Ж., Горбачева С.М., Фаустов И.Б. Гражданское воспитание подрастающего поколения // Молодой ученый. 2017. № 18 (152). С. 339–342.
10. Татарко А.Н. Методика на гражданскую идентичность.

# Последствие, краткий самоанализ

Данную онлайн-игру «Вспомним о войне» я планирую проводить в сменах детского летнего отдыха федерального проекта «Страна героев» в Республике Чувашия для того, чтобы дети смогли поучаствовать в данной викторине с детьми со всей России, в том числе с детьми из новых регионов Российской Федерации (ЛНР, ДНР, Запорожская и Херсонская области). Эта онлайн-игра поможет в формировании у подрастающего поколения патриотических и гражданских ценностей объединяющих всю Россию. Игра будет проходить в конференц-зале детского лагеря на 4 день смены в вечернее время и завершится показом патриотического фильма «Помним и гордимся». Главной ценностью данной онлайн-игры является ее воспитательный потенциал, который проявляется одновременно в изучении истории, командного взаимодействия и работе с информацией. Также безусловным плюсом онлайн-игры «Вспомним о войне» является ее обширная территориальная распространенность и возможность охватить большое количество участников.

# Донжон дружбы

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Кузнецова Марина Сергеевна

# Краткое описание онлайн-игры

- Формат: активно-интеллектуальная игра.
- Общий ход: в ходе игры детям выдаются пластиковые стаканчики (20-30 штук на команду), далее зачитываются правила (написаны далее). Им необходимо построить башню. Та команда, кто построит самую широкую башню станет победителем.
- Правила: стаканчик можно поставить только после ответа на вопрос. Например, назовите все известные вам сказки Пушкина? (количество произведений – это количество стаканчиков), далее другие вопросы, связанные с этой темой.
- Результат: коллектив, во-первых, узнает больше произведений, интересных фактов и произведений Пушкина. А во-вторых, дети сплотятся, станут более дружными.

# Актуальность

Актуальность данной игры заключается в том, что дети на 6-й день смены начинают «выяснять отношения» – ведь это период скрытых конфликтов, на этом этапе выявляются лидеры, формируются мини-группы – их необходимо расформировывать, так как они начнут общаться только меж собой.

А так же актуальность заключается в том, что дети в возрасте 7-8 лет очень любят активные игры, но при этом немного не приспособлены к этому, так как быстро утомляются, и у них слабо развита мускулатура.

# Цель онлайн-игры

- Педагогическая ценность: проведение игры будет полезно, так как после игры дети станут более дружными, что позволит вожатому в будущем затрачивать меньше сил на то, чтобы сделать совместное коллективное отрядное дело.
- Коллективная ценность: для коллектива есть значительный сдвиг в их взаимодействии, общении.
- Индивидуальная ценность: каждый участник узнает что-то новое для себя о Пушкине от других ребят, в процессе игры, почувствует себя частью команды, так как тоже наверняка знает правильные ответы. А также игра позволит ему самопрезентовать себя в глазах сверстников.

# Задачи онлайн-игры

1. Игра позволяет ребёнку прожить особенный жизненный момент;
2. Игра позволяет ребёнку начать чувствовать себя частью коллектива;
3. Игра позволяет ребёнку самопрезентовать себя, понять, в каком направлении это можно и нужно делать;
4. В игре дети могут раскрыть себя и проявиться;
5. Позволяет вывести коллектив из одного состояния (песчаная рассыпь, мягкая глина – Лутошкин А.Н.) в другое, более дружное состояние.

# Участники

- Возраст: 7-8 лет.
- Количество: 20-25 человек.

# Время

- В среднем на игру отводиться около 15-30 минут (так как дети в таком возрасте (7-8 лет) не способны концентрировать внимание на чём-то одном долго)
- Лучше всего это проводить днём или вечером, на вечерних мероприятиях.
- Проводить необходимо в безветренные дни, так как стаканчики лёгкие, их просто-напросто сдует.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- Подготовить местность на которой будут играть дети, расчистить территорию, сделать ее ровной для устойчивого положения стаканчиков;
- Подготовить сами стаканчики в том количестве, в котором они необходимы, в среднем 20-30 штук;
- Распечатать бланки на которых команды будут вписывать номер произведения (стаканчик 1, 2, 5 и т.д.).

## Погружение

- На моменте, когда придут дети, рассказать им об интересных фактах о Пушкине или о его произведениях, чтобы погрузить их в литературную атмосферу;
- А так же ввести призы, для команды, которая победила. Оговорить это. Для большего энтузиазма.

## Подведение итогов

- Выявить победителей;
- Награждение;
- Похвалить всех участников;
- Расспросить об их эмоциональном состоянии до игры и после.

# Критерии и показатели

1. Игра направлена на сплочение коллектива, а это всегда актуально в лагере.
2. Данная игра может задействовать не только – Пушкина, но и других авторов и известных личностей.
3. Вместо стаканчиков можно использовать и другие предметы (мел на асфальте, кубики и так далее).
4. Для этой игры не нужно большое количество денежных средств.
5. К качественным показателям можно отнести улучшение атмосферы в коллективе.

# Использованные источники

1. Лутошкин А.Н. Как вести за собой
2. Бакманова А.И. Педагогическая инфекция // Международный журнал гуманитарных и дополнительных наук. 2018. №6-1. h
3. <https://www.culture.ru/literature/poems/author-aleksandr-pushkin/tag-dlya-detei>

# Последствие, краткий самоанализ

Я планирую провести данную игру этим же летом. Игра мне кажется довольно интересной и динамичной.

Ценностью является то, что данная игра это оригинал, а значит дети с ней ранее не сталкивались. Она направлена на сплочение коллектива, в младшей дружине.

# Дорога добра

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Кулинская Александра Ивановна

# Краткое описание онлайн-игры

Мёртвой царевне и семи богатырям нужна помощь! Каждый богатырь отправится в какой-то из сказочных миров Александра Пушкина. У каждого своя дорога, но без хорошей команды они не справятся! Продвигайся от задания к заданию, используй все свои знания, умения и навыки, чтобы помочь своему отряду дойти до конца дороги добра!

# Актуальность

Шестой день смены приближает детей к самому сложному периоду – экватору, именно поэтому необычное мероприятие в формате онлайн-игры позволит нам напомнить ребятам о важности быть единым коллективом. Цифровизация игры поможет заинтересовать детей, т.к. они с удовольствием возьмут в руки телефон и начнут выполнять всё, что им там будет предоставлено, а заинтересованность является главным фактором успешности выполнения цели.

Сюжет игры ориентирован не только на сплочение коллектива, но и на получение и закрепление каких-то новых знаний. Выполняя задания, ребята узнают о том, как можно повторно использовать одноразовые стаканчики, что позволит нам выявить и дать информацию о важности сохранения экологии путём использования вещей повторно.

# Цель онлайн-игры

В первую очередь – сплочение коллектива, однако польза должна быть не только для дальнейшей организации отдыха детей, но и для каждого участника в целом, поэтому вводя получение новых знаний на определённую тематику, каждый ребёнок узнает для себя что-то новое и интересное.

# Задачи онлайн-игры

1. Сплочение отряда.
2. Получение новых знаний.
3. Напоминание о том, как важно действовать вместе.
4. Вечерний досуг детей.

# Участники

Игра нацелена на отряд в количестве 30 человек в возрасте 7-8 лет, так как именно в этом возрасте детям необходима смена деятельности чаще, чем другим.

Сказочная тематика будет актуальна для младших школьников и сделает игру интересной, а онлайн-формат позволит взять долгожданные телефоны, использование которых в лагерях ограничивается специальным режимом (в каждом лагере он будет индивидуальным).

# Время

- 45 минут на прохождение всех заданий +15 минут на случай непредвиденных обстоятельств.
- Наиболее благоприятным временем для игры в течение дня будет вечер, так как даже после сложного дня дети возьмут в руки телефоны.
- Вечернее мероприятие запомнится лучше, чем утреннее, а значит и знания усвоятся гораздо лучше.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- Рассказать детям о том, что телефоны будут раздавать не для их развлечения, а для важной миссии;
- Подогреть интерес детей к мероприятию.

## Погружение

- Прочитать им короткую версию сказки о мертвой царевне и 7 богатырях;
- Рассказать, что детей ждёт путешествие по дороге добра вместе с богатырями;
- Показать детям одноразовый стаканчик и ввести в курс дела про экологию;
- Начало дороги (см. следующий слайд)

## Подведение итогов

- Мы спасли мертвую царевну и богатыри наградили нас щедрыми подарками (диплом отряду и бумажные медали каждому участнику).
- Награждение.

# Начало дороги

- В телефоне, выдается задание, которое дети должны сделать **вживую (относится ко всем богатырям)**
- Вместе с первым богатырём отправляемся в сказку о Царе Салтане, читаем краткое содержание. Задача детей – из сумбурного количества имён – найти только те, что есть в сказке. На экране много стаканчиков, выкинуть нужно те в урну, которые не подходят. Это первое задание и нужно просто ввести детей в курс дела.

# Дорога

- Вместе со вторым богатырем идём в сказку о рыбаке и рыбке. В телефонах высвечивается задание – всем вместе построить из стаканчиков старухе то, что она хотела в сказке. Дети сначала вспоминают, потом строят и делают фотографии: корыта, избы, дворца.
- Третий богатырь ведёт нас в сказку о золотом петушке. Задача детей – найти стаканчики на территории проведения и положить в них правильные бумажки с фразами (на стаканчике неоконченная фраза, на бумажке слово).

# Дорога

- Четвёртый богатырь идёт в сказку о попе и о работнике его Балде. Дети должны помочь Балде сразиться с чёртом и закинуть все шарики в стаканчики.
- С пятым богатырём мы идем в Песнь о вещем Олеге. Задача детей – встать в круг и передавать на соломинке для напитков пластиковый стаканчик, узнавая по слову предсказание мудреца об Олеге.

# Дорога

- Шестой богатырь ведёт нас в поэму «Руслан и Людмила». В стаканчике на телефоне детей ждут задания, которые они должны выполнить: некий фотокросс.
- Седьмой богатырь ведёт нас обратно в сказку о мёртвой царевне, где нужно вызволить её из глубокого сна. На телефоне одного из детей появляется стаканчик с верёвочкой, куда нужно покричать всем отрядом, чтобы позвать царевича. Царевич приходит, и царевна спасена.

# Критерии и показатели

1. Количественные показатели:
  - все 30 человек участвуют в игре;
  - 7 станций, которые выполнены успешно.
2. Качественные показатели:
  - все дети усвоили то, что было дано, как новая информация;
  - дети стали открытыми друг к другу;
  - экватор пройдёт легче.

# Использованные источники

1. [https://rdsh.education/psih\\_vozrast\\_osobennosti\\_ml\\_shkol/](https://rdsh.education/psih_vozrast_osobennosti_ml_shkol/)
2. <https://mishka-knizhka.ru/skazki-pushkina/>
3. <https://www.kanal-o.ru/news/13396>

# Последствие, краткий самоанализ

Во всех лагерях дети приезжают разные, из-за чего реализация данной онлайн-игры не всегда возможна. Но если в какой-то из ситуаций такая возможность появится, то я обязательно проведу эту игру, так как считаю, что она будет интересна, познавательна и полезна для отряда и его сплочения.

# Дружные делишки

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Крамаренко Владислав Андреевич

# Краткое описание онлайн-игры

- Игроки находятся на шестом дне лагерной смены и готовы отправиться в увлекательное путешествие по сказочным мирам А.С. Пушкина. Формат – онлайн.
- Каждая команда получает свой сказочный мир, где они должны решить задачи и отгадать загадки, чтобы продвигаться дальше. Если команда правильно ответила на вопрос, то ей начисляются бонусные баллы.
- Каждый игрок в команде может перевоплотиться в определенного персонажа из мира сказок Александра Сергеевича Пушкина.
- К результатам игры относятся: сплочение коллектива, развитие творческого мышления, улучшение коммуникации, укрепление познавательной активности.

Таким образом, проведение онлайн-игры по сказкам А.С. Пушкина может оказаться весьма продуктивным и благотворным для детей 7-8 лет, улучшая их социальные и творческие навыки и укрепляя коллектив в лагере.

# Актуальность

Онлайн-игра по сказкам А.С. Пушкина имеет высокую актуальность для детей в возрасте 7-8 лет, особенно на шестой день лагерной смены, когда дети могут утомиться и упасть духом. Игра может помочь им развлечься и в то же время получить новые знания.

Сказки А.С. Пушкина являются национальным культурным наследием России. Знакомство с ними помогает детям понять, как жили люди в былые времена, и какие моральные ценности были актуальны в то время.

Использование одноразовых стаканчиков в онлайн-игре (симуляции) позволит детям осознать экологическую проблематику и научиться использовать ресурсы бережно и эффективно.

Важным моментом является цель игры – сплочение коллектива. На шестом дне лагерной смены дети могут уставать друг от друга и нуждаться в новых способах общения и взаимодействия (основная проблема, на решение которой ориентирована данная игра). Игра поможет детям научиться работать в команде, слушать друг друга, решать задачи и принимать коллективные решения.

Таким образом, онлайн-игра по сказкам А.С. Пушкина имеет высокую актуальность для детей в возрасте 7-8 лет на шестом дне лагерной смены, т.к. позволяет получить новые знания об истории и культуре России, научиться экологически осознанному поведению и повысить уровень сплоченности и взаимодействия в коллективе.

# Цель онлайн-игры

- Цель игры – познакомить детей со сказками Александра Сергеевича Пушкина с помощью игрового онлайн-формата. Данная игра поможет детям узнать и запомнить сказки А.С. Пушкина, а также научиться работать в команде и повысить уровень сплоченности коллектива. В игре обязательно должны быть использованы одноразовые стаканчики, что также привлечет внимание детей к экологической проблематике. Игра поможет детям научиться сотрудничать друг с другом, слушать друг друга, решать задачи и принимать решения вместе, что способствует развитию их коммуникативных и организационных способностей. А ещё игра расширяет кругозор детей и способствует развитию познавательной активности, так как использует различные инструменты. Таким образом, целью онлайн-игры является создание условий для развития командного духа и духа взаимопомощи среди детей в лагере.
- Таким образом, онлайн-игра по сказкам А.С. Пушкина для детей 7-8 лет на шестой день лагерной смены имеет большую педагогическую ценность, которая проявляется в различных аспектах развития детей, обозначенных выше.
- Так же онлайн-игра по сказкам А.С. Пушкина имеет большую коллективную ценность, которая проявляется в развитии тех социальных навыков и отношений, которые могут оказаться важными в дальнейшей жизни детей.
- Индивидуальная ценность онлайн-игры по сказкам А.С. Пушкина заключается в том, что игра помогает детям развивать навыки лидерства, творческого мышления и коммуникации. Участие в игре подразумевает не только коллективную работу, но и личные усилия каждого ребёнка, что может помочь им узнать свои сильные стороны, научиться решать проблемы и принимать решения в таких условиях.

# Задачи онлайн-игры

Задачи онлайн-игры по сказкам А.С. Пушкина для детей в возрасте 7-8 лет на шестой день лагерной смены должны быть следующими:

- Узнавание сказочных персонажей и их историй. Дети должны научиться узнавать сказки А.С. Пушкина и представлять себе главных героев.
- Развитие командного духа. Дети должны работать в командах, совместно решать задачи и принимать коллективные решения.
- Решение головоломок. В игре должны быть представлены головоломки разной сложности, которые помогут детям развить мышление и умение решать сложные задачи.
- Повышение уровня сплоченности коллектива. Цель игры заключается в том, чтобы создать условия для взаимопомощи и уважительного отношения между детьми, которые приведут к повышению уровня сплоченности коллектива.
- Способствование увлекательности и познавательности игры. Игра должна быть интересной, захватывающей и в тоже время содержать познавательный материал.

Таким образом, задачи онлайн-игры по сказкам А.С. Пушкина – развитие коммуникативных и организационных навыков, познание культурного наследия нашей страны, воспитание ответственного отношения к окружающему миру и повышение уровня сплоченности коллектива.

# Участники

Участники онлайн-игры по сказкам А.С. Пушкина: дети в возрасте 7-8 лет. Основная идея – это создание команд из детей.

- В каждой команде может быть от 3 до 5 участников из мальчиков и девочек. Команды можно составлять случайным образом или предварительно определенным образом.
- Участникам необходимо иметь доступ к компьютеру или планшету, где будет проводиться онлайн-игра.
- Шестой день лагерной смены – это время, когда дети уже хорошо знают друг друга, поэтому это прекрасный момент для проведения командных игр, направленных на сплочение коллектива.
- Каждая команда будет соответствовать одному из сказочных героев А.С. Пушкина. Например, команды могут называться «Золотая рыбка», «Спящая красавица», «Золотой петушок», и т.д.
- В целом, участники игры должны быть готовы к командному сотрудничеству, активной игре и приёму новой информации о сказочных персонажах.

# Время

- Длительность онлайн-игры по сказкам А.С. Пушкина для детей в возрасте 7-8 лет может колебаться в зависимости от конкретной игры и её цели. В среднем, рекомендуется проводить игру в течение 45-60 минут, чтобы дети успели получить удовольствие от процесса, не утомившись.
- Учитывая, что это шестой день лагерной смены, длительность игры может быть чуть меньше, чтобы дети имели возможность отдохнуть и переключиться на другие активности.
- В процессе игры можно предусмотреть паузы для отдыха и перекуса. Детям можно предложить перекусить и попить, используя одноразовые стаканчики уже в реальности, и в то же время обсудить промежуточные результаты игры, поразмышлять о трудностях, которые команда встретила на пути к цели, и обсудить способы их преодоления.
- Важно помнить, что проведение игры на шестой день лагерной смены требует большей осторожности. Дети могут быть уставшими и не настроены на созидательную деятельность. Поэтому игра должна быть легкой, но занимательной, чтобы не утомлять детей и провести время весело и познавательно.
- Как правило, для детей 7-8 лет оптимальное время для проведения игры – это утро или день, так как вечером дети устают и могут быть менее активными и внимательными. В то же время, утро и день дают возможность детям более эффективно использовать свою энергию и внимание, так как они более отдохнувшие и сосредоточены.
- Таким образом, длительность онлайн-игры по сказкам А.С. Пушкина для детей в возрасте 7-8 лет может варьироваться в зависимости от конкретной игры и цели, но рекомендуется проводить игру в течение 45-60 минут с перерывами на отдых и перекус.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

Определение целей игры; выбор сказок, которые будут использоваться в игре; разработка сценария игры; подбор необходимого инструментария для игры; подготовка игрового пространства; инструктаж вожатых, которые будут проводить игру; разработка мер безопасности.

## Погружение

Введение в игру (ведущий представляет игру и объясняет её правила), представление персонажей и ситуаций в игре, закрепление правил игры (повторить основные моменты), начало игры (ведущий объявляет о начале игры и участники начинают выполнять свои задания, выполнение заданий, раскрытие тайны (ответ на загадку или головоломку).

## Подведение итогов

Сбор информации (ведущий должен собрать информацию об успехах игроков и команд в прохождении игры). Анализ выполнения заданий (ведущий должен провести анализ того, как каждая команда или игрок выполнил свои задания). Оценка выполнения заданий (ведущий дает оценки за выполнение заданий и подводит итоги). Определение победителей (по результатам выполнения заданий ведущий определяет команду, которая выиграла игру). Награждение победителей и всех остальных команд (ведущий награждает победителей и все остальные команды и раздает призы, которые можно спрятать или упаковать как раз в одноразовые стаканчики). Обратная связь, заключительное слово (ведущий благодарит участников за их игру и за активное участие в ней).

# Критерии и показатели

Критерии и показатели, которые можно использовать при оценке онлайн-игры по сказкам А.С. Пушкина для детей в возрасте 7-8 лет, на шестом дне лагерной смены, (имеющей цель сплочение коллектива) могут быть следующими:

- Знание историй и персонажей сказок А.С. Пушкина: дети должны показать, что они знают главных героев и сюжеты сказок, которые использовались в игре.
- Командный дух: дети должны показать, что они могут работать в командах, обращаться друг к другу за помощью и взаимодействовать для достижения целей.
- Экологическое поведение: дети должны показать умение использовать одноразовые стаканчики и другие ресурсы вторично и бережно, проявлять заботу об окружающей среде и быть эко-дружелюбными.
- Решение головоломок: дети должны применять мышление и креативность для решения разных задач и головоломок, при этом они должны быстро находить правильные решения и принимать обоснованные решения.
- Сплоченность коллектива: дети должны показать, что они работают вместе, умеют слушать друг друга, быть открытыми и доверять друг другу, избегая конфликтов и споров в командах.
- Увлекательность и познавательность: игра должна быть интересной и содержать новые знания, вызывать желание делиться своими впечатлениями, создавать атмосферу взаимной поддержки и сотрудничества.

Таким образом, использование вышеперечисленных критериев и показателей поможет детям на пути к достижению цели сплочения коллектива в онлайн-игре по сказкам А.С. Пушкина и позволит руководителям лагерей провести эффективную оценку работы команд, состоящих из детей 7-8 лет (на шестом дне лагерной смены).

# Использованные источники

- Источники, посвященные творчеству А.С. Пушкина, в том числе его сказкам (книги, статьи):  
<https://nukadeti.ru/skazki/pushkin?ysclid=lic50yi0gr146090238>
- Список онлайн-ресурсов для разработки игр, таких как Construct 2, GameMaker: Studio, Unity, Stencyl и т.д.
- Инструкции и руководства по использованию выбранной разработчиком платформы для создания игр:
- <https://ru.wikihow.com/создавать-онлайн-игры>
- [https://pikabu.ru/story/programma\\_letnego\\_onlaynlagerya\\_kanikulyi\\_s\\_polzoy\\_10283584?ysclid=lic52vnu9z743286290](https://pikabu.ru/story/programma_letnego_onlaynlagerya_kanikulyi_s_polzoy_10283584?ysclid=lic52vnu9z743286290)

# Последствие, краткий самоанализ

По моему мнению, игра будет успешной в достижении ее цели, то есть сплочении коллектива. Дети могут с интересом проявить навыки работы в командах, уверенность и адекватную реакцию на обучение в экологическом поведении. В ходе игры дети могут вести себя ответственно и с уважением к сокомандникам.

Задания игры станут для детей интересным вызовом и помогут им развить новые умения и укрепить успехи.

Таким образом, я считаю, что проведенная онлайн-игра по сказкам А.С. Пушкина для детей в возрасте 7-8 лет на шестом дне лагерной смены будет успешной в достижении ее целей и задач!

Общие советы по проведению онлайн-игры для детей:

- Подготовить игру заранее и обеспечить весь необходимый инвентарий. Это позволит гладко провести саму игру.
- Разделить детей на команды и создать условия для сотрудничества. Как известно, игры, в которых дети работают вместе, помогут сплотить коллектив.
- Создать игровую атмосферу, обозначить правила и цели игры. Это предотвратит недоразумения и облегчит проведение игры.
- Распланировать развлекательный контент, который будет интересен детям и вызовет у них положительные эмоции. Это позволит им насладиться игрой и сблизиться друг с другом.
- Не забывайте про обратную связь и анализ проведенной игры. По итогам игры можно оценить, какие аспекты были успешными, а какие могут быть улучшены, и обобщить эти знания для следующих смен.

В целом, увлекательная и интересная игра, связанная со сказочными персонажами, может помочь детям в возрасте 7-8 лет научиться работать вместе и сплотиться как команда. Использование одноразовых стаканчиков может помочь создать дополнительную интригу и удовольствие от игры.



# «Еврика в Ё-школе»

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Тихонова Виктория Алексеевна



# Краткое описание онлайн-игры

**Название игры:** «Еврика в Ё-школе»

**Цель игры:** развитие познавательной активности и актуализация школьных знаний у ребёнка за счёт решения интересных загадок школьной тематики.

**Возраст:** 9-10 лет

**Время игры:** 1 час 30 минут

**Тема:** Наша школа

**День смены:** 7-й день

**Ключевой элемент:** футбольный мяч

**Режим игры:** одиночный

**Ход игры:** Игрок попадает в самую обыкновенную школу. В самом начале он получает список, состоящий из пар подсказок и загадок, которые ему предстоит разгадать, чтобы найти предметы, которые спрятаны по всей территории школы. Ответ на загадку – тот самый предмет, который нужно найти, подсказка как раз связана с тем, где этот предмет можно найти. Все подсказки и загадки напрямую связаны со школой или школьными предметами. Каждый раз, когда он находит предмет – ему начисляются очки успеваемости. Есть один нюанс, что передвигаться по школе в поиске предметов игрок будет ведя виртуальный футбольный мяч, а на пути ему будут попадаться препятствия в виде школьных стульев, столов и т.д. Выигрывает тот, кто наберёт наибольшее количество очков успеваемости к концу игры.

# Актуальность

Данная игра актуальна тем, что она **позволяет развивать** познавательную активность у детей, а так же предоставляет им замечательную возможность, заключающуюся в актуализации полученных знаний в школе, путём применения их в решении различных загадок. Соревновательный элемент помогает поддерживать мотивацию и интерес к игре. Данная игра может стать прекрасным дополнением образовательного процесса в школе или лагере.

**Проблема**, которую решает данная игра – снижение интереса к учёбе в школе, а так же к самому процессу обучения. Это может послужить не просто нежеланием выполнять учебные задания на уроках и дома, но и к нарушению ребёнком школьных правил, конфликтными отношениями с учителями.

Игра **способствует решению данной проблемы**, предоставляя ребёнку понятный, а главное интересный формат интерактива, который позволит ему не просто поиграть, но и с пользой провести своё время, освежив в памяти школьные знания.

# Цель онлайн-игры

*Для вожатых, педагогов и организаторов игра «Еврика в Ё-школе» должна принести следующие педагогические результаты:*

- Повышение уровня познавательной активности у детей.
- Приобретение учеником знаний, умений и навыков через деятельность по определенным правилам.
- Увеличение учебной мотивации.

*Для каждого индивидуального участника, игра «Еврика в Ё-школе» должна принести следующие результаты:*

- Достижение наибольшего индивидуального результата.
- Развитие креативного, творческого мышления.
- Повышение мотивации к учебной деятельности, через видимые личные результаты.
- Полезное времяпрепровождение, не смотря на то, что это онлайн-игра.

# Задачи онлайн-игры

1. Разработать полезный и интересный интерактив в формате онлайн-игры.
2. Разработать такие загадки и подсказки, которые дети с увлечением бы выполняли, а главное выносили из них для себя что-то полезное.
3. Сделать дизайн игры таким, чтобы он был комфортным на протяжении всего времени прохождения игры и удерживал интерес детей.
4. Создать условия для того, чтобы дети получили удовольствие от данного формата, дабы повысить их мотивацию к учебной деятельности.

# Участники

**Целевая аудитория** игры «Еврика в Ё-школе» – дети в возрасте 9-10 лет, находящиеся на стадии, когда учебная деятельность теряет свое ведущее значение в психологическом развитии ребёнка, при этом остаётся его основной деятельностью и оказывает большое влияние на развитие интеллектуальной и мотивационной сфер личности. Игра может пройти в рамках образовательного процесса в школе или лагере. В игре могут принять участие дети, в количестве от 2 человек. Игра может прекрасно подойти для тех, кто любит игры – стратегии и игры на развитие интеллектуальных способностей, а так же хочет провести свое время увлекательно и с пользой.

# Время

- Рекомендуемая продолжительность игры в "Еврика в Ё-школе" составляет примерно **1 час 30 минут**. Итоговое игровое время может быть скорректировано исходя из уровня сложности загадок и подсказок. Также, важно учитывать возраст детей и скорость, с которой они могут решать задачи.
- Самым благоприятным временем для такой игры может стать **утро**, когда ребёнок еще не перегружен информацией и его мозговая активность находится на пике своих возможностей.

## Ход онлайн-игры

Игрокам предоставляется ссылка на онлайн-игру, которую они могут открыть на любом устройстве с доступом в Интернет.

## Подготовка

Перед началом игры игрокам зачитывается короткое введение в игру, рассказывающее о задачах, которые им предстоит решить, и о целях, которые они должны достичь.

Игроки также получают всю необходимую информацию о правилах и контроле времени, их задачи начинаются одновременно и они будут иметь фиксированное время для прохождения всех уровней.

## Ход онлайн-игры

Игроки начинают игру на входе в школу, где во вкладке с загадками и подсказками они сами выбирают, с чего начать, какое из заданий им выполнить первым, следовательно, куда им двигаться.

## Погружение

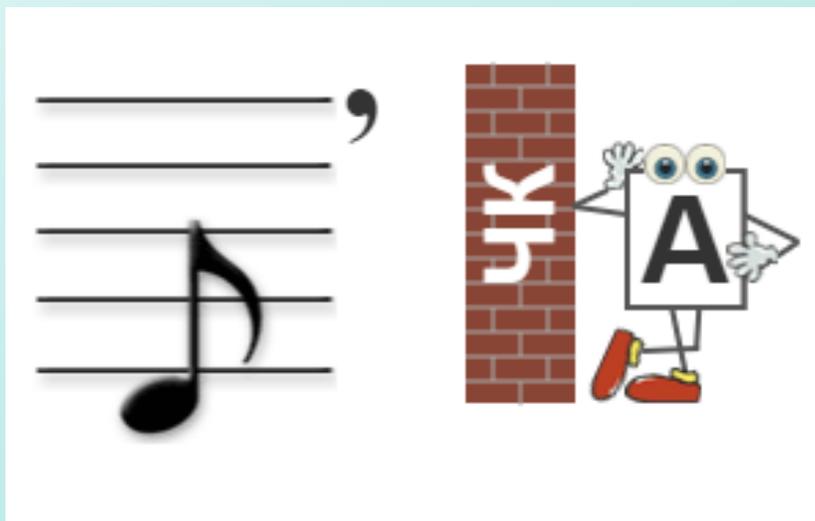
Передвижение от предмета к предмету затрудняется не только тем, что нужно правильно ответить на предложенные загадки и понять подсказки, но и обойти все препятствия которые им встретятся на пути, ведя футбольный мяч.

При «врезании» в препятствия игровой персонаж будет возвращен к месту, где был найден последний предмет.

# Ход онлайн-игры

Пример загадки и подсказки для нахождения одного из предметов в онлайн игре.

Загадка:



(Загадки могут быть различных форматов, в том числе ребусы, текстовые и др.)

Ответ: Ручка

Подсказка: «за полотном с материками, реками и озёрами»

Ответ: за картой

## Ход онлайн-игры

По истечении времени игры выявить того, кто набрал наибольшее количество очков успеваемости (нашёл больше всех предметов).

## Подведение итогов

Так же, можно выявить Топ 3,5 или 10 (в зависимости от количества участников игры) или личные номинации, которые подчеркнут значимость каждого участника.

Сообщить игрокам результаты игры и вручить награды, чтобы участники знали, чего ожидать в следующий раз. Собрать отзывы от участников, а также от вожатых и педагогов, чтобы использовать эти данные для повышения качества игр в будущем.

# Критерии и показатели

Оценить проведенную игру можно по следующим критериям и показателям:

1. *Активность участников:* степень, в которой аудитория участвует в игре.
2. *Обучение:* эффективность игры в обучении детей.
3. *Продуктивность:* количество найденных предметов.
4. *Удовольствие:* мера того, насколько детям нравится играть в игру и как долго они намерены продолжать в нее играть.
5. *Подготовительная работа:* готовность организаторов, актуальность задач и визуализация для интереса игроков.
6. *Оценка:* насколько эффективно организаторы могут оценивать эффективность, значимость и продуктивность игры на основе голосов, отзывов и результатов участников.

# Использованные источники

Для разработки игры «Еврика в Ё-школе» мной были использованы следующие источники:

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Москва: «Прогресс», 2010 г. – Текст: подлинный
2. Миллер С. Психология игры. - СПб: Университетская книга, 2009. – Текст: подлинный
3. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. СПб., 2010. – Текст: подлинный
4. Учебник для вожатого / М. П. Кулаченко. — Ростов н/Д : Феникс, 2009. – Текст: подлинный

В результате я совместила материалы из разных источников, чтобы создать уникальный игровой опыт, который был адаптирован к потребностям детей в возрасте 9-10 лет.

# Последствие, краткий самоанализ

- По моему мнению, созданная мной онлайн-игра – это хороший вариант времяпрепровождения для детей 9-10 лет. Её так же с легкостью можно адаптировать в офлайн формат, ведь игра – это универсальный инструмент, который запросто поддаётся корректировке, а главное – нравится детям.
- В результате создания онлайн-игры мной было изучено множество полезных материалов, которые в дальнейшем мне помогут при работе с детьми. Создание данной игры помогло мне усовершенствовать навыки в создании интерактивных форм работ с детьми, используя современные технологии. Я уверена, что данная игра станет полезна детям, им будет интересно проходить её.

# Евро ёжик

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Лихолат Дарья Александровна

# Краткое описание онлайн-игры

Детям предлагается сыграть матч на поле одного из лучших чемпионатов Европы. С помощью главного героя – ёжика с мячиком, дети отвечают на различные вопросы школьной программы с использованием метапредметных связей. При правильном ответе игрок передвигается на ячейку «вперёд» или «назад» в соответствии с испытаниями. Цель игры – дойти до ворот и забить тот самый «победный» гол. Игра представляет собой забавное и интересное занятие, которое поможет участникам повысить свою общую эрудицию и развить интеллектуальные способности.

# Актуальность

Несмотря на высокий уровень компьютеризации современного мира и, как следствие, появление обширных возможностей для разнопланового досуга, классические настольные игры стараются продолжать сохранять востребованность в широкой среде потребителей, но, к сожалению, заменяются онлайн-играми. А что если взять настольную игру и разработать её в онлайн-формате? Большинство детей «зависают» в телефонах, играя в ту или иную игру. А ведь в детстве я любила поиграть в футбол с ребятами со двора или просто обсудить какие-то школьные вопросы и задания. Я решила совместить свои воспоминания и разработать онлайн игру «Евро ёжик», в котором совместила и футбол, и школу.

# Цель онлайн-игры

- Создание условий для обобщения и систематизации знаний школьных предметов, способствование к формированию ключевых компетенций (с позиции вожатого).
- Формирование навыков общения, умения работать в команде (с позиции группы).
- Воспитание уверенности в собственных силах, чувства сопереживания, и способности формирования здорового соперничества (с позиции каждого отдельного участника).

# Задачи онлайн-игры

1. Развитие познавательной деятельности;
2. Развитие эмоционально-волевой сферы;
3. Формирование коммуникативных навыков;
4. Формирование культурного поведения;
5. Пропедевтика страхов в принятии решений и отрицательных эмоций.

# Участники

- Целевая аудитория: дети 9-10 лет (Ведущая деятельность в данном возрасте – учебная, она носит обязательный, целенаправленный, общественно значимый и систематический характер. Игра продолжает занимать важное место в жизни ребёнка, но не является главенствующей).
- Половозрастной состав – девочки и мальчики.

# Время

- Продолжительность активности – 25-30 минут, в зависимости от быстроты ответов участников.
- Наиболее благоприятное время для игры в течение дня – утро/день до обеда (опытные психологи и исследователи рекомендуют решать самые сложные учебные и научные задачи до 12-14 часов дня, до обеда. Именно в данный период времени (с 6 утра и до обеда) мозг способен усвоить максимум новой информации, разобрать самые сложные задания, развить конкретные навыки и пр.)

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- В первую очередь, участники выбирают цвет героя, который будет представлять их на протяжении всей игры;
- Процесс жеребьевки происходит путём рандомизации;
- Герои выстраиваются в начале игрового поля.

## Погружение

Участники по очереди берут перевернутые карточки (рубашкой вверх) и зачитывают школьный вопрос вслух. Цель – дать правильный ответ в течение 30 секунд; если игрок не успевает ответить на заданный вопрос в течение выданного времени, вопрос переходит к следующему игроку.

## Подведение итогов

Тот участник, который дошел до футбольных ворот, отвечает на последний вопрос (уровень сложности высокий), время ответа – минута. При положительном ответе, он забивает победный гол и становится золотым чемпионом по футболу в Европе.

# Критерии и показатели

1. Количество правильных ответов по предложенным вопросам школьной программы;
2. Количество заинтересованных детей данной игрой;
3. На сколько детям понравится игра, какие воспоминания о ней останутся;
4. Улучшение коммуникативных отношений как в кругу отряда, так и за ним.
5. Уровень эрудиции поднялся как среди тех, кто играл, так и среди окружающих.

# Использованные источники

1. Приоритетные ценности профессионально-педагогической деятельности в XXI веке  
[https://spravochnick.ru/pedagogika/prioritetnye\\_cennosti\\_professionalno-pedagogicheskoy\\_deyatelnosti\\_v\\_xxi\\_veke/](https://spravochnick.ru/pedagogika/prioritetnye_cennosti_professionalno-pedagogicheskoy_deyatelnosti_v_xxi_veke/)
2. Игры в образовании <https://sdelano.media/educationgames/>
3. Как работает мозг и память человека в разное время суток?  
[https://disshelp.ru/blog/kogda-luchshe-gotovitsya-k-ekzamenam-utrom-ili-vecherom/#Как\\_работает\\_мозг\\_и\\_память\\_человека\\_в\\_разное\\_время\\_суток](https://disshelp.ru/blog/kogda-luchshe-gotovitsya-k-ekzamenam-utrom-ili-vecherom/#Как_работает_мозг_и_память_человека_в_разное_время_суток)

# Последствие, краткий самоанализ

- Планирую проводить данную игру в целях интеллектуальных соревнований между отрядами; проверки эрудированности игроков; для развития коммуникативных навыков.
- Игру можно провести в случае, если лидер коллектива не устраивает отряд и необходимо провести перевыборы.
- Также в игру можно играть в свободное время в ненастную погоду, а самые интересные вопросы обсуждать всем вместе с целью развития познавательной деятельности.
- В своей работе я считаю ценным то, что на её создание у меня ушло совсем немного времени, то, что я связала её со своими личными воспоминаниями из детства, сделав игру универсальной на все периоды смены.

# «Ежегодная ёлка»

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Чугунова Виктория Вильдановна

# Краткое описание онлайн-игры

Формат: квест-игра с использованием приложения для видео-конференц связи, в котором доступны групповые звонки.

Общий ход: Дети остаются одни в школе. Чтобы выяснить, в чём дело, на протяжении игры им нужно выполнить несколько заданий:

1. Русский язык: расставить знаки ударения в словах;
2. Математика: решить задачу;
3. Изобразительное искусство: нарисовать рисунки на тему «Новый год»;
4. Физическая культура: забить в ворота 7 раз футбольным мячом;
5. Окружающий мир: вставить пропущенные названия стран мира, подходящие под описание;
6. Музыка: угадать названия детских песен.

На протяжении всей игры их помощником будет волшебный футбольный мяч, который направит их на верный путь.

Результат: Дети все задания выполняют верно и оказываются на новогодней ёлке, где собрались все учителя.

# Актуальность

Часто дети забывают о полученных знаниях в преддверии каникул, либо же на самих каникулах. Игра проводится для того, чтобы они вспомнили и закрепили свои знания, полученные за полугодие/год.

# Цель онлайн-игры

Педагогическая ценность: закрепление знаний.

Коллективная ценность: дети становятся более сплоченными во время решения общих задач, узнают о талантах друг друга.

Индивидуальная ценность: каждый может проявить себя в той или иной сфере знаний/деятельности.

Игра проводится для развития познавательной деятельности и для социализации детей в классе.

# Задачи онлайн-игры

1. Проверка знаний детей;
2. Расширение круга общения среди одноклассников с помощью группового звонка во время игры;
3. Проявление ребёнка в определённой сфере деятельности;
4. Развить стремление к знаниям у детей;
5. Выявление лидера в классе.

# Участники

- Игра рассчитана на 15-25 человек, так как примерно столько детей учатся в одном классе / находятся в одном отряде;
- Возраст: 9-10 лет (3-4 класс), так как задания квеста ориентированы на данную возрастную группу;
- Пол: мужской и женский, потому что классы в современном мире в основном смешанные;
- Учитель в роли наблюдающего за игрой.

# Время

- Продолжительность активности: 50 минут;
- Наиболее благоприятное время: день, так как дети вернутся со школы с ещё незабытыми знаниями, которые могут помочь им в игре, а учителю отследить, кто наиболее внимательно слушает на уроках. Также лучше давать игру в преддверии новогодних каникул.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- Создание приватной игры и группового звонка для учеников;
- Подключение ребят к игре и к групповому звонку по ссылкам;
- Дети оказываются в начальной сцене игры в классе, где им проводят урок.

## Погружение

- Учитель выходит из класса и не возвращается. Звенит звонок на перемену, но в коридоры школы никто не выходит. Дети хотят выяснить, в чём причина, но сами не могут открыть дверь кабинета. На помощь к ним приходит волшебный футбольный мяч, который указывает на первое задание.
- Дети верно выполнили 1-е задание, дверь открывается, и мяч ведет их к следующему месту с заданием.
- Так дети проходят 6 заданий и оказываются в конце игры в актовом зале на новогодней ежегодной ёлке.

## Подведение итогов

- В конечной сцене игры детей с Новым годом поздравляет Дед Мороз, хвалит детей и говорит о том, как важно уметь сохранять полученные знания и развивать новые, ведь они могут помочь в самые неожиданные моменты жизни.
- После игры учитель во время группового звонка разговаривает с детьми о том, понравилась ли им игра; что оказалось самым трудным, а что самым лёгким и так далее.

# Критерии и показатели

1. Организованность, так как игра предусматривает наличие наблюдения учителя;
2. Умственная активность ребёнка, так как в квест включены задания на разные сферы знаний;
3. Творческая активность ребёнка, так как одно задание направлено на проявление ребёнка в изобразительном искусстве;
4. Сплочение детей, так как все задания направлены на общую деятельность.

# Использованные источники

1. Канакин В. П., Горецкий В. Г. Учебник по русскому языку 3 класс 1 часть / изд. Просвещение, 2019. – 142 стр.
2. Моро М. И., Волкова С. И., Бантова М. А. Учебник по математике 3 класса 1 часть, серия: школа России (ФГОС)/ изд. Просвещение 2020. – 111 стр.

# Последствие, краткий самоанализ

- Я бы провела такую игру перед новогодними каникулами, так как тематика игры соответствующая. Также можно провести её в лагере в оффлайн (6-9 день смены), главное поменять тему на что-то более летнее.
- Самым ценным я считаю то, что игра может помочь детям освежить и закрепить знания играючи, а также общая проблема способствует сплочению детей.

# «Ежедневник Ёжика»

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Саблина Виктория Андреевна



# Краткое описание онлайн-игры

**«Ежедневник Ёжика»** – познавательная игра, которая понятно и интересно расскажет ребятам, как правильно распределять своё время.

**Главный герой игры:** юный футболист Ёжик учится в школе. Он так хочет всё успеть, но при этом не знает основ тайм-менеджмента и будет изучать их вместе с ребятами.

**Игровая модель:** ребята получают от Ёжика задания, выполняют их и получают комментарий главного героя (например, Ёжик расскажет интересный факт, связанный с заданием). За каждое выполненное задание (а их 4), ребята будут получать награду: картинку футбольного мяча (по задумке, когда ребята правильно выполняют задание, Ёжик забивает гол).

# Краткое описание онлайн-игры

Игра включает в себя несколько блоков:

## 1. «На зарядку становись!»

Ёжик рассказывает как начать день, чтобы он был удачным и даёт задание: ребята должны в команде решить, какие 10 вещей нужно Ёжику утром с собой в школу, чтобы сходить на уроки чтения, математики и рисования, а потом успеть на футбол и погулять с друзьями.

## 2. «Приятного аппетита!»

Главная мысль: правильное питание в течение дня – залог успеха. Ёжик рассказывает ребятам, что не знает, как правильно распределить деньги на еду, ребята ему помогают (дается таблица, где даны перечень продуктов, которые Ёжик может купить в школьном буфете и их цена. Допустим у Ёжика 100 рублей. Задача: что может купить Ёжик, чтобы хорошо покушать?). Ребята выполняют задание с опорой на то, что нужно кушать не только вкусные, но и полезные продукты, а также учатся делать выбор.

# Краткое описание онлайн-игры

Игра включает в себя несколько блоков:

## 3. «Успею всё!»

Ёжик рассказывает, что важно правильно распределять время, чтобы успевать и учиться, и играть в футбол, и отдыхать. Задача ребят: составить распорядок дня Ёжику с соблюдением обязательных пунктов (9-часовой сон, поход в школу на 5 часов, зарядка, 4-х разовое питание, секция по футболу на 1 час и т.д.).

## 4. «Доброй ночи, друг!»

Ёжик рассказывает про сон и как к нему подготовиться. Задача ребят уже не мыслительная, а на внимательность: на тематической картинке спрятаны спящие игрушки Ёжика. Нужно их посчитать и назвать количество).

**Завершением** становится история Ёжика о том, что благодаря ребятам он смог забить 4 крутых гола и получает кубок победителя. Ребята разделяют победу вместе с ним.

# Актуальность

«Ежедневник Ёжика» – онлайн-игра для детей 9-10 лет, включающая основную деятельность ребят данного возраста – учебную.

Основная тема – тайм-менеджмент и ЗОЖ. Игра направлена на блоковое изучение важных принципов построения своего дня, самоконтроль и умение расставлять принципы. При этом содержатся элементы игры, что будет интересно для участника.

Благодаря этой игре можно отследить тенденцию командообразования в группе детей на 7-й день смены.

# Цель онлайн-игры

Развитие познавательной активности у детей.

Конкретно в данной игре ребёнок узнает, как правильно распределять время и правильно отдыхать, когда нужно кушать и сколько спать, чтобы быть здоровым!

Для организатора это несложное мероприятие, которое приведёт к желаемому результату. Помимо прочего, дети смогут научиться договариваться и работать в команде, выполняя задания, и каждый откроет для себя инсайты, которые сможет применять в жизни.

# Задачи онлайн-игры

1. Сформировать у ребёнка понятие «время».
2. Показать, как правильно распределять время.
3. Рассказать о связи распределения времени и ЗОЖ.
4. Объяснить, почему так важно следовать правилам распределения времени.
5. Выполнить предыдущие пункты в интересной для участников форме.

# Участники

- Дети 9-10 лет

# Время

- Данная активность отлично подойдёт для проведения в утреннее или после дневного отдыха, когда ребята готовы активно действовать и полны сил.
- Продолжительность игры – примерно 30-40 минут.
- Игра проводится на 7-й день смены, когда команда участников уже сформирована.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка модератора и материалов

Игра рассчитана на онлайн, поэтому нужно подготовить модератора, который будет вести общение от лица Ёжика, и его страничку в соцсети, а также материалы, необходимые в процессе игры (картинки, текст и т.д.)

## Погружение

В процессе игры модератор идёт четко по плану, который прописан на слайдах «Краткое описание игры», следит, чтобы участники долго не сидели с одним заданием, а также между заданиями от лица Ёжика предлагает сделать зарядку на глаз/размяться

## Подведение итогов

Ёжик благодарит ребят за помощь, отправляет им картинку кубка победителя, на котором написана мотивирующая фраза (например, «Вы очень крутые!»)

По итогу ребята получают ситуацию успеха, которая благоприятно влияет на их самочувствие, а также полезные знания и умения.

# Критерии и показатели

1. Участники выполнили все задания успешно;
2. Участники могут ответить на вопрос «Что нового вы открыли для себя во время игры?»;
3. Время проведения игры четко вошло в рамки 30-40 минут (с учётом проведения разминки для глаз);
4. Участники работали в команде (в онлайн-формате это заметно по беседе, в которой они ведут общение)

# Последствие, краткий самоанализ

В онлайн-формате эту игру можно без труда реализовать. Но при этом, её нетрудно перенести и в офлайн. Я хочу испытать игру на практике на очных сменах этим летом.

Данная игра будет интересна детям, так как они будут вести самостоятельное общение с главным героем; у них будет мотив помочь ему и возможность показать на практике, как их команда сплотилась на 7-й день смены.

Самым ценным в игре является командная работа и полученные знания, которые дети смогут применять в дальнейшем.

# Казачи-разбойники

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Юрченко Анастасия Дмитриевна

# Краткое описание онлайн-игры

Количество игроков: 1-2 человека.

Суть игры: Детям даётся выбор пройти игру, как казак или, как разбойник. Основное различие будет в том, что разбойник в финальном испытании загадывает слово с помощью иллюстрации, а казак отгадывает. Каждый из героев будет выполнять задания, путешествуя по территории лагеря и знакомясь с ней. Тем самым, ребёнок до начала смены окунётся в атмосферу лагеря.

Кто быстрее по времени преодолеет все этапы, казак или разбойник, тот и победил.

# Актуальность

Сейчас очень много информации поступает детям через гаджеты и игры в них. При помощи данной игры дети смогут познакомиться с территорией лагеря ещё до приезда в лагерь.

## Цель онлайн-игры

Целью онлайн игры является заблаговременно познакомить детей (возможно родителей) с территорией лагеря.

# Задачи онлайн-игры

1. Развить ловкость и смекалку у детей.
2. Расширить кругозор ребёнка.
3. Заинтересовать детей обстановкой лагеря.
4. Проявление творческих способностей у детей.

# Участники

Дети младше-среднего возраста (7-10 лет), и, возможно, их родители.

# Время

Подготовительный период смены.

# Ход онлайн-игры

## Вступление в онлайн-игре

В начале показывается видео-ролик приглашение ребёнка в лагерь и краткая визитка о лагере.

## Сюжет

Всё начинается у входа в лагерь. У игры есть 2 роли (казак и разбойник), у разбойника первое испытание – зашифровать слова в рисунке, а у казака будет задание эти слова отгадать, далее оба игрока бегут по станциям (местам лагеря) и выполняют там задание на время. В итоге, кто быстрее прибежит в корпус тот и победит. Станции будут: Столовая (задание – создать блюдо по рецепту), Клуб (задание – соотнести фрагмент мультфильма с его названием), Спортивная площадка (задание – найти отличия), Бассейн (задание – собрать сумку для бассейна), Сцена/Плац (задание – повторить флешмоб), Корпус (задание- раскраска по номерам).

## Подведение итогов

В итоге побеждает тот, кто быстрее пройдёт все станции, а главное без ошибок. Один победитель будет награждён на самой смене в лагере.

В конце все участники, вне зависимости от победы, получают чек-лист вещей в лагерь и лагерный стикер в ВКонтакте.

# Критерии и показатели

1. Правильность выполнения всех заданий на станциях.
2. Скорость прохождения станций.

# Последствие, краткий самоанализ

Дети познакомились с территорией лагеря, у родителей появилось понимание в какие условия едет их ребёнок.

У детей появилась мотивация съездить и увидеть вживую лагерные места.

А также у детей расширился кругозор, развились умственные способности и смекалка.

# Коллаборация красот

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Агапов Вячеслав Сергеевич

Смысл названия заключается в слиянии красоты человека, олицетворяющей спорт, и красоты природы края.

# Краткое описание онлайн-игры

- Формат: онлайн-путешествие по карте родного края.
- Общий ход: онлайн-персонаж игрока путешествует по карте (по районам области). В каждом районе игроку даётся краткая выжимка о районе и природе, какой-то интересный факт про растение или животное. К интересному факту подвязывается задание, которое необходимо выполнить, запечатлев себя на камеру. Задание будет засчитано, когда участник отправит видеоотчёт. За это игроку начисляются игровые пуговицы, которые пригодятся ему в конце. (Например: в Новгородском районе водится заяц-беляк, который отличается своей выносливостью и прыгучестью. Заданием в этом районе для ребят будет снять на камеру как они прыгают на скакалке 1 минуту).
- Результат: После выполнения всех заданий у игрока накапливается большое количество пуговиц. Участник в формате онлайн делает из пуговиц «ковёр».
- Включается видео-фрагмент со словами « Ты такой молодец! На протяжении всей игры ты активно выполнял не только спортивные упражнения, но и прокачивал свои знания по природе родного края! Мы не сомневались, что ты справишься на все 100% ! Мы вместе с тобой сделали «ковёр», а вместе с родителями и друзьями вы можете сделать такой уже настоящий для дома. Пусть каждое ваше утро начинается с зарядки на таком коврике. Полезно и бодряще».

# Актуальность

В связи с всё большим ростом популярности развлечений молодого поколения в сети и виртуальных играх данный проект-игра может заинтересовать ребят. И благодаря знакомству с данным произведением возможно у детей появится желание побольше узнать о городах и посёлках, которые находятся в их области, и даже посетить каждый из них. Также важный упор будет на занятие спортом и продвижение идей ЗОЖ.

# Цель онлайн-игры

Приобщение молодого поколения к регулярным занятиям спортом через игровую механику.

# Задачи онлайн-игры

- Информирование о том, что занятие спортом не обязательно сопровождается долгими и изнурительными тренировками в специально оборудованных площадках и залах.
- Данная игра прежде всего проводится для приобщения младшего поколения к регулярным занятиям спортом.
- Также важным является и знакомство ребят с близлежащими окрестностями и их возможными территориальными особенностями .

# Участники

- Так как игра не на местности, а в виртуальном пространстве, то и количество участников не ограничено.
- Предпочитаемый возраст участников варьируется между 10 и 11 годами.
- Пол участников значения не имеет.

# Время

- Если смотреть на данную игру в обособлении от лагерной смены, то расчёт идёт на несколько дней в зависимости от количества районов в области.
- Так как данная игра проводится во время лагерной смены, а если быть более точным, в 11 день смены, то всё проводится в течении одного дня.
- В связи с тем, что расчёт будет идти на съёмку исполнения заданий на спортивную тематику, то предпочтительным временем для игры является утро и день.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

Для ребёнка подготовкой является лишь доступ в сеть Интернет.

## Погружение

Нескучное изучение природы родного края с помощью игрового интерактива и занятием спортом.

## Подведение итогов

Перенос онлайн результата («ковёр» из пуговиц) в реальный мир , продолжение занятий спортом и гимнастикой после прохождения игры.

# Критерии и показатели

1. Заинтересованность детей в приобщении к спорту.
2. Изучение природы родного края и его окрестностей.
3. Увлечённость ходом игры.

# Последствие, краткий самоанализ

Считаю, что данная игра больше подойдёт не для загородного лагеря, а, например, для пришкольного. Но в идеале она, конечно, больше подходит для самостоятельного изучения и прохождения без временных ограничений.

# «Кондовая коллекция»

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Капленко Виктория Павловна

# Краткое описание онлайн-игры

- Квест проходит в социальной сети (ВКонтакте, Телеграм и др.).
- В личных сообщениях детям приходят условия и задания, при выполнении которых они получают картинки пуговиц. Нужно успеть пройти квест за ограниченное время.
- Легенда: бабушка потеряла свою старинную коллекцию пуговиц. Каждая из них связана с важными событиями ее жизни: первая зарядка в лагере, прогулка с лучшей подругой по родному городу, победа в танцевальном соревновании. Она просит участников помочь найти их. В сообщении им рассказывают, с каким событием связана пуговица и что необходимо сделать (прислать видео выполнения зарядки, фотографию любимого места в городе или любимую танцевальную песню). После получения пуговицы им присылается новое «воспоминание».
- Все участники получают сертификаты, а победители, прошедшие квест, по почте получают значки в виде пуговиц.



# Актуальность

- Зачастую в середине смены (12-14 день) наступает кризисный пик отношений в отряде. Поэтому данный квест направлен на профилактику конфликтных ситуаций. Дети поймут, что у каждого человека есть важные ему вещи, события и люди и смогут отнестись друг к другу уважительнее.
- На 11 день смены наступает привыкание, требуется что-то яркое и необычное, поэтому в данном квесте множество различных задач, которые направлены на оздоровление, творчество и саморазвитие.
- Данный квест поможет осознать, что каждый момент в жизни очень ценный и необходимо собирать любые воспоминания, в том числе и память о лагере. Особенно важно для тех, кто очень скучает по дому.

# Цель онлайн-игры

Развитие физических и творческих навыков и уважения к ценностям окружающих людей.

# Задачи онлайн-игры

1. Помочь детям стать внимательнее к важным для других людей вещам.
2. Развить творческий потенциал каждого ребенка.
3. Привить любовь к здоровому образу жизни и физической культуре.
4. Обратит внимание на природу и архитектуру родного края.

# Участники

- Мальчики и девочки 11-12 лет. Данный возраст характеризуется потребностью овладеть самостоятельными формами работы и развить интеллектуальные, творческие и спортивные способности. Поэтому квест индивидуальный и направлен на вышеперечисленные предпочтения детей.
- Количество: от 1 до 30, но все зависит от количества организаторов. Если проверяющих задания больше трёх, то количество детей можно увеличивать.

# Время

- Время зависит от контент-плана смены.
- Продолжительность от 2 часов. Для детей 11-12 лет не рекомендуется работать с компьютером больше 2 часов в день.
- Общее время не более 4 часов. Квест предполагает паузы в работе с компьютером для выполнения заданий, количество которых можно регулировать в зависимости от времени (снять на видео танец, сделать фотографию природы, записать пение птиц и т.д.). Но растягивать квест не стоит, так как квест индивидуальный, а если дети долго не будут общаться, нарушится атмосфера в отряде.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- Составить задания, опираясь на количество детей, тематику, особенности здоровья и места проведения.
- Придумать «воспоминания бабушки», которые не будут содержать триггеров и тяжелых жизненных ситуаций, а помогут детям осознать ценность каждого момента.
- Проследить, чтобы у всех участников был доступ к социальной сети и диалогу с заданиями.
- Подготовить сертификаты и памятные подарки.

## Погружение

- Подготовить видео-погружение в легенду, где бабушка рассказывает о потере коллекции пуговиц.
- Каждое воспоминание должно быть красиво описано и должно логично подводить к заданию (*Помню, свою первую пуговицу я нашла во время проведения зарядки в лагере на самой первой смене. Но думаю, если ты пришлешь видео, где делаешь зарядку, я вспомню, где я ее оставила*).
- Объяснить участникам, сколько заданий в квесте, сколько времени у них есть на выполнение и рассказать о подарке за полное прохождение.

## Подведение итогов и рефлексия

- Каждый участник получает сертификат.
- С участниками, которые выполнили все задания и собрали всю коллекцию, связывается организатор, чтобы узнать почтовый адрес, на который отправляется подарок.
- В конце дня на огоньке вожатый обсуждает с детьми их эмоции и впечатления. Важно обсудить спортивную составляющую, о каких местах родного края они рассказывали в квесте. А также узнать, какие вещи напоминают детям о важных событиях их жизни.

# Критерии и показатели

1. Процент выполнения всех заданий.
2. Процент тех, кто перестал участвовать после получения первого задания.
3. Качество выполнения заданий.
4. Творческий подход к выполнению заданий.
5. Положительная обратная связь от детей.
6. Обмен впечатлениями между участниками.

# Использованные источники

1. Обухова, Л. Ф. Возрастная психология : учеб. для вузов / Л. Ф. Обухова. - М. : Высш. образование, 2003. – 433 с.

# Последствие, краткий самоанализ

- Данный квест можно проводить как онлайн, так и очно, задания подбираются исходя из формата. Я бы хотела организовать что-то подобное, потому что идея онлайн-квестов очень интересная.
- Несмотря на исходные данные и цели, этот квест имеет для меня важный психологический потенциал, так как дети часто обесценивают интересы других людей, а в нём упор идет именно на то, что такие повседневные вещи, как зарядка в лагере или прогулка по родному городу, могут иметь для кого-то очень большое значение даже спустя годы.

# Край краеведов

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Жигунов Василий Николаевич

# Краткое описание онлайн-игры

Игра реализуется в онлайн формате (платформа или приложение, на которую загружаются все данные, вопросы, карта и т.д.), но её также легко можно интерпретировать для офлайн формата (сделать формат заданий очным, карту можно также сделать реальной и т.д.). Основная суть в том, что дети делятся на команды (4-10 человек в зависимости от общего количества участников), а их основной целью является полностью открыть интерактивную карту (карта города, страны, района и т.д.). Карту они открывают с помощью покупки участков за пуговицы, которые они получают за счёт выполнения заданий. Задания имеют спортивный характер, либо познавательный, связанный со спортом или физическим здоровьем. Пуговицы будут иметь свой номинал, а также их можно будет использовать не только для покупки участков, но и для сторонних функций (подсказки в некоторых заданиях, вклады для увеличения количества пуговиц и т.п.). В результате, участники должны полностью раскрыть интерактивную карту. Также открывая участки, будут появляться исторические или культурные справки про это место. Чем больше команда откроет карту, тем больше будет их награда.

# Актуальность

Нынешнее поколение большую часть своего времени проводит с гаджетом в руках, будь то телефон или планшет, и совсем забывает про своё физическое здоровье. Это нельзя оставлять без внимания, и нужно приобщать их к занятию спортом, а любовь к гаджетам поможет нам. Данная игра раскроет детям важность физической активности, а онлайн формат будет легче ими восприниматься. Также данная игра будет направлена на изучение своего родного края (города, страны и т.д.) потому что важно знать свою Родину и её историю.

# Цель онлайн-игры

Приобщение детей к регулярным занятиям спортом посредством развлекательно-познавательной игры онлайн формата. Конкретно для себя каждый участник приобретёт спортивные навыки, поймёт, насколько важна физическая активность в жизни человека, а командный процесс приведёт к еще большему сплочению и повышению коммуникации.

# Задачи онлайн-игры

1. Привлечь к регулярным занятиям физической культурой и спортом.
2. Популяризировать ценности активного образа жизни.
3. Познакомить с современными технологиями и новыми онлайн форматами.
4. Воспитать любовь и уважение к культуре и истории родного края.

# Участники

Количество участников может быть любым, это зависит только от заданий, которыми будет наполнена игра. В данном случае я буду описывать игру для отряда, то есть для 20-40 человек. Целевая аудитория данной игры - дети 11-12 лет.

Пол участников не имеет значения.

# Время

Продолжительность активности – весь день. Начиная с зарядки и заканчивая подведением итогов на ВИСО.

Наиболее благоприятное время для основной активности – день, так как у детей будет больше всего энергии и возможностей.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- Создание и оптимизация карты и онлайн пространства с загруженными заданиями и данными.
- Подготовить раздаточный материал «при проведение в офлайн формате».

## Погружение

- Разделение отряда на команды.
- Объяснение правил и задание «также оно будет загружено в платформу».

## Подведение итогов

- Объявление о завершении игры.
- Подсчет успехов команд и раздача призов.
- Проведение рефлексии.

# Критерии и показатели

1. Ключевым качественным критерием является процент открытия карты.
2. Ключевым количественным критерием являются выполненные задания.

# Последствие, краткий самоанализ

Я планирую проводить данную онлайн-игру, приурочив её проведение ко дню рождения своего родного города. Ценностью этой игры является просвещение нового поколения об истории и состоянии родного города.

# Красный Корень

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Бацуева Елизавета Николаевна

Красный корень – лекарственное растение, которое стимулирует работу сердца и кровеносной системы. В данной игре дети знакомятся с флорой (в том числе и лекарственной) и фауной родного края. Также спортивные упражнения разгоняю кровь, следовательно игра тоже, в некотором роде, влияет на кровеносную систему. Ещё я бы хотела, чтобы данная игра оставила свой след в сердце каждого ребёнка, что тоже отразилось в названии.

# Краткое описание онлайн-игры

Наш отряд – отряд путешественников. В небольшой деревне мы узнали, что лекарственное растение, которое произрастает на территории данного региона, исчезает (что за растение – зависит от региона) – его поразила неизвестная учёными болезнь. Нам необходимо найти незаражённые экземпляры растения, чтобы спасти целый вид и вновь распространить его на территории региона. В деревне рассказали, что в глубине Непроходимой Чащи живёт отшельником травница, у которой остались здоровые растения. Наша задача отыскать её. Для этого задания у нас будет карта, которая зависит от особенностей местности, её объектов (овраги, болота и т.д.). Каждая часть карты – новый уровень. В течение каждого уровня ребята будут выполнять физические упражнения, соответствующие местности, которую они проходят. Также прохождение уровня будет сопровождаться комментариями, какие растения дети видят по дороге, а также каких зверей и птиц (можно также подключить пение птиц на фон для узнавания). Пройдя все уровни и добравшись до травницы, отряд получает задание воспроизвести потерянную отшельницей карту местности и нанести все предложенные растения и животных. После этого мы получаем растение, за которым приходили.

Как дополнительное задание на внимательность: в течение презентации могут встречаться разные пуговицы, увидев которые, ребята должны выполнить какое-либо действие (хлопнуть в ладоши, подпрыгнуть, улыбнуться и т.д.).

# Актуальность

1. Сидя дома, многие дети (и взрослые) двигаются очень мало или же совсем не двигаются. В предложенной онлайн-игре присутствуют физические упражнения, которые нацелены показать детям, что и в небольшой комнате можно заниматься спортом.
2. Тема онлайн-игры «Природа родного края» – дети в интересном и необычном формате узнают природу в которой живут.

# Цель онлайн-игры

- Данная онлайн-игра проводится для приобщения детей к занятиям спортом.
- В течение игры дети получают знания и в конце применяют их на практике.
- Такое необычное приключение как раз подходит для «экватора» смены (11-12 день), когда детей необходимо заново вовлечь в активную деятельность смены.

# Задачи онлайн-игры

1. Показать упражнения, которые можно выполнять, не выходя из комнаты.
2. Познакомить детей с окружающей природой и развить их внимательность и память.
3. Пробудить в детях интерес к смене, «встряхнуть» их.

# Участники

- Отряд 11-12 лет, человек 10 (в онлайн-пространстве сложно контролировать и вовлекать большие группы). Игра приспособлена для переходного возраста: уже более серьёзная информация, по сравнению с детьми младшего возраста; соответствующие данному возрасту физические упражнения; легенда более правдоподобна, не «сказочная».
- Онлайн-игра подойдёт как для девочек, так и для мальчиков, т.к. тематика нейтральна.

# Время

- Предложенная онлайн-игра займет около 1,5-2 часа.
- Благоприятное время проведения: утро (утренняя зарядка) или день (разминка и отдых от сидения за компьютером).

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- Информация о природе предложенного региона (карта местности, растения, животные).
- Презентация и фоновые звуковые сопровождения.
- Актёр на роль травницы (образ, речь).
- Подготовка актуальных физических упражнений.

## Погружение

- Фоновые звуки природы.
- Презентация оформленная в соответствии с атмосферой.
- Легенда и актёр на роль травницы.

## Подведение итогов

После прохождения онлайн-игры – на свечке – спрашиваем детей, что им понравилось, а что не понравилось, что им лучше всего запомнилось, может что-то показалось им удивительным.

# Критерии и показатели

1. Каждый ребёнок был вовлечен в игру.
2. Дети на свечке увлечённо рассказывают о том, что они узнали нового.
3. Дети успешно прошли испытание с картой, нацеленной подытожить их знания.
4. Не было перебоев с интернетом и никто из детей и организаторов не «вылетал» (и все были с камерами).

# Использованные источники

1. <https://vc.ru/services/129205-kak-provesti-detskiy-lager-onlayn>
2. <https://www.maam.ru/detskijasad/didakticheskie-igry-po-oznakomleniyu-s-prirodoi-rodnogo-kraja.html>
3. [https://studme.org/186922/pedagogika/uprazhneniya\\_mestnosti\\_napravlennye\\_razvitie\\_gibkosti](https://studme.org/186922/pedagogika/uprazhneniya_mestnosti_napravlennye_razvitie_gibkosti)

# Последствие, краткий самоанализ

- Я планирую провести данную игру в качестве интерактива для детей из школ приграничных районов, которые не могут посещать летний школьный лагерь.
- Данная игра ценная, прежде всего, для меня, как для вожатого, потому что при правильной подготовке я смогу качественно преподнести информацию для детей, возможно даже привить им любовь к природе или спорту.
- Для детей это будет досуг, проведённый с пользой, в течение которого они станут ближе к родному краю, даже не выходя из дома.

# Красота края

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Ячменёва Василиса Павловна

Поскольку одной из основных деталей в условии задания была тема «Природа родного края», именно с этим я и решила связать название. Дальнейший ход игры, подтверждающий тематику, подробнее будет описан на слайдах.

# Краткое описание онлайн-игры

Формат игры: известная «Змейка», но в новой вариации: по сети с использованием камеры, чатов и других сервисов.

Общий ход: У каждого участника, подключающегося к игре, есть своя «змейка», состоящая в самом начале из одной пуговицы. Суть игры для участника в том, чтобы перемещаться по уровням (получает баллы, очищая разные природные зоны региона от мусора (собирает его этой Змейкой)). Таким образом участник зарабатывает новые пуговицы, увеличивающие размер Змейки (чем больше змейка, тем больше мусора она может собрать одновременно). Каждый новый уровень – новая локация региона (например, 1 – лес, 2 – побережье реки, 3 – поле, 4 – усадьба и т.д.), открывая которую, участник сначала знакомится с насекомыми, растениями, обитающими там. Далее, в процессе игры, участник получает сквозные задания на дополнительные баллы (превращающиеся далее в пуговицы): находясь на 1 уровне, например, будет необходимо найти 5 видов каких-то растений, произрастающих в лесах этого региона.

# Краткое описание онлайн-игры

При этом, как уже упоминалось, участник в начале уровня может ознакомиться с памяткой, где отображены все виды растений/животных, обитающих в этой зоне, после чего эта памятка не убирается полностью с экрана, а лишь сворачивается, чтобы была возможность вернуться к просмотру.

Для приобщения к занятиям спортом можно внедрить такую систему: кликнув и «подобрав» в качестве мусора какой-то обусловленный элемент (например, листочек желтого цвета), участник может выполнить задание на дополнительные баллы: через web-камеру подключившись к модератору игры, необходимо выполнить какое-то занятие, связанное с физической нагрузкой (например, наклоны головы, вращение туловищем, выполнение выпадов, приседаний), демонстрируя выполнение на камеру. Также можно внедрить бонусный уровень, который будет состоять из выполнения подобных упражнений. В случае, если у ребёнка есть травмы (или просто нет возможности выполнять физические нагрузки), он может сыграть партию шахмат/шашек.

# Актуальность

Сегодня как никогда перед человечеством стоит вопрос о необходимости изменения своего отношения к природе и обеспечения соответствующего воспитания и образования нового поколения. В современном сложном, многообразном, динамичном, полном противоречий мире проблемы окружающей среды (экологические проблемы) приобрели глобальный масштаб. С детства надо учиться жить в согласии с природой, её законами и принципами. В настоящее время экологизация воспитательной работы детских учреждений стала одним из главных направлений развития.

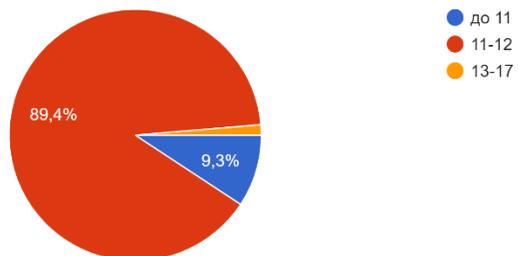
Здоровье – основополагающая составляющая всей жизни и деятельности человека. Имея с рождения крепкий организм, совершенствуя свой физический, творческий и нравственный потенциал, можно добиться больших успехов. Современный человек не может считаться культурным без овладения основами физической культуры, т.к. она является неотъемлемой частью общей культуры. Физическое воспитание тесно связано с нравственным, умственным, эстетическим воспитанием, учит дисциплинировать себя, вырабатывает твёрдый характер, учит чётко выполнять нормы и правила спортивной этики, уважать соперника, судей. Спортивные занятия различного вида помогают закалять волю, учат добиваться успехов, совершенствовать свои умения и навыки в отдельных видах спорта.

Для выявления актуальности, закономерности и зависимости мной был проведен опрос среди детей (до 18 лет). Результаты прикрепляю на следующем слайде.

# Актуальность

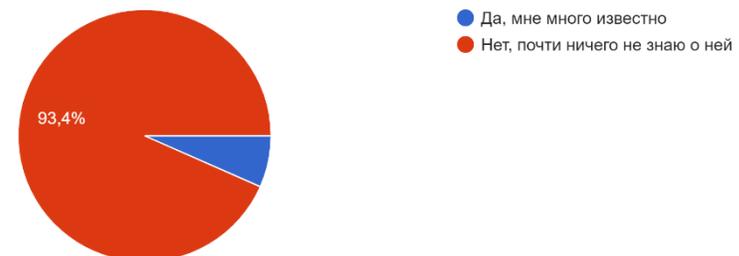
Сколько тебе лет?

151 ответ



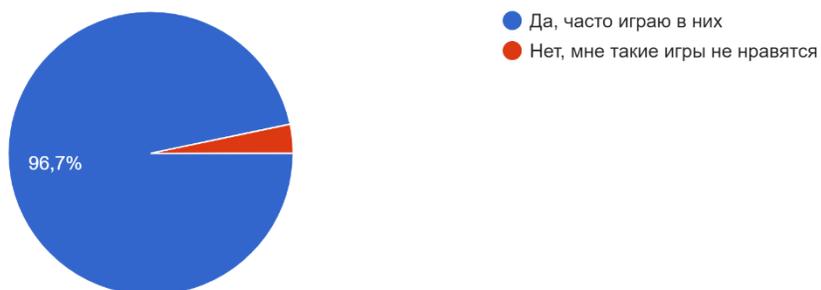
Знаешь ли ты о природе своего родного края?

151 ответ



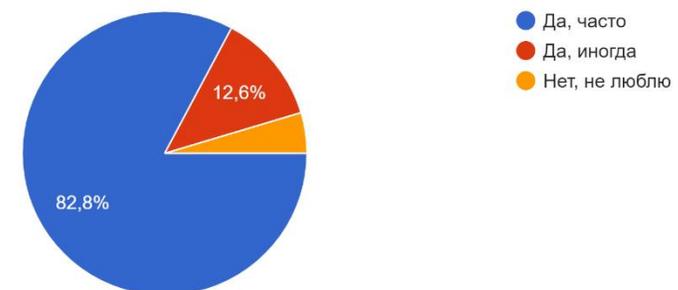
Любишь командные онлайн-игры?

151 ответ



Занимаешься ли ты спортом?

151 ответ



# Цель онлайн-игры

- Цель (педагогическая): формирование ответственного отношения к окружающей среде, сплочение коллектива детей, предоставление возможности «выплеснуть» накопившуюся за половину смены энергию (11 день смены — экватор на стандартной смене в 21 день, а значит, мероприятия должны быть самими яркими и активными).
- Цель (коллективная): победа в мероприятии с помощью совместного очищения виртуального пространства от мусора, выполнения дополнительных заданий (набрать больше всего пуговиц).
- Цель (индивидуальная): участие в познавательно-развлекательном мероприятии, изучение нового о родном крае, создание самой большой змеи, применение физической силы «во благо».

# Задачи онлайн-игры

1. Изучить природу родного края (какие животные и растения находятся в регионе).
2. Выполнить спортивные упражнения.
3. Виртуально очистить природу от загрязнений.
4. Решать возникающие вопросы командой.

# Участники

- Онлайн-игра может быть рассчитана на любой возраст и пол, но наибольший интерес, наверняка, вызовет именно среди детей 11-12 лет. Им интересны аркады, командные онлайн-игры и зачастую — спортивные активности. Вероятнее всего, такой категорией игр заинтересуются преимущественно мальчики.
- Если трансформировать эту игру в офлайн-формат, то также можно привлекать родителей и других членов семьи: мужчины и женщины от 6 до 80 лет. Вероятно, активнее всего в этой категории себя будут проявлять мамы участников (женщины 30-50 лет).

# Время

- Наибольшая активность (как физическая, так и интеллектуальная) у детей 11-12 лет, особенно в середине смены, наблюдается в первой половине дня, поэтому данную игру стоит использовать именно в это время: ориентировочно с 9 до 13 часов.
- Продолжительность активности: от 1 до 2 часов. Важно следить за тем, чтобы у детей определенным образом менялся вид деятельности: чтобы онлайн-игра была в равной степени совмещена с физическими упражнениями.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

Разработка платформы: сама онлайн-игра. Визуально должно быть как наборы для шитья.

## Погружение

Создание команд: советую поделить отряд на несколько команд, чтобы в каждой +/- в равном количестве были лидеры, теньевые лидеры, аутсайдеры, чтобы все команды были в равных условиях.

## Подведение итогов

- Общий зачёт и личный зачёт – определить победителей.
- Победители на следующий день проводят утреннюю зарядку вместо инструктора.

# Критерии и показатели

Критерии	Показатели
Интересность мероприятия для детей.	Количество участников, изъявивших желание ещё раз сыграть в игру.
Развитие командного духа.	Количество новых знакомств и заведенных дружеских отношений внутри отряда после игры.
Привлечение внимания детей к природно-экологической обстановке и особенностям региона.	Увеличение количества узнаваемых детьми видов растений, насекомых, животных.

# Использованные источники

1. Веракса Н. Е. Детская психология : учебник / Н. Е. Веракса, А. Н. Веракса., 2014.
2. Жуковская Р. И. Игра и ее педагогическое значение. М., 1975.
3. Макаренко А. С. Общие вопросы теории педагогики. Воспитание в советской школе // Соч. : в 7 т. М., 1957—1958. Т. 5.
4. Мария Луиза Ньюш. Игра из глубины души. О способности детей играть в исцеляющие игры / Л. Н. Мария. — : К2, 2016. — 132 с.

# Последствие, краткий самоанализ

- Данная игра требует ресурсов для разработки онлайн-программы/сервиса, поэтому реализовать её в онлайн-формате будет непросто. Я не планирую её проводить в таком формате, потому что пока не работаю в онлайн-лагерях, но у меня есть мысли, как её можно внедрить в стационарный лагерь или лагерь выходного дня / лагерь с дневным пребыванием. По категории мероприятия, конечно, это может быть лагерь труда и отдыха.
- Это может быть дневное мероприятие — можно собирать пуговицы и выполнять спортивные упражнения в качестве дополнительных заданий, а при наличии возможности можно вывезти детей на природу и провести плаггинг.
- Мероприятие можно провести даже в рамках родительского дня: совместное участие детей и родителей сплотит их, а если к каким-то детям не приехали родители, они могут быть вместе с организатором мероприятия на благо команды выполнять задания в отдельном месте.
- Самое ценное, по моему мнению, в разработке — возможность трансформации игры «родом из прошлого» не только в формате онлайн-игры, но и в формате очного мероприятия (с укреплением семейных связей в том числе).

# ЛАБИРИНТ ЛЮДЕЙ

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Максимов Дмитрий Сергеевич

# Краткое описание онлайн-игры

На экране устройства представлена интерактивная карта Российской Федерации, во время запуска игры случайным образом выбирается один из федеральных округов России.

*В 1 этапе*, по круговой системе, происходит знакомство с историей, демографическим составом, культурой, одеждой, характерной для каждого из округов.

*В перерыве дети знакомятся с видеороликом, повествующим об этническом составе нашего государства.*

Во время *2 этапа*, который проходит так же – по круговой системе, происходит знакомство с промыслами и профессиональной отраслью, отличающей выбранный регион от других.

*Во время рефлексии*, дети по командам создают отдельные элементы карты Российской Федерации, техникой «рисования песком», которую затем можно соединить в одну большую и расположить в отрядном месте.

# Актуальность

*Российская Федерация на протяжении многих столетий формировалась как многонациональное государство с большим обилием различных языков, национальных культур и религиозных принадлежностей.*

Наше государство имеет богатую историю, располагает большими географическими массивами, количеством народов и этнических групп, проживающих на их территории.

Обращение к историческим процессам формирования народностей нашей страны, анализу взаимосвязей и взаимовлияний, определение схожих черт способствует интеграции, упрочению гражданской идентичности при сохранении этнического многообразия и толерантности.

# Цель онлайн-игры

Знакомство с народами России, их обычаями и характерными чертами, отличительными промыслами и областью профессиональной деятельности, отличающей федеральные округа друг от друга.

# Задачи онлайн-игры

1. Развить сопричастность, интерес и вовлечённость детей в историко-демографическую сферу;
2. Разнообразить виды и формы у детей познания окружающего мира;
3. Создать комфортные условия для самореализации каждого ребёнка;
4. Осуществить потребность участия детей подросткового возраста в мероприятиях, направленных на формирование ценностной области личности.

# Участники

- Участниками игры «Лабиринт людей» являются дети подросткового образа – 13-14 лет.
- Для участия в игре отряд делится на 9 малых групп по 3-4 человека. Это делается для того, чтобы каждый ребенок успел «окунуться» и познакомиться с историей и бытом каждого округа более подробно.
- Половозрастной состав для достижения цели игры не важен.

# Время

- Продолжительность игры составляет полтора часа, так как рекомендуемое время проведения за электронными (экранными) устройствами детей подросткового возраста составляет не более 2,5 часов в день.
- На знакомство с одним из округов у детей выделяется 3-4 минуты, которые отмеряются таймером в виде песочных часов, полный круг – этап равен 30 минутам.
- Наиболее благоприятным временем для проведения игры является дневное время, так как данная игра обладает средним уровнем физической и умственной активности.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

Отряд делится на микро-группы по 3-4 человека.

На большом экране появляется интерактивная карта Российской Федерации, через генератор случайных чисел, встроенный в игру, каждой команде достаётся стартовая точка – первый округ.

## Погружение

Первый круг состоит из знакомства с историей и обычаями округа, его культурой. На станции – электронном устройстве будет представлен короткий ролик (1 минута) про округ, а также задание, связанное с его культурой – например станцевать танец того или иного народа, проживающей на данной территории, спеть народную песню или запомнить правильный способ приготовления национального блюда, который нужно будет потом изложить модератору игры.

После прохождения одного округа, дети переходят на другую станцию для знакомства с другим народом.

Во втором этапе, дети будут знакомиться с профессиями, характерными для той или иной территории, тем самым проходя «лабиринт людей».

## Подведение итогов

В конце прохождения игры весь отряд собирается вместе, делится полученными знаниями и создаёт общее панно-карту Российской Федерации с отличительными чертами каждого из округов.

# Критерии и показатели

1. Количество «матрёшек», поставленных участниками в конце игры;
2. Степень заинтересованности детей в повторном проведении игры, детальном знакомстве с определёнными этническими группами;
3. Повышение активности детей во время участия в других мероприятиях;
4. Развитие у детей чувства общности в историко-культурном становлении государства.

# Использованные источники

1. Лекция дисциплины «Основы вожатской деятельности» – «Логика смены в лагере».
2. Национальный состав России: этногруппы и статистика (<https://rosinfostat.ru/natsionalnyj-sostav/>)
3. Этнический и языковой состав населения России (<https://interneturok.ru/lesson/geografy/8-klass/naselenie-rossii/etnicheskij-i-yazykovoy-sostav-naseleniya-rossii>)
4. Федеральные округа Российской Федерации (<https://rosinfostat.ru/federalnye-okruga/>)
5. Научная работа В.Г. Удальцова «Функции истории в жизни общества» (<https://cyberleninka.ru/article/n/funktsii-istorii-v-zhizni-obschestva/viewer>)

# Последствие, краткий самоанализ

- Разработанная игра имеет возможность реализации как в онлайн-формате, так и в реальной жизни (офлайн). В таком случае некоторые этапы необходимо будет видоизменить, адаптировать и можно будет проводить игру в режиме реального времени.
- Главной задачей игры является формирование чувства целостности среди различных этнических групп нашего государства.
- Наша страна имеет богатую историю, огромную территорию, которая охватывает несколько часовых поясов, каждый из нас – по-своему индивидуален и неповторим, но нас объединяет одна история и одна страна.

***Мы – жители одного государства, Мы – жители России!***

# Лазурная лопатка

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Ингилевич Анастасия Михайловна

Данное название отражает форму и инструмент игры: всё происходит в песочнице, элементы, пересылающие на уровни профессий с помощью лазурной лопатки (выкапываются) в главном меню. Также лазурный цвет символ способностей и дарований.

# Краткое описание онлайн-игры

Игрокам (детям 13-14 лет) предлагается познакомиться с народами России и их традиционными профессиями, которые и на сегодняшний день остаются актуальными и востребованными.

Игра состоит из нескольких уровней, которые в совокупности представляют собой ролевую онлайн-игру, но также включает элементы игры-песочницы, где есть возможность для творчества (на первоначальном этапе выбора игра представляет собой буквальную и метафорическую песочницу).

Исходное меню игры это песочница, пляж, где можно при помощи инструмента: лазурной лопатки откопать элемент, пересылающий на 1 уровень. Всего таких элементов будет 5. Знакомство с такими профессиями как: чукотский вертолётчик, тувинский мастер-камнерез, ненецкий оленевод, калмыцкий ковбой, якутский горный проводник. Каждая из этих профессий имеет свою уникальную историю и традиции, которые помогают сохранить культуру и идентичность народов России.

Первый уровень - теоретическая часть, которая включает в себя мини-лекцию о народе и его профессиях (1-1,5 мин.), которая завершается тестовым вопросом. Лекция о профессии с видеоматериалами, иллюстрирующими суть профессии и её особенности. Может быть в виде нарисованного мультлика.

Второй уровень включает креативное задание связанное с определенной профессией. Это может быть игра «Кто я?» (по наводящим вопросам угадать профессию. Например, моя работа связана с морем? Ответ: да/нет). Другая игра: по спецодежде и инструментам/приспособлениям угадать или же собрать профессиональный облик того или иного народа.

Третий уровень представляет собой тест-драйв профессии, где можно будет попробовать себя в роли чукотского вертолётчика, саамского оленевода, тувинского мастера-камнереза, ненецкого оленевода, калмыцкого ковбоя, якутского горного проводника.

В конце открывается форма обратной связи, где ребята оставляют своё мнение о том, какая профессия им понравилась больше всего и почему. Также будет чат, где ребята смогут обменяться эмоциями и впечатлениями друг с другом.

# Актуальность

Во-первых, игра может помочь игрокам определить свои интересы и склонности в отношении профессий. Игроки могут получить представление о том, какие профессии доступны в разных регионах России, и определить, какие профессии им больше всего подходят.

Во-вторых, игра помогает расширить кругозор и знания о культуре и традициях различных этнических групп в России. Игроки могут узнать о профессиях, которые используются в разных регионах России и узнать, как эти профессии связаны с культурой, традициями и образом жизни народов. Это помогает уважительно относиться к различиям и повышает культурную осведомленность.

В-третьих, игра может помочь увеличить мотивацию игроков к изучению культуры и традиций России. Игроки могут стать более заинтересованными в исследовании народов России, если они видят, что это может помочь им определить свою будущую карьеру.

# Цель онлайн-игры

Организация полезного, интересного и необычного досуга для детей в форме профориентационной игры.

# Задачи онлайн-игры

1. Определить интересы и склонности детей в отношении профессий.
2. Расширить знания о профессиях и культуре народов и этнических групп России.
3. Формировать уважительное отношение к различиям в культуре разных народов, формировать тактичность и толерантность.
4. Увеличить у детей интерес и мотивацию к изучению культуры и традиций народов России.

# Участники

- Игра для смешанного временного детского коллектива, школьников 7-8 классов, 13-14 лет.
- Для части коллектива вопрос о выборе профессии очень важен, так как приближается 9 класс и выпуск из школы.
- Дети 13-14 лет активно ищут свое место в жизни, формируют свою личность, интересуются новыми вещами и пытаются понять, кто они и что им нравится.
- Для таких детей важно признание со стороны коллектива, общение и взаимодействие с ним, мнение сверстников.

# Время

Данная игра не ограничена временем и её можно проходить в течение дня с перерывами.

Оптимально первый уровень проходить с утра, так как задействована умственная деятельность. Творческие и интерактивные уровни (второй и третий) – днём. Вечером – подведение итогов и обсуждение.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

Для 1 уровня найти подходящую информацию о профессиях: чукотский вертолётчик, тувинский мастер камнерез, ненецкий оленевод, калмыцкий ковбой, якутский горный проводник.

Для 2 уровня подготовить задания: Игра «Кто я?» для якутского горного проводника; для ненецкого оленевода будет необходимо по спецодежде и инструментам/приспособлениям угадать где он, для калмыцкого ковбоя необходимо собрать профессиональный облик, для чукотского вертолётчика - игра-ассоциация: найти слова ассоциации к профессии, для тувинского мастера-камнереза распределить название камня с картинкой.

Для 3 уровня провести тест-драйв профессий. Мини-игра. Для чукотского вертолётчика – перевоз грузов из точки А в точку Б, для ненецкого оленевода – уход и разведение оленей, для калмыцкого ковбоя – разведение и использование лошадей для охоты и транспорта, для якутского горного проводника – ориентирование на местности, для тувинского мастера-камнереза – изготовление сосуда и его роспись.

## Погружение

Объяснение смысла названия игры, скрытый и неочевидный смысл: «история лазурного цвета насчитывает десятки сотен лет. В древности лазурит считался камнем искренности, был символом способностей, дарований, успеха. Поэтому сегодня на пути открытия новых и неизведанных профессий вам будет помогать волшебная лазурная лопатка. С её помощью вы откроете новые способности в себе, а также познакомитесь с необычными профессиями. Вперёд!».

## Подведение итогов

После прохождения всех уровней и элементов для детей открывается форма с обратной связью, где они указывают какая профессия им понравилась и почему. На этом этапе будет доступен чат, где они смогут увидеть комментарии друг друга и общаться, обмениваясь своими впечатлениями и эмоциями, от пройденной игры.

# Критерии и показатели

1. Доступность и конкретность информации. Информация должна соответствовать возрасту детей и не являться строго научной. Время лекции также составляет 1 минуту, чтобы дети не теряли концентрацию.
2. Необычная подача новой информации. Так как это 12 день смены: последний день перед кризисной точкой привыкания, необходимо сделать игру наполненной новыми формами, а также интересной информацией, чтобы дети попробовали что-то новое.
3. Вовлечённость в процесс игры. Для успешности игры важно, чтобы игра была интересна на каждом этапе. Игра состоит из 3 уровней, с разной деятельностью, что позволит ребёнку быть вовлечённым всё время.

# Использованные источники

1. [https://vk.com/wall457293137\\_12203](https://vk.com/wall457293137_12203)
2. <https://basov-chukotka.livejournal.com/428005.html>
3. [«Тувинское камнерезное искусство. От безымянных мастеров к профессионализму» \(ethnomuseum.ru\)](#)
4. [Работа горным гидом: о профессии, как им стать, как он готовится к восхождениям в горы и сколько зарабатывает \(tinkoff.ru\)](#)
5. <https://l-s.media/work/tri-gramma-soli-kazhdyy-den-olenevod-xxi-veka-o-svoey-rabote-/>
6. <https://oksait.ru/professiya/kovboj-kto-eto/>

# Последствие, краткий самоанализ

Такая игра, безусловно, направлена в первую очередь на познавательный интерес ребёнка. В школе часто проводят профориентационную деятельность в 9 и 11 классах, но её привычная форма не совсем подходит для лагеря. Пройдя эту игру, ребёнок может лучше понять какая деятельность ему нравится больше: работа с техникой (вертолётчик) или же, например, работа с животными (оленовод). Всё это помогает подготовить почву для дальнейших профориентационных исследований уже на базе школы. Профориентация выступает одной из главных целей игры, но она не единственная. Часть детей еще только начинает задумываться о своей профессии, поэтому тема народов России является актуальной и позволяет приобщать детей к культурно-историческому наследию нашей огромной страны.

# Локализация людей

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Хлопотьева Ольга Николаевна

# Краткое описание онлайн-игры

Дети проходят игру по станциям на основе виртуальной карты России, где отмечено, какие народы проживают на данной территории. Каждый народ занимается определенным хозяйством, делом. И на каждой станции дети будут проходить опросы на основе той профессии, которая наиболее популярна и развита у данного народа. Например, у северных народов (Якуты, Долганы, Коми, Коряки) хорошо развито оленеводство, по этому ремеслу и можно составить вопросы, народы, которые проживают на юге нашей страны вносят большой вклад в сельхоз производство. На каждой станции по несколько вопросов. За каждый правильный ответ ребенок получает песочную фигурку (звёздочку, квадрат, дракончик). По прохождению всех станций на виртуальном поле подсчитывается количество правильных ответов на всех станциях, и на каких их больше, значит теми областями профессии ребёнок более заинтересован.

# Актуальность

Актуальность данной игры очень высока, так как дети среднего возраста только начинают познавать себя и им становится интересна тема будущей профессии. Они в поисках себя и того, что им действительно нравится, поэтому профориентационная игра может хоть немного помочь им понять, чем они хотят заниматься, и кем они хотят стать. Это профориентационная игра, пройдя которую дети начнут лучше понимать, чем им нравится заниматься, а чем – нет, что ближе душе, какие профессии им интересны и возможно они найдут то, чему бы хотели посвятить своё будущее.

# Цель онлайн-игры

Ознакомление школьников с различными профессиями, направленное на выбор той или иной будущей профессии.

# Задачи онлайн-игры

1. Сориентировать детей на выбор их будущей профессии.
2. Показать им, насколько разнообразными могут быть занятия.
3. Так как тема игры: «Народы России», то ребята больше проникнут и узнают о том, какие народы проживают на территории нашей страны.
4. Дать приблизительный результат о том, какая профессия подходит тому и иному ребёнку.

## Участники

- Каждый ребенок участвует индивидуально.
- Возраст 13-14 лет.

## Время

- 40 минут.
- Всего 7 станций. На одной станции 5 вопросов, время для ответа на 1 станцию – 5 минут с учётом прочтения текста.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

Создаём 3D модель игрового поля, делаем станции и готовим для них вопросы, отмечаем правильные ответы. Также необходимо для каждой станции подобрать фотографии народов России, природу определенного края, где они проживают и промысла, которым занимаются. Красиво оформить игру, вставив фотографии. Также подготовить небольшой познавательный текст про народы России для прочтения на станциях.

## Подведение итогов

Идёт подсчет песочных фигур по станциям. Исходя из того, на какой станции было заработано больше всего фигур, выбирается промысел – занятие, которое может подойти человеку. Всего подразумевается 35 вопросов в тесте. Кто отвечает правильно более чем на 28 вопросов, получает бонус в виде песочного замка.

## Погружение

Подготовлено 7 станций для прохождения

1. Русские (Центральная часть европейской части России) народные промыслы – творческая направленность. Ткачество, вышивка, кружево, роспись глиняных и керамических изделий, резьба и роспись по дереву.
2. Саамы, Карелы, Коми, Ненцы (Север нашей страны). Тундровое оленеводство, рыболовство, охота.
3. Мордва, Удмурты, Чуваши, Башкиры, Калмыки (Поволжье, Предуралье). Земледелие, Бортничество, животноводство.
4. Черкесы, чеченцы, Ингуши, Лезгины, Осетины (Северный Кавказ). Виноградарство, обработка шерсти, ювелирное дело.
5. Алтайцы, Хакасы, Буряты, Эвенки (Южная Сибирь). Производство кожаных изделий, резьба по дереву, один из рекреационных районов нашей страны.
6. Юкагиры, Якуты (Восточная Сибирь). Изделия из меха, бересты, украшения из меди и серебра, добыча золота.
7. Нанайцы, Удэгейцы (Приморский край, остров Сахалин). Морское рыболовство, мясная и пушная охота.

## Критерии и показатели

1. Обратная связь детей по прохождению игры.
2. Положительные эмоции у участников игры.
3. Приобретение новых знаний детьми.

## Использованные источники

Информация о народах России:

<https://obrazovaka.ru/question/tradicionnye-zanyatiya-narodov-rossii-tablica-70634>

# Последствие, краткий самоанализ

Дети больше узнали о родах занятий, тесно связанных с профориентационной темой, разных народов России, выбрали то занятие, которое им нравится, чтобы впоследствии они могли углубиться в данную тему.

# Магический манёвр

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Марышева Полина Сергеевна

# Краткое описание онлайн-игры

Создается пустое шахматное поле. Каждому ребёнку определяется шахматная фигура. Каждой ячейке поля соответствует свой вопрос, ответ на который так или иначе раскрывает либо внутренние качества ребёнка, либо его предпочтения. Делая «шаг» шахматной фигурой, ребенок «гуляет» по полю и отвечает на вопросы.

# Актуальность

Данная игра представляет собой нетривиальную форму взаимодействия с ребёнком. Выполняет важную функцию помощи с самопознанием для играющего.

Подходит для любого возраста при разумной адаптации вопросов. (возможны усложнения для старшего возраста – предложить выбирать ячейки только из тех, куда действительно могла попасть фигура, согласно правилам шахмат).

# Цель онлайн-игры

Игра направлена на помощь ребёнку в самопознании, за счёт ответов на не самые банальные и обыденные вопросы. За счёт интересной формы взаимодействия (шахматное поле), создаётся интрига, интерес и поднятие эмоционального фона ребёнка. Также форма проведения игры направлена на привлечение внимания ребёнка к спорту, а конкретно к игре в шахматы.

# Задачи онлайн-игры

1. Помощь с самопознанием.
2. Поднятие эмоционального фона.
3. Поднятие уровня заинтересованности ребенка в спорте: шахматах.

# Участники

Игру можно проводить как для компаний, так и индивидуально.

Возраст участников не ограничен (возраст влияет на содержание вопросов и усложнение/облегчение правил выбора ячейки: малыши просто выбирают клетку и ставят туда фигуру, взрослые дети должны выбирать ячейку относительно возможностей своей фигуры)

# Время

Учитывая специфику возраста, игровое поле будет сокращено с 64 клеток, до 16 клеток, то есть поле  $4 \times 4$ .

Ответ на вопрос в среднем будет занимать 2 минуты, выбор клетки, озвучивание вопроса: минута. Итого игра займет 45 минут.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- Создание шахматного онлайн поля.
- Подготовка различных шахматных фигур под количество участников.
- Подготовка блока вопросов

## Погружение

Легенда-рассказ о шахматном королевстве: таинственное попадание и единственная возможность выбраться – откровенно ответить на вопросы, закрыть все ячейки поля. Наши помощники – шахматные фигуры, которые смогут всех нас перенести в реальный мир, если мы справимся с полем.

## Подведение итогов

- По окончании времени, заранее заложенного на игру, мы оцениваем «заполненность» поля. Если дети полностью закрыли все ячейки, проводим выход из игры (шахматы переносят нас в реальный мир) и мини-рефлексию.
- Если некоторые ячейки остались незаполненными, говорим, что есть еще вариант вернуться домой: детям нужно вместе придумать способ (дело близится к экватору, общие задания будут полезны), как «усилить» шахматы, чтобы их возможностей хватило для переноса всех нас в обычный мир (конь может обзавестись крыльями и стать пегасом, а у королевы может появиться волшебная палочка).

# Критерии и показатели

1. Критерии: открытость детей во время ответа на вопросы, общее настроение детей во время проведения мероприятия, реакция детей на ответы своих соотрядников.
2. Показатели: относительно оценки критериев можно понять как состояние каждого ребёнка в отряде отдельно (комфортно ему/не комфортно), так и общее состояние коллектива (присутствует ли у ребят внутренняя поддержка, отсутствуют ли конфликты/буллинг).

# Последствие, краткий самоанализ

- Во время рефлексии важно узнать отношение каждого ребёнка к вопросам. Если во время игры были замечены какие-либо проблемы с ответом у одного из детей, пообщаться в личном порядке.
- Будет удачным предложить детям провести самоанализ через шахматную фигуру: ребёнок рассказывает, что чувствовала шахматная фигурка, пока ОНА отвечала на вопросы. Это поможет детям с откровенностью высказываний.

# Маленький мастер

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Юн Ян Сон

# Краткое описание онлайн-игры

**Формат:** Сюжетно-ролевая игра

**Общий ход игры:** Перед игроком появляется шахматная доска, на которой установлена шахматная фигура. В аудиосообщении на экране игрока просят помочь перенести фигуру по маршруту, согласно траектории движения шахматной фигуры. После успешного прохождения шахматная фигура меняется на следующую (всего 6 раз). В итоге будет использовано 6 фигур – пешка, конь, слон, ладья, ферзь, король. По окончании 1 этапа (обучения) на экране появляется Дядя Фёдор, который играет в шахматы с Шариком (персонажи из мультфильма «Простоквашино»). У дяди Фёдора ничего не получается. Всё потому, что в его голове всего один вопрос: «Кем он может стать в будущем?», ведь он ничего не умеет, кроме как играть в шахматы. В аудиосообщении на экране игрока просят помочь дяде Фёдору обыграть Шарика.

Действия переносятся на шахматную доску, где разыгрывается шахматная партия между Шариком и дядей Фёдором. Игроку необходимо передвигать шахматные фигуры по заранее выученному маршруту и «рубить» фигуры Шарика. После каждого успешного хода всплывает видеофрагмент (короткометражный видеоролик), где рассказывается о профессиях, в которых могут понадобятся знания и умения, приобретённые во время игры в шахматы.

**Результат:** После прохождения всех этапов игры ребёнок закрепит базовые знания полученные в момент игрового процесса и получит золотую медаль «Маленький мастер».

# Актуальность

Профориентация, на сегодняшний день является социально важным проблемным вопросом. Именно от неё зависит состояние общества, развитие рынка труда, занятость населения, возможность выявления талантов и направление их в наиболее подходящие сферы деятельности.

Профориентация является важной ступенью для детей младшей возрастной группы, которая не только расширяет общую осведомленность об окружающем мире и кругозор детей, но и формирует у них определенный элементарный опыт, способствует ранней профессиональной ориентации.

Что такое профессиональная ориентация у младших школьников? Это система мероприятий, направленных на выявление личностных особенностей, интересов и способностей каждого ребёнка для оказания ему помощи в разумном выборе профессии, наиболее соответствующих его индивидуальным потребностям.

Ранняя профориентация преимущественно носит информационный характер, а также не исключает совместного обсуждения мечты и опыта ребёнка.

Большое значение в формировании образа мира ребёнка имеет игра. Именно в игре закладываются первые основы профессиональной деятельности, а педагог оказывает прямое содействие в самопознании ребёнка.

# Цель онлайн-игры

- **Педагогическая цель:** формирование представлений о мире профессий и оказание содействия в осознании и понимании роли труда у детей 7-8 лет, посредством участия в шахматных партиях онлайн-игры «Маленький мастер».
- **Коллективная цель:** ориентация младших школьников, через включение их в функциональную грамотность для построения учебно-профессиональной траектории.
- **Индивидуальная цель:** формирование представления своих сильных и слабых сторон, понимание своих способностей, интересов и влечений, ответственности к выбору, посредством участия в шахматных партиях онлайн-игры «Маленький мастер».

# Задачи онлайн-игры

- 1. Обучающая:** ознакомить младших школьников с миром профессий через шахматную партию в онлайн-игре «Маленький мастер»;
- 2. Обучающая:** сформировать базовые навыки игры в шахматы у младших школьников через обучающий этап онлайн-игры «Маленький мастер»;
- 3. Развивающая:** провести просветительскую, информационную и консультационную профориентационную работу, чтобы развить склонности и способности у младших школьников;
- 4. Воспитательная:** воспитать внутреннюю мотивацию к самопознанию и самовоспитанию посредством «профессиональных проб».

# Участники

**Целевая аудитория:** дети младшей возрастной категории.

**Количество:** неограниченное количество участников при одновременном подключении к игре с разных интерактивных устройств.

**Половозрастной состав:** любая гендерная принадлежность.

**Возрастная категория:** 7-8 лет.

Кризис семи лет называют периодом рождения «социального Я» ребёнка. Он приходит к осознанию своего места в мире общественных отношений. Он открывает для себя новую социальную позицию – позицию школьника, связанную с высоко ценимой взрослыми учебной работой. И пусть желание занять это новое место в жизни появляется не сразу, всё равно формирование этой новой позиции меняет его самосознание, а это, в свою очередь, приводит к переоценке ценностей. То, что было значимо раньше, становится второстепенным. Старые интересы, мотивы теряют свою побудительную силу, на смену им приходят новые. Но в этот период маленький школьник всё ещё продолжает играть с увлечением и играть будет ещё долго.

# Время

**Время проведения игры: 30 минут.**

Игра может проводиться в любое время суток.

Согласно требованиям Роспотребнадзора суммарная ежедневная продолжительность использования электронных систем обучения в школе и дома не должна превышать: для персонального компьютера и ноутбука – для 1-2 классов – 40 минут в школе и 80 минут дома.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- Сбор видеофрагментов о профессиях.
- Обрезать видеоролики и смонтировать длинную не более 1 минуты.
- Создание игровой заставки и аудиосообщений.
- Разработка игрового поля в виде шахматной доски и алгоритма игры.
- Прорисовка персонажа игры.
- Прорисовка сцен и диалогов игры.

## Подведение итогов

Сыграв партию и обыграв Шарика, игрок получает медаль «Маленький мастер»

## Погружение

При запуске игры перед игроком запускается аудиосообщение: «Приветствую тебя, юный мастер! Для того, чтобы начать игру, тебе нужно научиться правильно передвигать шахматные фигуры. Когда будешь готов приступить нажми на зеленую стрелочку».

Перед игроком появляется шахматная доска, на которой установлена «Пешка». Далее запускается аудиосообщением : «Перемести фигуру по выделенным квадратикам». После успешного прохождения шахматная фигура меняется на следующую (всего - 6 раз). В итоге будет использовано 6 фигур - пешка, конь, слон, ладья, ферзь, король. Проведя крайнюю фигуру, запускается аудиосообщение: «Поздравляем! Ты успешно прочел обучение!»

На экране появляется Дядя Фёдор, который играет в шахматы с Шариком. запускается аудиосообщении: «Дядя Федор, очень хорошо играет в шахматы, но он проигрывает Шарика, потому что он задумался, пригодятся ли ему шахматы и кем он хочет стать в будущем.

# Критерии и показатели

1. Играбельность (мотивационный компонент) направлен на поддержание интереса игрока к игре, позволяет привлечь внимание игрока к важным моментам игры. Данный критерий показывает, как игра стимулирует достижение высокого уровня мотивации, интереса и эмоциональной включенности:

- привлекательность идеи игры для возрастной аудитории;
- в игровой среде есть объекты, понятные и знакомые игроку, учитывающие личный опыт возрастной группы, что позволяет привить интерес к игре, не вызовет отторжения со стороны играющего. Данный показатель подразумевает четкое соответствие подобранных для воздействия на личность стимулов и индивидуальной готовности данной личности (или социально-возрастной группы) к их восприятию;
- активация в игре познавательной активности. В процессе игры игроку предоставлена возможность самостоятельного управления игровой ситуацией, выбора режима деятельности, вариативности действий при принятии самостоятельного решения.

2. Содержательный компонент. Показатели данного критерия позволяют оценить качество компонентов, моделирующих игровой мир.

- наличие чётких указаний игроку относительно цели игры и условий ее завершения. Эти указания составляют оперативный план игры. Данный показатель определяет возможности игрока ориентироваться в процессе игры на достижение определенных в указаниях цели и условий завершения;
- выражение игровых и учебных действий в одной операции. Учебные действия могут осуществляться через игровые и будут иметь чаще всего четырехкомпонентную структуру: информационный, ориентировочный, исполнительский и контролирующий компоненты.

3. Педагогическая целесообразность. По данному критерию показатели характеризуют возможность достижения учебных целей в ходе освоения содержания компьютерных игр:

- применение имеющихся у игрока знаний и навыков в игровых действиях для достижения целей игры. Данный показатель определяет дидактическую ценность игры, успешность игрока в процессе игры;
- наличие сопряжения достижений игровых с достижениями определенными учебными целями. Данный показатель характеризует степень продуктивности игры.

4. Воспитательный аспект. Этот критерий показывает, как игра может положительно влиять на человека:

- формирование профессиональной ориентировки. Этот показатель характеризует возможности разных профессий в игре, даёт возможность игроку ознакомиться с новыми для него профессиями.

# Использованные источники

1. <https://yandex.ru/video/preview/13145455351567526945> – для нарезки коротких видеороликов
2. <http://chessdeti.ru/articles/obuchenie-shahmatam.html>
3. [https://www.rosпотреbnadzor.ru/about/info/news/news\\_details.php?ELEMENT\\_ID=17008](https://www.rosпотреbnadzor.ru/about/info/news/news_details.php?ELEMENT_ID=17008)
4. <https://infourok.ru/metodicheskaya-razrabotka-korolevstvo-shahmat-5383612.html?ysclid=li8tgxonop542160432>
5. [https://krbor.tsn.47edu.ru/images/doc/shmo/chess\\_2.pdf](https://krbor.tsn.47edu.ru/images/doc/shmo/chess_2.pdf)

# Последствие, краткий самоанализ

- Большую ценность в этой игре несут основы профессиональной деятельности не только профориентирующие, но и мотивирующие на занятия шахматным спортом. Ключевым моментом служит то, что педагог может оказать прямое содействие в самопознании ребёнка, стать его навигатором в мире профессий, используя эту игру в своей деятельности.
- Данная игра не только расширяет общую осведомленность об окружающем мире и кругозор детей, но и формирует у них определенный элементарный опыт, способствует ранней профессиональной ориентации.
- Данную игру можно адаптировать и в офлайн.
- Проведение данной игры планируется на оздоровительных сменах лагеря в рамках занятий по дополнительному образованию, так как она формирует интерес у детей 7-8 лет и мотивирует их на дальнейшую работу.

# Мастер манёвров

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Килина Юлия Алексеевна

# Краткое описание онлайн-игры

Игра, реализованная в форме чат-бота, поможет ребятам найти варианты интересной для них физической активности и познакомиться с основами гигиены, здорового питания.

Игру можно будет проходить несколько дней (например, с 13 до 20 дня смены). 13 день является оптимальным временем для начала, поскольку в этот период происходит «Пик привыкания», детям нужны интересные, ранее не использовавшиеся форматы активности, чтобы поверить в себя и самоутвердиться. На каждом уровне задания будут усложняться, что не даст ребёнку заскучать, при этом физическая активность будет адаптироваться под его возможности.

В рамках системы мотивации участники будут получать монетки, которые в конце смены можно будет обменять на мерч смены (футболки, бутылки для воды, браслеты, канцелярию, спортивный инвентарь: коврики для йоги, мячи, гантели).

# Актуальность

Возраст 7-10 лет является благоприятным для развития физических способностей, таких как скорость и координация, а также способности выполнять длительные циклические упражнения средней и высокой интенсивности. Однако, согласно данным опроса Maximum Education 2020 года, около 60% школьников использует гаджеты более трёх часов в день. Поэтому важно использовать электронные устройства с пользой и с их помощью закладывать в детях заботу о здоровье и любовь к физической активности, а игровой формат поможет ребятам не бросить начатое.

# Цель онлайн-игры

Знакомство младших школьников с различными форматами активности и реализация их потенциала.

Для того, чтобы ребёнок занимался спортом, важно найти тот вид деятельности, который ему по душе. В игре участники могут попробовать разные активности; понять, что у них лучше получается и начать развиваться в выбранном направлении.

# Задачи онлайн-игры

1. Обучение основам личной гигиены, правильному режиму дня, значимости регулярных физических упражнений для здоровья, эффективности работы и улучшения физической формы.
2. Формирование представлений о различных видах спорта, используемом оборудовании и инвентаре, а также о необходимости соблюдения правил безопасности во время занятий.
3. Стимулирование интереса к различным видам физической активности и выявление склонностей к спорту через включение в самостоятельные занятия физическими упражнениями и подвижными играми в свободное время.
4. Воспитание дисциплины во время физических упражнений, содействие развитию психических процессов (представления, памяти, мышления и т.д.) в ходе двигательной активности.

# Участники

- Дети 7-8 лет
- Игра не имеет ограничения по полу, игроками могут быть как девочки, так и мальчики
- Группа здоровья может быть любой, но необходимо указывать этот параметр в самом начале при создании аватара, чтобы ребёнку предлагалась только посильная и разрешённая ему нагрузка.

# Время

- Продолжительность: 10-20 минут.
- Если время онлайн-игры будет больше, то у школьников начнут уставать глаза. Согласно Постановлению Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»» время использования электронных устройств на уроке не должно превышать 20 минут для 1-2 классов.
- Время дня: 12:00-14:00, поскольку в это время дети наиболее активны, при этом занятия спортом не будут негативно влиять на их сон.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

На начальном этапе ребёнок создаёт своего аватара, указывает свой возраст, вес, уровень физической подготовки. Выбирает предпочитаемые виды спорта и активности. Основная идея – создать цифрового себя, чтобы соревноваться с ним.

## Погружение

На каждом уровне (до 6 включительно) ребёнок открывает новую шахматную фигуру (первый уровень – пешка, второй – конь, третий уровень – слон, четвёртый – ладья, пятый уровень – ферзь, шестой уровень – король). При открытии фигуры открываются дополнительные варианты внутри каждой активности. Ежедневно игрок выполняет физические упражнения, знакомится с правилами ЗОЖ и получает знания о спорте, питании и гигиене.

## Подведение итогов

Ежедневное выполнение заданий приносит дополнительные очки мастерства участнику. После выполнения пяти заданий одного уровня сложности открывается следующий уровень с большей продолжительностью тренировок. За выполнение тренировок ребёнок получает очки мастерства. Накопив 50 очков, ты становишься Мастером и можешь их обменять на мерч смены (футболки, бутылки для воды, браслеты, канцелярию) и спортивный инвентарь: коврики для йоги, мячи, гантели).

# Ход игры. Погружение, основная часть

Варианты активностей:

## 1. Тренировки/разминки.

Ребёнок может выбрать категорию, например, «не вставая с места», «нейробика», «упражнения на гимнастическом коврике», «упражнения стоя», «упражнения с гантелями».

После выбора категории игрок может выбрать продолжительность упражнений (от 5 до 20 минут) и формат активности, например, флешмобы, зумба или йога. Бот высылает участнику инструкцию с техникой безопасности про выполнении упражнений данной категории и задаёт пару вопросов, чтобы убедиться, что ребёнок понимает, какие правила важно соблюдать (см. пример на следующем слайде).

Затем игроку присылается видео с упражнениями для повторения, контроль выполнения упражнений можно реализовать при помощи родителей.

# Ход игры. Погружение, основная часть

## 2. Сюжетно-ролевые ходы.

Для того чтобы познакомиться с основами гигиены, здорового питания, важностью соблюдения техники безопасности и распорядка дня, игроку предлагается выбрать действия созданного им аватара.

Пример сюжетной ветки:

Ваня решил поиграть в мяч, какую обувь ему следует надеть?

-сланцы

-ботинки

-кроссовки

При выборе варианта «сланцы»: Ваня вышел на спортивную площадку поиграть с ребятами, но когда бежал за мячом, споткнулся и упал. Ему грустно от того, что он поторопился и не надел кроссовки дома, которые наиболее удобны и безопасны для занятий спортом.

От этих выборов зависит его счастье и настроение, соответственно, если аватар хорошо себя чувствует, ребёнок получает очки мастерства.

# Ход игры. Погружение, основная часть

3. Вопросы на проверку знаний и общую эрудицию.

Могут быть включены в сюжетную линию или, например, присылаться раз в день.

Примеры заданий:

Назовите прибор, с помощью которого человек может дышать под водой. (Акваланг)

Соедините спортсменов с видами спорта, в которых они выступали

Алина Кабаева	теннис
Владимир Кличко	прыжки с шестом
Андрей Аршавин	бодибилдинг
Юлия Чепалова	бокс
Евгений Плющенко	фигурное катание
Арнольд Шварцнеггер	гимнастика
Елена Исинбаева	футбол
Марат Сафин	лыжи

# Критерии и показатели

1. Заинтересованность аудитории. Сколько детей проходит игру на 20 день смены? Какой процент из них выполняет задания ежедневно?
2. Физическое развитие. Самый простой тест – выполнить одно и то же упражнение через пару недель или месяцев, отследить прогресс (он может быть в скорости выполнения или возможном количестве повторов).

# Использованные источники

- [https://summercamp.ru/Критические\\_точки](https://summercamp.ru/Критические_точки)
- [https://base.garant.ru/75093644/#p\\_498](https://base.garant.ru/75093644/#p_498) Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

# Использованные источники

- <http://www.magma-team.ru/biblioteka/biblioteka/teoriia-fizicheskoi-kultury-i-sporta/3-2-2-fizicheskoe-vozpitanie-detei-mladshego-shkolnogo-vozrasta>
- [https://kopilkaurokov.ru/vneurochka/meropriyatia/intielliektualnyi\\_turnir\\_viesiolykh\\_sportsmienov\\_razrabotka\\_vnieklassnogho\\_mier](https://kopilkaurokov.ru/vneurochka/meropriyatia/intielliektualnyi_turnir_viesiolykh_sportsmienov_razrabotka_vnieklassnogho_mier)
- <https://tass.ru/obschestvo/9870391>

# Последствие, краткий самоанализ

Разработанная игра может быть использована при проведении онлайн-смен в лагерях и адаптирована под очный формат проведения. Например, её можно проводить внутри отряда или в форме общелагерной игры как соревнование между отрядами. Мне бы хотелось протестировать получившуюся методическую разработку в детской общественной организации, выпускницей которой я являюсь, откорректировать её и в дальнейшем использовать при работе с детьми.

# Навстречу новому

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Худиева Эвелина Адиловна

Название игры обусловлено тем, что во время данной онлайн-игры ребёнок узнаёт много новой информации и самое главное – новое о себе, раскроет или лучше узнает свои качества. Не нужно бояться раскрывать себя, находить новое в себе и, конечно, определяться со своими направлениями развития – это подтверждает побуждающее, мотивирующее первое слово игры – «навстречу».

# Краткое описание онлайн-игры

Онлайн-игра начинается с небольшого информационного ролика о биографии Леонардо да Винчи. Ребятам предлагается посмотреть видео продолжительностью 5 минут, в котором главный акцент делается на многогранности Леонардо да Винчи, на его жадности к знаниям и стремлениям. Видео заканчивается вопросом – «А в какую мастерскую Леонардо заглянешь ты?»

В рамках виртуальной реальности перед ребятами высвечиваются 3 комнаты-мастерские. Каждая мастерская обозначена табличками, символизирующими направленность мастерской: «Творчество и дизайн», «Наука и логика», «Помощь людям». Ребёнок может «зайти» в абсолютно любую комнату, что наиболее близка ему. Эти направления наибольшим образом должны быть раскрыты в рамках смены, к 14 дню смены каждый участник понимает, в чём сущность данных направлений, каковы их особенности.

- Мастерская «Творчество и дизайн». В рамках данной комнаты участнику открывается небольшая история о том, что некоторые картины художника повредились во время транспортировки и игроку нужно их восстановить. Представлены 3 знаменитые картины художника с вырванными кусочками. Ребятам предоставляется множество *цветных карандашей* с помощью которых они должны дорисовать картину. Кроме того они могут после восстановления картин нарисовать свою в авторском стиле.
- Мастерская «Наука и логика». В данной мастерской перед ребятами высвечиваются 2 чертежа, нарисованные разными цветами, на которых зашифрованы с помощью логических задач, ребусов числовые измерения, но каждый «пример» можно разгадать своим цветом. Но сложность в том, что *цветные карандаши* раскиданы по комнате перенасыщенной множеством предметов и ребятам, проверив свою внимательность, нужно их найти.
- Мастерская «Помощь людям». Участникам игры представляются различные визуализированные города с кратким описанием, в каждом городе может чего-то не хватать или наоборот преобладать. Игрокам также предоставляется большой выбор различных элементов городского пространства, специалисты, сооружения, элементы инфраструктуры, иные достижения цивилизации. И они самостоятельно решают чего не хватает в каждом городе. Например, в городе Н. загрязненный воздух, участник выбирает больше парков, ботанических садов, клумб и специалистов-ботаников и интерактивно вставляет в город.

Выбор мастерских обусловлен, тем что именно эти направления помогут ребёнку определить вектор развития его самоопределения.

После ребята встречаются для обсуждения мастерских (в онлайн-формате – в общем онлайн-пространстве, а если есть возможность – в оффлайн), ведущий игры с помощью наводящих вопросов и формата совместного обсуждения помогает ребятам проанализировать свой выборы, выделить ключевые моменты, которые понравились, определить слабые и сильные стороны. Подводится итог, завершается всё на обсуждении важности личного самоопределения. В рамках 14-ого дня смены дети уже полностью дружны и знакомы с друг другом – это позволит раскрыться и в полной мере погрузиться в совместное обсуждение.

# Актуальность

В условиях современных реалий, где очевидна насыщенность профессий, хобби, родов деятельности, каждому человеку важно определится какова его роль. Если же говорить про детей, то современным детям представлена возможность выбора наиболее интересных им занятий и «векторов» развития. Но в этом и заключается главная сложность – многообразие всего. Данная игра актуальна, потому что в игровом, увлекательном формате поможет детям самоопределиться, найти ту сферу, к которой тянет или же попробовать те, которые раньше не удавалось изучить.

Также важно отметить, что игра в целом развивает творческий потенциал ребёнка, погружает его в исторический материал и позволяет изучить биографию великого человека – Леонарда да Винчи.

# Цель онлайн-игры

- Педагогическая: Помочь участникам в формировании реального представления о своём самоопределении, возможностях своих профессиональных намерений.
- Коллективная: Создать условия для того, чтобы научиться преодолевать психологические барьеры, мешающие полноценному самовыражению, самопрезентации, выражению и раскрытию своего «я» в рамках коллектива.
- Индивидуальная: Проанализировать свои слабые и сильные стороны, осознать свои ценности и убеждения, которые помогут в будущем.

# Задачи онлайн-игры

1. Воспитывать интерес к формированию личной жизненной перспективы, жизненных планов, самоопределению, выбора профессии и социальных ролей, исходя из своих качеств, социализации, потребностей.
2. Информировать детей о биографии знаменитого человека, на основании которой донести мысли о многообразии и многовариативности самоопределения.

# Участники

- В онлайн-игре принимают участие дети возраста 9-10 лет, в количестве до 15 человек.
- В данном возрасте ребенок начинает формировать новые знания об окружающем мире, более осознанные взгляды на мир и своё место в нём. Особенностью 10-летнего возраста является стремление обсуждать, анализировать (рефлексия), что отображается в данной онлайн-игре. Количество игроков обусловлено возможностью сосредоточить внимание на каждом участнике и его рассуждениях в рамках заключительного этапа-диалога – рассуждения о своём самоопределении и его важности. Также важно отметить, что учебная деятельность остаётся основной деятельностью в данном возрасте и оказывает влияние на развитость интеллектуальной и мотивационной сфер личности, что также отображено в данной игре посредством изучения биографии личности.
- В игре достаточно самостоятельной работы, что также обусловлено возрастом. В 9-10 лет у ребёнка особенно развивается интерес к самостоятельности.
- Игра адаптирована под данный возраст (9-10 лет), но в случае необходимости игру можно подкорректировать под другой возраст. Главное – раскрывать направления внутри смены, изменять активности мастерских в зависимости от возраста и направления смены.

# Время

Каждый этап рассчитан на разный вид деятельности, в связи с чем обусловлен выбор времени, а также благодаря анализам Invitro в рамках изучения безопасного времени нахождения детей данного возраста (9-10 лет) в гаджете.

Полностью игра рассчитана на 30 минут, однако последний этап может быть адаптирован под оффлайн и предполагает возможность более длительного промежутка времени.

1 этап – Видеоролик. 5 минут. (видеоролик обеспечивает мультисенсорную среду и удовлетворяет временным рамкам сосредоточенности внимания ребёнка).

2 этап – Мастерские Леонардо да Винчи – не более 15 минут.

3 этап – Обсуждение – 10 минут. (в онлайн-формате).

Наиболее подходящее время для проведения онлайн-игры – позднее утро, после физической активности и завтрака. В данном случае ребёнок наиболее готов усваивать новый материал и уязвим к рассуждениям.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

На данном этапе следует позаботиться о наличии гаджета у каждого ребенка и успешности/непрерывности работы платформы/игры, если это онлайн-игра. Подготовить ребят к заданной теме, объяснить нормы безопасности использования компьютеров.

Возможно, в формате вопросов поговорить о том, что такое самоопределение и рассказать, что ждёт ребят, но из-за специфики возраста важно начинать не с деталей, а общей темы.

Задать тон мероприятия, и обеспечить возможность контроля игры.

Убедиться в должном содержании видеоролика и исправности внутренней составляющей всей игры.

## Погружение

Включить ознакомительный ролик о биографии Леонардо да Винчи. Возможно, перед этим сделать небольшой опрос на знание известных личностей. И упомянуть про Леонардо да Винчи.

После, самостоятельная работа участников, «проход» в комнаты-мастерские. В течение 15 минут, при этом участник может закончить работу раньше, игрок «познаёт» себя в мастерской, после его встречает ведущий. Важно отметить, что самостоятельный этап не навредит коллективу и его сплочённости, в рамках 14 дня смены коллектив един и направленность на раскрытие личных качеств актуальна.

## Подведение итогов

На данном этапе каждый участник покидает мастерскую, и переходит в формат открытого обсуждения, где ведущий задаёт наводящие вопросы: Что было сложно? Как вы справились с данной задачей? Почему выбрали именно данную мастерскую? Часто ли получается реализовывать данное направление в жизни? Нравится ли вам данный вид деятельности, прокомментируйте? и другие. При этом свои комментарии могут давать и ведущий, и другие участники. Например, подметить насколько быстро ребёнок сориентировался, или насколько здорово у него получается общаться с другими, рисовать. Совместное обсуждение реализуется в онлайн-пространстве.

# Критерии и показатели

1. Вовлеченность детей, результативность (фокус внимания, рассуждение и желание говорить и анализировать полученную информацию, количество информации, что запомнилась);
2. Степень оригинальности и новизны игры (актуальность, современность, новизна, динамичность);
3. Технологичность, возможность адаптации данной игры другими педагогами и для другого возраста (функциональность, воспроизводимость, гибкость сочетания традиционных и инновационных методов. );
4. Соблюдение основ безопасности (безопасность для физического и психического здоровья участника);
5. Удовлетворение логике смены (взаимосвязь с темой, периодизацией, синтез с другими мероприятиями).

# Использованные источники

1. Nur.KZ//Леонардо да Винчи: биография интересные факты (дата обращения: 17.05.2023)  
<https://www.nur.kz/family/school/1879085-leonardo-da-vinci-biografia-interesnye-fakty/>
2. Маленкова Л. И. Теория и методика воспитания. Учебное пособие. М.: Педагогическое общество России, 2002. 480 с.
3. Забихуллин Ф.З. Проблема самоопределения подростков в условиях нестабильного общества/ Самоопределение личности. Новые подходы и технологии: Материалы II Международной научно-практической конференции, посвященной памяти профессора А. Д. Сазонова (24–25 февраля 2005 г.). Курган: Изд-во Курганского гос. ун-та, 2005.
4. Invitro//Педиатр рассказала, какие нарушения развития у детей вызывают гаджеты-  
[https://www.invitro.ru/moscow/about/press\\_relizes/pediatr-rasskazala-kakie-narusheniya-razvitiya-u-detey-vyzyvayut-gadzhety/](https://www.invitro.ru/moscow/about/press_relizes/pediatr-rasskazala-kakie-narusheniya-razvitiya-u-detey-vyzyvayut-gadzhety/) ( дата обращения: 18.05.2023)
5. Захаров А. И. Игра как способ преодоления неврозов у детей. СПб.: КАРО, 2006.
6. Виноградова Н. И. Психологические факторы познавательного саморазвития // Ученые записки. Серия «Педагогика и психология». 5 (34). 2010.
7. Круглов В.В. Теоретические основы подготовки студентов педагогических вузов для работы вожатыми// Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2017

# Последствие, краткий самоанализ

- Данную игру можно адаптировать под разные форматы – оффлайн и онлайн. Лично я предпочитаю оффлайн, но в данном случае даже больше простора для создания условий игры. В рамках онлайн-формата возможно обеспечить полное погружение и создать полноценную реальность со всеми декорациями и особенностями визуала.
- Также игра может подходить для разного возраста в зависимости от количества комнат-мастерских, их наполненности и биографии личности. Возникла даже идея сделать такие игры на разных именитых людей и изучать их в данном формате, раскрывать свои качества и особенности.
- Данная игра креативна, увлекательна, действительно удовлетворяет параметрам – тема, цель – помощь в самоопределении, временных рамках смены (14 день) и, конечно, возрастным особенностям (9-10 лет) игроков. Каждый ребёнок самостоятельно и интуитивно выбирает нужную ему комнату и пробует себя в данном направлении, выделяет свои слабые и сильные стороны. А также в рамках данной игры с помощью обсуждения можно подкрепить и уточнить полученные знания, выбрать вектор самоопределения.

# НЕБЕСНЫЕ НАВИГАТОРЫ

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига  
вожатых» 2023

Название «Небесные навигаторы» отсылает к тому, что игроки должны быть умелыми навигаторами в космосе, чтобы успешно достигнуть своей цели. Кроме того, слово «небесные» в названии игры подчёркивает тему космоса и всего, что связано с ним, а слово «навигаторы» указывает на важность навигации и ориентации в космосе.



# ОПИСАНИЕ ОНЛАЙН-ИГРЫ

Небесные навигаторы – это игра на тему космоса, в которой игроки должны стать членами команды космического корабля и пройти через различные задачи и испытания, связанные с навигацией и ориентацией в космосе. Они должны использовать свои знания о звездах, планетах и галактиках, чтобы правильно прокладывать путь и избегать препятствий. Это командная сетевая игра для всего отряда.

# АКТУАЛЬНОСТЬ

Россия – могучее государство, с богатой историей, насчитывающей множество побед и свершений. Среди них – полёт в космос, который стал одним из наиболее значимых достижений нашей страны. Этот прорыв был возможен благодаря усилиям многих талантливых людей, таких как инженеры, конструкторы, ученые и военнослужащие. Их подвиг заслуживает нашего восхищения и уважения, и мы должны передавать память о них будущим поколениям. Хотя мечта стать космонавтом сегодня не столь актуальна для мальчишек и даже девчонок, информация о космосе, космических путешествиях, летательных аппаратах и тайнах галактики по-прежнему вызывает большой интерес у детей.

# ЦЕЛЬ:

Эта игра проводится для того, чтобы помочь детям в возрасте от 9 до 10 лет определить свои интересы в области космических исследований, расширить их знания о космосе и науке в целом, а также развить у них навыки работы в команде, решения задач и креативного мышления.

Также игра поможет детям узнать больше о первом человеке, отправившемся в космос, и о том, какие усилия были приложены для достижения этой исторической миссии. Это также может помочь детям лучше понять, что такое мечта и какие усилия нужны, чтобы её достичь.

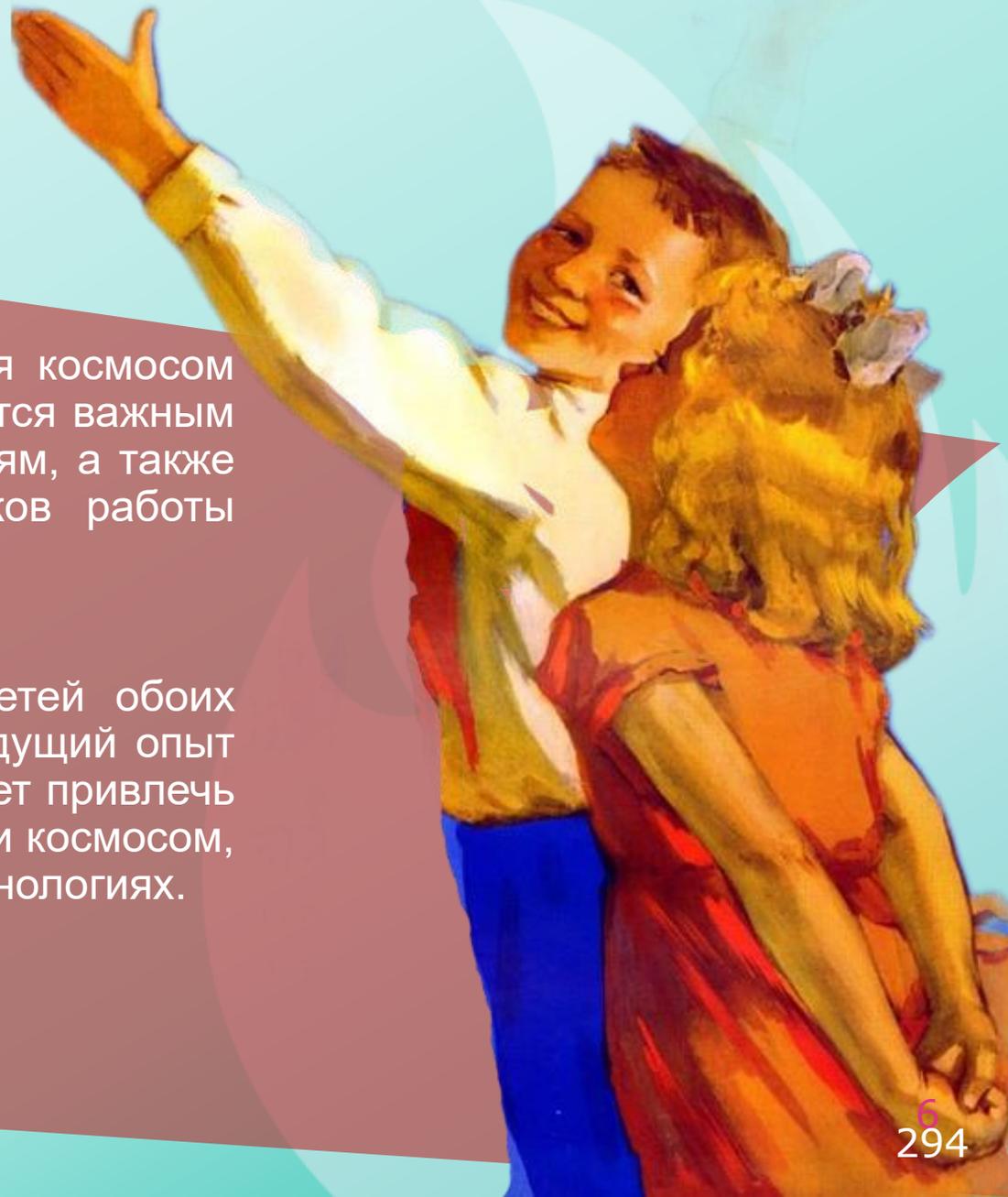
# ЗАДАЧИ

1. Повысить интерес к изучению космических объектов: дети должны изучать и идентифицировать космические объекты, такие как планеты, звёзды, кометы и астероиды, и узнавать о их характеристиках и свойствах.
2. Развить навыки навигации: дети должны изучать различные методы навигации в космосе, такие как звёздная навигация и GPS, и учиться использовать их для успешного полёта в космос.
3. Развить навыки работы в команде: дети должны учиться работать в команде, чтобы достичь общей цели в игре, и развивать навыки общения, сотрудничества и решения проблем.
4. Развить творческое мышление: дети должны создавать свои собственные научные эксперименты и исследования в космосе, используя свои знания и фантазию, и учиться применять их в реальной жизни.
5. Изучить биографию Гагарина: дети должны узнать о жизни и достижениях Юрия Гагарина, изучать его биографию и учиться применять его пример в своей жизни.

# УЧАСТНИКИ

Дети в возрасте 9-10 лет, которые интересуются космосом и научными исследованиями. Этот возраст является важным для формирования интереса к науке и технологиям, а также для развития креативного мышления и навыков работы в команде.

Игра может быть интересна и полезна для детей обоих полов, независимо от того, имеют ли они предыдущий опыт работы с космическими темами или нет. Она может привлечь детей, которые увлекаются наукой, технологиями и космосом, а также тех, кто хочет узнать больше о науке и технологиях.



# ВРЕМЯ

Продолжительность одной сессии игры (посещение одной станции) – 20-25 минут.

Оптимальное время проведения – первая половина дня, поскольку интерактивные игры вызывают возбуждение и если использовать их вечером – могут возникать проблемы со сном.

# ХОД ОНЛАЙН-ИГРЫ

## ПОДГОТОВКА

Ребята собирают команду астронавтов. Чтобы отправиться в путь, ребятам нужно изучить схему полета и заправить ракету. Также научно-исследовательский институт вручит ребятам карандаши материи, с помощью которых астронавты решат ещё не одну задачу.

## ПОГРУЖЕНИЕ

Каждый день смены команда космонавтов лагеря отправляется на новую планету, где им предстоит выполнить основную задачу, также на каждой планете они столкнутся с необычным препятствием, справиться с которым можно используя карандаши НИИ. На каждой планете расположен неповторимый артефакт и обрывок биографии Гагарина. Покидая планету, астронавты забирают с собой буст- т.е инструмент, с помощью которого они справились с препятствием.

## ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

В конце путешествия ребята должны собрать:

- 1) Полную историю жизни Гагарина.
- 2) Реликвии со всех планет.
- 3) Полный укомплектованный костюм для космонавтов нового поколения.

За выполнение каждого из глобальных квестов астронавтов наградят орденами, которые они смогут конвертировать в сладкие призы.

### 5 станция - Меркурий

**Особенности:** огромная температура.  
**Препятствие:** невозможно перемещаться без системы охлаждения.

**Артефакт:**  
**КЗ:** Необходимо разместить солнечные батареи  
**Буст:** Забрало, не пропускающие яркие лучи  
**Биография:**

### Земля - точка отправки:

**КЗ:** Изучить схему полета

**Препятствие:** Заправить ракету

**Артефакт:** цветные карандаши

### 6 станция - Юпитер:

**Особенности:** планета - гигантский магнит

**Препятствие:** пояс астероидов

**Артефакт:** магнитная порода

**КЗ:** Провести исследование магнитных свойств планеты

**Буст:** бластер

**Биография**

### 7 станция - Уран

**Особенности:** газовый гигант

**Препятствие:** высокое содержание метана в атмосфере  
**Артефакт:** Орбитальный модуль навигации

**Буст:** фильтр кислорода

**Биография**

### 1 станция - Венера

**Особенности:** облака, плохая видимость:

**КЗ:** Найти пропавшего дрона с анализами грунта

**Препятствие:** плохая видимость

**Артефакт:** клешню дрона

**Буст:** фонарик

**Биография:** начало жизни Гагарина

### 2 станция - Марс

**Особенности:** засуха.

**КЗ:** Разместить теплицы с растительностью

**Препятствие:** вся вода для полива теплиц в ледниках Марса, необходимо их растопить

**Артефакт:** замёрзший живой организм

**Буст:** нагревательный элемент из механизма топления льдов для костюма

**Биография.**

### 3 станция - Сатурн, газовый гигант.

**Особенности:** нет твердой поверхности, очень сильные ветра.

**КЗ:** установить ветрогенератор.

**Препятствие:** очень сильные ветра

**Артефакт:** колба сжиженного водорода

**Буст:** реактивный ранец

**Биография:**

### 4 станция - Нептун

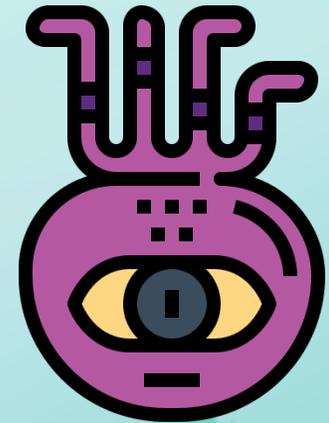
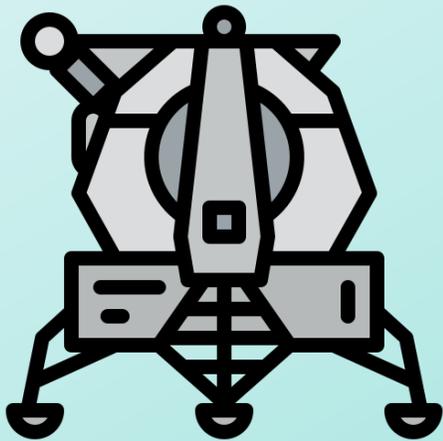
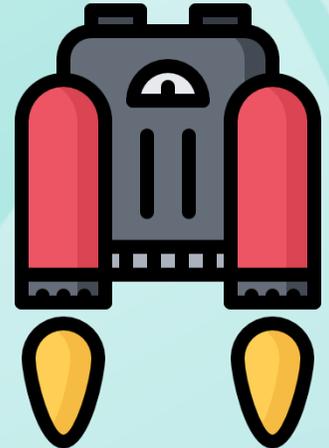
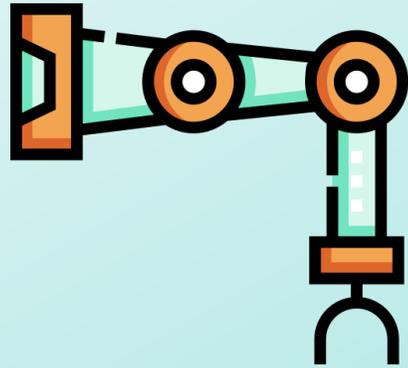
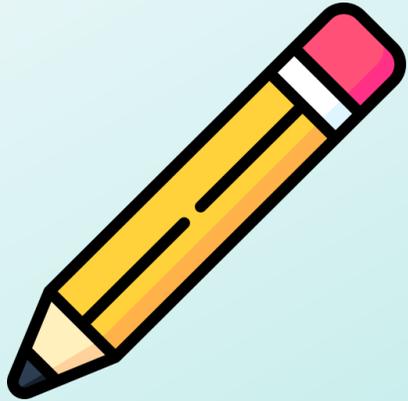
**Особенности:** обледеневший гигант, необходимо восстанавливать температуру скафандров с помощью нагревательного элемента каждые 30 секунд

**КЗ:** установить скважины для добычи льда.

**Буст:** система охлаждения  
Кусок истории

**Реликвия:** Вояджер - 2 **Биография\***

# АРТЕФАКТЫ



# БИОГРАФИЯ по частям для каждой станции

1. Ранние годы: Юрий Гагарин родился в 1934 году в деревне Клушино, на юго-западе России. Был одним из шести детей в семье крестьянина.
2. Образование: Юрий закончил школу и поступил в техническое училище, где изучал металлообработку и сварку.
3. Военная служба: В 1955 году Юрий поступил на военную службу в авиации и прошёл обучение в лётной школе. Стал лётчиком-инструктором.
4. Первый полёт: 12 апреля 1961 года Юрий Гагарин совершил первый полёт в космос на корабле «Восток-1». Полёт длился 108 минут, Гагарин облетел Землю один раз.
5. После полёта: После полёта Юрий Гагарин стал национальным героем и получил звание Героя Советского Союза. Он продолжал работать в авиации и участвовал в различных космических программах.
6. Личная жизнь: Юрий Гагарин был женат и имел двух дочерей.
7. Трагическая гибель: 27 марта 1968 года Юрий Гагарин и второй лётчик Владимир Серёгин погибли при испытаниях нового самолета. Эта трагедия потрясла всю страну и до сих пор является объектом исследования.

# КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ

1. Полнота прохождения этапа.
2. Командное взаимодействие при прохождении каждого этапа.
3. Вовлечённость, интерес.
4. Находчивость участников.
5. Выполнение глобальных квестов.



# ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ

- «Роскосмос» – официальный сайт Российского космического агентства.
- «NASA Kids' Club» – сайт, созданный Национальным управлением по аэронавтике и исследованию космического пространства США.
- «Юрий Гагарин: первый в космосе» – книга, написанная Н.П. Каманиной, рассказывает о жизни и достижениях Юрия Гагарина.
- «Космический портал» – сайт, посвященный космической тематике, где можно найти множество интересных материалов о космосе и космических исследованиях.

# ПОСЛЕДЕЙСТВИЕ, КРАТКИЙ САМОАНАЛИЗ

Я с командой планирую реализовать эту игру на площадке летнего школьного лагеря. Я ценю историю и горжусь достижениями своей страны, поэтому хочу быть причастным к сохранению и популяризации важных исторических этапов. В онлайн-игре "Небесные навигаторы" я больше всего ценю её комплексность и возможность дать ребёнку условия для творчества. Игра способна познакомить ребёнка с важным и историческими событиями и развить фантазию.

Игру можно адаптировать к оффлайну, тогда каждая станция может быть отдельным помещением, ребята будут ходить по станциям и выполнять задания, а артефакты можно будет надевать на себя.



# Новаторский навигатор

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Сапожникова Екатерина Андреевна

# Краткое описание онлайн-игры

- Игра представляет собой квиз-квест на основе рассказов Виктора Драгунского, в рамках которого ребёнок знакомится с некоторыми профессиями, а также в течение которого проходит тест Люшера. Ребёнку предлагаются небольшие ситуации, на основе жизни Виктора Драгунского, в рамках которых нужно выполнять задания и помогать героям рассказов принимать решения.
- 14 день смены характеризует момент активной деятельности ребёнка, он готов генерировать идеи на основе опыта, который получает в рамках смены, готов делиться с соотрядниками. Ребёнок уже чувствует себя комфортно, поэтому задания игры могут преодолеваться как индивидуально, так и в командах.
- После прохождения каждого задания ребёнку предлагается выбрать карандаш какого-либо цвета, по итогам всей игры, ребята получают подарки соответствующие цвету карандашей, которых больше всего у них накопилось за игру. Таким образом, дети размышляют над профессиями, а педагоги получают информацию о направленности на определенную деятельность, настроение, функциональное состояние.

# Актуальность

Самоопределение является важным аспектом развития ребёнка, особенно в начальной школе. Есть несколько причин, почему проведение самоопределения в младшем школьном возрасте имеет важное значение:

- **Формирование личности:** через самоопределение дети узнают о своих интересах, ценностях и целях. Это помогает им лучше понять себя, свои сильные и слабые стороны, а также определить, чем они хотят заниматься и чего хотят достичь в жизни.
- **Развитие самосознания:** самоопределение способствует развитию самосознания у детей. Они начинают осознавать, кто они такие, какие у них возможности, и как они отличаются от других. Это помогает им развить уверенность в себе и свои уникальные качества.
- **Принятие решений:** дети учатся принимать решения, основанные на своих интересах и целях. Это развивает их навыки критического мышления и способность принимать решения, что является важной частью их жизни.
- **Мотивация и академический успех:** когда дети занимаются тем, что им действительно интересно и важно, они более мотивированы и успешны в своих учебных достижениях. Самоопределение помогает им найти своё призвание, понять, чем они хотят заниматься в будущем, и работать на достижение своих целей.
- **Повышение самооценки:** когда дети осознают свои способности и достижения, это способствует повышению их самооценки. Они начинают видеть свою ценность и чувствовать себя уверенно в себе, что способствует их общему благополучию и развитию. Все эти аспекты важны для развития ребёнка в начальной школе.

Самоопределение помогает им стать самостоятельными и уверенными в себе личностями, которые могут принимать осознанные решения и стремиться к достижению своих целей.

# Цель онлайн-игры

- Цель для ребёнка: познакомиться с профессиями, поразмышлять над их важностью и сделать выводы о них.
- Цель для педагога (взрослого): определить направленности на определенную деятельность, настроение, функциональное состояние для дальнейшего развития качеств и навыков ребёнка в интересной для него сфере.

# Задачи онлайн-игры

Задачи для ребёнка:

1. Познакомиться с творчеством Виктора Драгунского;
2. Помочь героям в разных ситуациях;
3. Проанализировать каждую из представленных профессий.

Задачи для педагога:

1. Познакомить детей с творчеством Виктора Драгунского;
2. Погрузить детей в предлагаемые ситуации;
3. Зафиксировать и оценить результаты теста Люшера;
4. Оценить предрасположенность каждого ребёнка к той или иной профессии.

# Участники

- Дети 9-10 лет;
- Педагог наставник (вожатый/воспитатель);
- Психолог ;
- Ассистент для помощи в проведении.

# Время

Игра рассчитана на 1 час.

- 10 минут – введение в ситуацию, знакомство с биографией и личностью Драгунского.
- 40 минут – решение ситуаций – 5 профессий (7 минут на профессию) и минута на выбор карандашей.
- 10 минут – выбор раскраски, разговоре о профессиях.

Затем нужно время на подведение итогов педагогу-психологу и подготовку рекомендаций родителю (педагогу).

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- Необходимо рассказать детям о Викторе Драгунском как о писателе и человеке.
- Объяснить работу писателя, рассказать об отражении жизни реальных людей в бытовых ситуациях в творчестве Драгунского.
- Начать разговор: размышление о том, кем бы дети хотели быть в будущем.

## Погружение

- Погружение происходит через мир Дениски в произведении «Денискиных рассказов» – этот мальчик так похож на каждого ребёнка, а его образ создал Драгунский, который прожил необыкновенную жизнь и многим помог!
- На основе его жизни предложить ребятам помочь людям разных профессий решить сложные ситуации! Например, учительница, Раиса Иванова, проверяла домашнюю работу Дениски и пролила свой чай. Ребёнку нужно восполнить залитые участки, чтобы помочь учительнице. По итогу, в каждой ситуации ребёнок самостоятельно выбирает 2 цветных карандаша! Для каждого ребёнка предлагается 5 ситуаций.

## Подведение итогов

- Ребёнок собирает 10 карандашей определенных цветов. По итогам, исходя из наибольшего количества карандашей определённого цвета он может выбрать раскраску: например, синий (символ спокойствия) – с врачом; зелёный (уверенность) – предприниматель; красный (сила воли) – пожарный. Раскраска – это приз для ребёнка.
- Педагог подводит итог по количеству карандашей определённого цвета и определяет тип ребёнка. Анализ происходит по 4 основным цветам и близким к ним по оттенкам (синий, зелёный, красный, жёлтый). Для точного проведения анализа рекомендуется помощь квалифицированного психолога.

# Критерии и показатели

1. Показателями знакомства с профессиями выступит повышение осведомленности о профессиях: выявлено в подготовительном этапе методом опроса, зафиксировано в поведении итогов также опросом.
2. Показателем интереса ребёнка выступит выбор будущей профессии: выявлено в подготовительном этапе методом опроса, зафиксировано в поведении итогов также опросом.
3. Показатели предрасположенности ребёнка: выявлены в ходе выборов предпочитаемых цветов ребёнком в рамках теста Люшера.

# Использованные источники

1. <http://pfmethod.psy.spbu.ru/Praktikum/lusher.htm>
2. Костаева Татьяна Васильевна, Костаева Юлия Сергеевна Самоопределение школьников как педагогическая проблема // Наука и образование сегодня. 2019. №4 (39). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/samoopredelenie-shkolnikov-kak-pedagogicheskaya-problema> (дата обращения: 31.05.2023).
3. Хорват Г. И., Бибилова О. В. Организация профессионального самоопределения в школе // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Т. 26. – С. 241–245. – URL: <http://e-koncept.ru/2015/95333.htm>.

# Последствие, краткий самоанализ

- После игры педагог в рамках смены может помочь развивать ребёнку качества, которые выявляются слабо и улучшать яркие качества, к которым направлен ребёнок.
- Игра будет считаться успешной, в случае знакомства детей с профессиями, их активной деятельности в рамках предлагаемых ситуаций.
- Игра будет считаться успешной если для педагога будет составлен портрет каждого ребёнка и будет возможность скорректировать деятельность в рамках смены на основе такого портрета.

# Обработка отходов

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Иванов Кирилл Петрович

# Краткое описание онлайн-игры

- Формат: онлайн-игра на смартфоне
- Общий ход: игрокам в форме мультфильма рассказывается об экологической ситуации, важности переработки отходов и путях их переработки. После этого детям даётся стартовый набор различных «элементов», при «смешении» которых получаются различные продукты. Путём смешивания участникам необходимо найти как можно больше путей переработки отходов.
- Результат: арсенал «элементов» расширяется и по итогу дети сами нашли пути переработки отходов.

# Актуальность

- В современном мире экологическая повестка является одной из наиболее острых и обсуждаемых. Огромные количества отходов уничтожают природу и в последствии вредят и самому человеку. Поэтому так важно с ранних лет рассказывать детям о том, как мы можем помочь планете и минимизировать след человека.

# Цель онлайн-игры

- Педагогическая цель: познакомить детей с путями переработки пластика и важностью переработки в целом.
- Игровая цель: найти как можно больше путей переработки пластиковых крышек.

# Задачи онлайн-игры

1. Рассказать детям о современных проблемах экологии.
2. Познакомить детей с видами перерабатываемых отходов и путями их переработки.
3. Научить детей правильно сортировать отходы.

# Участники

- Дети 11-12 лет
- Пол: любой
- Количество: любое, так как игра проводится на смартфонах

# Время

- Длительность игры: 35-40 минут.
- Время суток, в которое проводится игра: утро, так как игра подразумевает больше мыслительной активности.
- Так как игра проводится на 15-й день смены, дети находятся на Пике привыкания. Онлайн-формат игры и актуальность темы помогут повысить заинтересованность детей в участии.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

Написание программы игры

## Погружение

Перед непосредственно игрой участники просматривают мультфильм в стиле Пин-кода, рассказывающий о важности сохранения экологии и путях переработки пластиковых отходов. Далее участники ищут различные продукты переработки пластиковых крышек.

## Подведение итогов

В конце участникам показывается мультфильм о том, как проходят те пути переработки, которые они нашли в реальности. Выбираются участники, нашедшие наибольшее количество продуктов переработки.

# Критерии и показатели

Участники, набравшие наибольшее количество баллов по итогам игры, получают призы, являющиеся продуктами переработки пластиковых крышек.

# Использованные источники

1. <https://netmus.ru/press-center/articles/pererabotka-plastikovyh-kryshek-oborudovanie-i-tehnologiya/>
2. <https://rcycle.net/plastmassy/plastikovye-kryshki/pererabotka-tehnologiya-retsiklinga-etapy-oborudovanie>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=5wBuFn5olu8>
4. <https://plus-one.ru/manual/2021/09/17/kuda-sdat-kryshki-ot-plastikovyh-butylok>

# Последствие, краткий самоанализ

Я бы хотел провести данную игру, но еще больше я хотел бы её создать, потому что во время разработки организатор может не только сам познакомиться с методами переработки крышек, но и придумать интересные пути переработки в рамках механики игры. Данная игра рождает интерес в том, как придумать что-то новое при переработке отходов.

# Остров осознанности

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Полетаева Светлана Александровна

# Краткое описание онлайн-игры

- Игра проводится в формате квеста на территории лагеря, сочетая в себе интеллектуальные задания, активные и творческие испытания;
- Квест строится на мультфильмах с экологической направленностью;
- Дети делятся на группы по 5-7 человек, на каждую группу должен быть хотя бы один телефон с выходом в интернет. Вожатыми создаётся общий телеграм-канал, в котором будут задания, подсказки и т.д.
- Между этапами игры вожатые будут скидывать в этот канал лайфхаки по экологии, рассказывать интересные факты и просвещать детей в сфере интересных экологических проектов;
- В заданиях, подчеркивается связь проблем поднимаемых в мультфильмах и их связь с реальной жизнью.

# Актуальность

Актуальность обоснована темпами развития современного мира, а также проблемами появившимися в обществе после прихода в нашу жизнь пластика, крупных предприятий и перепроизводством. Данные проблемы можно в том числе решать через подрастающее поколение, ведь в будущем именно они будут создавать новые принципы жизни.

# Цель онлайн-игры

Просвещение детей в сфере экологической грамотности в игровой форме, понятными и интересными механиками, основанными на уровне знаний детей и их интересах.

# Задачи онлайн-игры

1. Показать, что, совершая незначительные действия, каждый может изменить ситуацию и для этого не обязательно обладать особенными ресурсами и влиянием;
2. Рассказать про экологические проекты и альтернативы;
3. Объяснить, чем чревато незнание и как это влияет на нашу жизнь;
4. Помочь разобраться в сложных принципах и понятиях сформулированных взрослыми для взрослых. Упростить их для понимания детьми 11-12 летнего возраста.

# Участники

- Участники игры – дети 11-12 летнего возраста разделенные на произвольные группы по 5-7 человек;
- Ведущие – вожатые и руководители, выдающие задания, помогающие и наставляющие по всему пути;
- Гиды (для лагерей в которых категорически запрещено детям передвигаться без взрослых по территории) – вожатые, стажёры приставленные к каждой группе, сопровождающие на всем пути.

# Время

- Мероприятие рассчитано на вечернее мероприятие т.е. основная часть займет час-полтора, зависимо от расписания лагеря;
- После мероприятия потратить полчаса-час на рефлексию – свечка;
- За день до мероприятия или днём в тот же день можно показать мультфильм на тему экологии, что бы плавно подготовить к мероприятию и настроить участников на нужный лад. Также от получаса до полутора.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- Подготовка станций (материалы, антураж, сценарий);
- Создание телеграм-канала и ознакомление с ним всех участников (инструктаж по правилам игры, принципам проведения и технике безопасности).

## Погружение

- Просмотр выбранного мультфильма;
- Объяснение смысла игры, рассказ легенды от вожатых;
- По ходу игры помощь, подсказки и интересные факты будут появляться в телеграм-канале. Текстом, голосовыми сообщениями или видео-кружочками.

## Подведение итогов

- Свечка с рефлексией о прошедшем дне, сбор информации о достигнутых или не достигнутых целях, сбор информации о степени просвещённости детей по данной теме до и после игры;
- Создание экологического проекта в рамках лагеря. Например если в процессе квеста рассказать детям о проекте «крышечки доброты», то можно поставить пункт их сбора, что будет действовать до конца смены, куда дети смогут складывать крышки от бутылок после полдников, сонников и т.д. В последствии они будут отвезены на пункт сбора, так мы показываем как простыми действиями можно повлиять на экологию.

# Критерии и показатели

1. Осведомленность детей о проблемах в экологии – активное участие в рефлексии после игры и в самой игре;
2. Понимание проблемы и путей ее решения – участие в экологическом проекте придуманном вожаками и/или предложение своих проектов детьми;
3. Заинтересованность детей экологией – активное познание этой темы через вопросы вожакам и рассказы родителям о том, что узнали.

# Использованные источники

1. <https://capsgood.ru/> – сайт проекта «Крышечки доброты», организующего сбор пластиковых крышек, их переработку и просвещение населения в сфере переработки пластика;
2. <https://trends.rbc.ru/> – статья «Девять мультфильмов про экологию для детей и взрослых»;
3. <http://www.io.nios.ru/> – статья «Тенденции развития экологического просвещения детей в дополнительном образовании детей».

# Последствие, краткий самоанализ

- Я заинтересована в играх подобного рода и очень хотела бы включить её в одну из будущих смен;
- Мне кажется, что она отлично подойдёт для тематического дня или для привязки её к определенной дате – например, всемирный день эколога (5 июня);
- Я всегда была заинтересована в теме экологии и экологической грамотности и считаю что самое эффективное просвещение – должно идти через детей и подростков, а тематика мультфильмов призвана помочь заинтересовать детей.

# ОТВЕТСТВЕННЫЙ ОХРАННИК

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Юсупов Денис Александрович

# Краткое описание онлайн-игры

Игра называется «Ответственный охранник». В лагере (посёлке, городе) проводится мероприятие по сохранению природы и экологическому воспитанию детей. Игра в онлайн и офлайн формате проходит в режиме экологического путешествия.

Организаторы разделяют детей на группы и выдают им карты (для очного участия) или создается платформа для прохождения игры, в которой заложены задания для игры, где отмечены интересные места в населённом пункте. Помогать проходить испытание детям будут помогать различные мультипликационные персонажи. Игра проводится на 15-й день, коллектив уже сформирован, необходимо закрепить роли в коллективе, а также дать проявить себя другим участникам коллектива.

Задание группам – пройти путь, посмотреть на интересные объекты в выбранном районе, найти отмеченные объекты на карте, ответить на вопросы и сделать фотоотчёты. На пути собирать мусор и отвечать на задания способствующие экологическому воспитанию, а также отдельно собирать пластиковые крышки, которые в дальнейшем будут сданы в ближайший пункт приёма.

# Актуальность

Игра проводится для того чтобы не только насладиться красотами природы, но и осознать свою роль в её сохранении, а также научиться жить в гармонии с окружающей средой.

Также игра проводится в формате экологического путешествия, которые становятся все более популярными и востребованными среди тех, кто стремится проводить свой отдых не только комфортно, но и полезно для окружающей среды.

# Цель онлайн-игры

Формирование навыков экологического поведения у обучающихся и умение взаимодействия в команде, знакомство детей с неповторимой красотой природы и её сохранении для будущих поколений.

# Задачи онлайн-игры

1. Познакомить детей с природой в её первозданном виде и уникальными экосистемами;
2. Сохранить экологические достопримечательности и предотвратить их уничтожение;
3. Обучить детей правильному поведению в природной среде, чтобы они не наносили непоправимый вред экологическим системам;
4. Формирование у детей навыков взаимодействия в команде;
5. Сформировать у детей бережное и ответственное отношение к природе и её ресурсам, а также закрепить навыки повторного использования сырья.

# Участники

Игра может проводиться для разновозрастных групп, задания которой будут отличаться степенью сложности заданий. Для детей в возрасте 11-12 лет характерна сложность взаимоотношений между полами, данная игра поможет сформировать команду, состоящую из мальчиков и девочек, которые будут выстраивать дружественные взаимоотношения в процессе прохождения игры, а также будет происходить сплочение коллектива и дети данного возраста очень легки на подъём и им интересно узнавать что-то новое.

# Время

Данная игра рассчитана на прохождение в течение несколько дней в онлайн-формате. Каждый день ребёнку будет приходить новая локация, на которой необходимо провести уборку (всего 2-3 объекта). При прохождении игры в офлайн-формате данную игру лучше проводить днём в промежутке с 10 до 12 часов дня, т.к. погода будет не очень жаркой в данное время и будет произведена уборка территории после предыдущего дня.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

На этом этапе формируются цели и задачи игры, выбираются правила, определяются роли участников, планируется ход игры. Важно, чтобы все участники понимали цель игры и их роль в ней (создание платформы для прохождения игры, разработка сценария, подготовка локаций и т.д.).

## Погружение

Создание игры, которая позволит детям углубиться в проблематику экологии и решать различные задачи в соответствии с правилами сохранения окружающей среды. Для этого можно использовать различные игровые элементы, такие как головоломки, кроссворды, эко-квесты и т.д. Задание группам – пройти путь, посмотреть на интересные объекты в выбранном районе, найти отмеченные объекты на карте, ответить на вопросы и сделать фотоотчёты, проводя уборку на локациях и собирая крышки для дальнейшей переработки. В процессе игры они учатся распознавать и анализировать различные экологические проблемы, практикуются в поиске решений.

## Подведение итогов

На этом этапе проводится анализ того, что было сделано на предыдущих этапах. Участники игры оценивают свои достижения и ошибки, обсуждают, какие решения оказались наиболее эффективными. Данный этап является важным, потому что он помогает участникам понимать, чему они научились, и чему они ещё могут научиться. Также участники игры продолжают обсуждать и решать экологические проблемы, с которыми сталкиваются в повседневной жизни за пределами игры. Этот этап позволяет закрепить навыки и знания, полученные на предыдущих этапах, и продемонстрировать, что игры не просто забава, но и важный инструмент в экологическом воспитании. Также дети сдают собранные пластиковые крышки в пункт переработки вторичного сырья. В конце всех этапов проводится награждение участников.

# Критерии и показатели

1. Сознательность в отношении экологических проблем (количество постов, которые игроки размещают в социальных сетях о проблемах окружающей среды, количество игроков, принимающих активное участие в экологических акциях);

2. Понимание экологических процессов и взаимодействия в природе (количество правильных ответов на экологические тесты/викторины, улучшение результатов экспериментов, связанных с экологией и природой);

3. Умение принимать рациональные экологические решения (наличие у игроков понимания важности сокращения выбросов углекислого газа, умение игроков пользоваться экологически чистыми видами транспорта);

4. Умение заботиться о природе (количество игроков, участвующих в экологических программах мероприятий (например, посадке деревьев), повышение уровня чистоты и качества природных ресурсов, которые используются в игре);

5. Формирование экологических навыков и культуры (улучшение навыков и знаний у игроков в области экологии, увеличение числа игроков, вырабатывающих экологически ответственные привычки, например, утилизация отходов и их вторичная переработка или сбережение энергии).

Кроме этого, успешность игры можно оценить другими критериями, такими как высокий интерес игроков, удобство использования и привлекательный дизайн.

# Использованные источники

1. Афанасьев С.П. Что делать с детьми в загородном лагере. Изд. 3-е / С.П. Афанасьев, С.В. Коморин, А.И. Тимонин. – Кострома: МЦ «Вариант», 2002. – 224 с.

2. Куприянов Б.В. Организация и методика проведения игр с подростками. Взрослые игры для детей / Б.В.Куприянов, М.И.Рожков, И.И.Фришман – М.: ВЛАДОС, 2004. – 215 с.

3. Ласуков О. Лагерный Сбор. Методическое пособие в помощь вожатому, прим. для сборов / О. Ласуков. – Воронеж: JML, 2004. – 81 с.

4. Леванова Е.А. Вожатская мастерская. Руководство для начинающих и опытных / Под ред. доктора педагогических наук, профессора Е.А. Левановой, В.А. Плешакова. – М.: 2002. – 123 с.

5. Шмаков С.А. Игры шутки-игры минутки / С.А.Шмаков. – М.: Новая школа, 1997. – 112 с.

# Последствие, краткий самоанализ

Данную игру планирую провести в пришкольном лагере в рамках программы «Орлята России» в день, проходящий под знаком волонтерства, т.к. в последнее время в нашей школе очень сильно развивается волонтерское направление.

Участник должен считать ценным интересный игровой процесс, который увлекает игрока, легко осваивается и вызывает желание участвовать в игре или мероприятиях вновь. Также важным является баланс игры, чтобы все участники имели равные шансы на победу. Наличие разнообразных игровых элементов, например, различных режимов игры, уровней сложности и персонажей, также может привлечь больше участников игры и сделать её более интересной.

# Отель «Очищение»

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Ковпак Ксения Александровна

Тема задания – мультфильмы, а цель – экологическое воспитание. Так, я взяла и смешала 2 этих темы, мультфильм «Отель Трансильвания» или, его также переводят как «Монстры на каникулах», и экологию – очищение воды.

# Краткое описание онлайн-игры

В современном мире мы все сидим в мессенджерах, особенную популярность получил «Телеграм». Почему бы не сделать игру там? В неё можно будет играть и всем вместе, и сидя в отрядном уголке, и совершенно в разных местах.

Игра рассказывает о городке, где хотят закрыть завод, ведь он загрязняет воду. Жители недовольны из-за состояния воды, работники не хотят, чтобы завод закрылся, ведь тогда им негде будет работать, а администрация интересуется только деньгами. Что делать в этой ситуации?

# Актуальность

Проблема загрязнения городов актуальна, поэтому нужно с подросткового возраста поднимать эту проблему, учить ребят принятию решений и помощи экологии.

Также, в современном мире много агрессии, люди не понимают, что может существовать и другая точка зрения, отличающаяся от его мнения. Эта игра не только научит пониманию и принятию чужих мыслей, но и отстаиванию своих идей.

Важно отметить и вежливое общение в интернете – с этим тоже столкнутся ребята, участвуя в игре.

# Цель онлайн-игры

Цель: развитие социальной зоркости, социальной ориентированности.

Ребята научатся отстаивать свое мнение, участвовать в дебатах, актёрскому мастерству – вживание в роль персонажа мультфильма.

Также, важно и умение прислушиваться к другим, не ругаться, если чужая точка зрения не совпадает с твоей.

# Задачи онлайн-игры

1. Получение навыка дискутирования, развитие умения отстаивать свою точку зрения.
2. Обучение ребят слушать мнение других.
3. Получение навыка быстрого реагирования, если ситуация поменялась.
4. Создание акцента на проблемах экологии в нашем мире.
5. Обучение правильному и вежливому общению в Интернете.

# Участники

Игра для подростков обоих полов 11-17 лет, но в неё смогут играть и взрослые люди, потому что дискутирование и дебаты могут быть интересны и полезны в любом возрасте.

Количество участников: 6-25 человек.

# Время

Приблизительное время – 45 минут, наиболее благоприятное время – утро или день, потому что вечером ребята будут уже уставшие, им подойдёт более рефлексивная игра, чем эта.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

Начало аналогично игре «Мафия» – каждый получает свою роль, героев мультфильма «Отель Трансильвания» много, поэтому хватит всем. Также, герои поделены по группам: «Завод», «Администрация», «Жители». Создается беседа, где ведущий (вожатый) пишет свой текст:

«В мире нас окружает множество экологических катастроф: засухи, глобальные потепления, разрушение озонового слоя. Сегодня мы с вами столкнулись с проблемой, которую создал человек... В нашем любимом Отеле Очищения вся вода, пригодная для питья, подверглась загрязнению. Виноват градообразующий завод «Пластиковая жизнь». Как спасти город? Отчистить воду? Решать только вам.»

## Ход игры

«На карточках вы видите название группы, к которой вы принадлежите. Какие задачи стоят перед вашей группой, вы можете увидеть на «Доске объявлений» (закрепленный файл). Зафиксируйте задачи своей группы. Завод не может существовать без директора, администрация – без мэра, и, конечно же, все жители «Отели Очищения» имеют свою роль. Сейчас каждому из вас будут выданы карточки, на которых вы увидите функции персонажа и его краткую характеристику. Принимать решения вы можете только в соответствии с характером вашего героя. Изучите карточки своих персонажей, познакомьтесь с коллегами и выдвиньте основные позиции решения групповой задачи.»

*Участники знакомятся со своими персонажами и начинают обсуждение стратегии решения поставленной для группы задачи.*

Вожатый: «Жители города не довольны отсутствием чистой воды и выходят на мирный митинг».

*Жители высказывают свою позицию.*

Ведущий: Мы Вас услышали. Кто в ответе за загрязнение воды?

В зависимости от ответа, высказывается следующая группа, а затем последняя.

На канале города публикуются новость: «ЖИТЕЛИ ЖАЛУЮТСЯ НА ГЯЗНУЮ ВОДУ!».

# Ход онлайн-игры

Вожатый: Жители «Отеля Очищение», Внимание! У нашего города появился телеграмм-канал от анонимного источника, который публикует самые свежие и провокационные новости. Следите за новостями канала (Qr-код), внимательно изучите новости канала, там появилось что-то важное...

На канале города публикуются новость: «ЗАВОД НА ГРАНИ БАНКРОТСТВА!»

*Продолжается обсуждение в группах.*

На канале города публикуются новость: «ЗАКРЫТЬ ЗАВОД? ЧЕМ ЭТО ГРАЗИТ НАШЕМУ ГОРОДУ?»

Вожатый: «Настало время держать ответ за свои поступки, прошу одного представителя от команды написать сообщение. Сейчас вы будете защищать интересы своих коллег. Выскажите свою позицию: нужно ли закрыть завод, как очистить воду? Оппозиции необходимо вступить в спор и задавать вопросы.»

*Проходят дебаты*

На канале города публикуются новость: «МЭР В СГОВОРЕ С ДИРЕКТОРОМ ЗАВОДА»

Вожатый: «Пришло время принимать решение. Обсудите в группах свою позицию, примите о внимание новости и слова своих оппонентов»

*Продолжается обсуждение в группах.*

Вожатый: «Жители, выскажите свое мнение? Завод, ваши мысли? Администрация, к какому выводу вы пришли?»

Вожатый: «В городе объявлено голосование ОБЩЕСТВОМ ПО ЗАЩИТЕ ПЛАСТИКОВЫХ КРЫШЕЧЕК. Откройте новостной канал города, каждый житель должен принять решение.

*Голосование в телеграмм- канале, «украшенное» крышечками*

Вожатый: «Выбор сделан, корреспонденты Отеля Очищения уже дали комментарии по этому поводу. Внимание, смотрим репортаж»

В зависимости от принятого решения присылается материал с исходом событий.

Подведение итогов. Анализ дела.

*«Знаете ли вы реальные примеры загрязнения предприятием окружающей среды? Понравилась ли Вам ваша роль? Смогли ли вы высказать свое мнение?»*

# Критерии и показатели

У игры 2 исхода: завод закрыли, либо завод работает. Во всех случаях показывается видео-результат происшедшего.

В игре нет победителей или проигравших.

Социальный эффект: дети узнали о дебатах, поучаствовали в них, примерили новые роли, научились принимать чужую точку зрения и отстаивать свою, узнали о правильном общении в Интернете.

# Последствие, краткий самоанализ

Я бы провела эту игру, смешав онлайн и оффлайн форматы. Оставила бы и беседы, и телеграм-каналы, но общение по большей части происходило бы в жизни.

Раньше, я не видела, чтобы в лагере проводили игры в мессенджерах, так что это что-то новое и, мне кажется, интересное.

# Поиски патронаса

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Зуева Екатерина Ивановна

# Краткое описание онлайн-игры

Формат: онлайн- вертушка

Общий ход: ребятам рассказывается о волшебном месте Хогвартс, куда мы отправимся сегодня во время занятия. Это место с чудесными обитателями, волшебством и колдовством.

Правила игры:

1. «Квиддич»: До начала игры вожатый рассказывает про разделение профессий по объекту труда. Ребята разделяются на 5 групп, у каждой группы свой цвет шаров по типу профессий. На презентации показаны 5 корзин с названиями категорий профессий по Е.А. Климову (человек-человек, человек- техника и т.д). Ребята разделяют профессии, поднимая цвет своего шара, если профессия относится к категории их группы (например, профессия «учитель», группа с категорией «человек-человек» поднимают свои шары, затем все дружно с помощью волшебной метлы на презентации переносят шар в корзину). После этого этапа вожатый приносит на отрядное место большой гелиевый воздушный шар с прикреплённой к нему коробкой (в очном формате ребята с помощью распечатанных картинок разделяют профессии по группам).

2. «Платформа 9 ¾». На платформе Гарри Поттер познакомился со своим лучшим другом Роном, затем вместе с новой знакомой Гермионой, они попали на факультет Гриффиндор. Ребята разделяются на 4 команды по факультетам Хогвартса (Гриффиндор, Пуффендуй, Когтевран, Слизерин) и шарикам по цвету факультета. Рассказывается, что ребята с Гриффиндор считаются храбрыми, Слизерин – хитрыми и амбициозными и т.д.; на слайде перечислены положительные и отрицательные качества человека. Ребята должны выбрать те качества, какими должен обладать прилежный ученик. Затем начинается обсуждение, как правильно нужно себя вести ученику (помогать с уборкой в кабинете, ставить стулья, не загрязнять территорию около школы и т.д.). После второго этапа вожатый приносит на отрядное место большой пирог для ребят; открывается коробка, полученная после первого этапа, и каждому ребёнку выдаётся письмо из Хогвартса.

Результат: у ребят формируется положительное отношение к труду, создаётся образ идеального ученика. Онлайн-игра проводится на 16-й день смены во время эмоционального спада, поэтому занятие способствует повышению мотивации и положительного эмоционального фона.

# Актуальность

- Трудовое воспитание является одной из важнейших сторон воспитания подрастающего поколения. Трудовая деятельность помогает школьнику накапливать знания об окружающем мире, овладевать определенными трудовыми действиями и операциями, развивать умения и навыки самообслуживания, воспитывать волю, характер, делать жизнь более интересной и полезной.
- Актуальность данной игры заключается в повышении эмоционального фона во время спада после экватора смены.

# Цель онлайн-игры

- Педагогическая ценность: формирование у ребят основ трудовой деятельности, понимание необходимости трудовой деятельности.
- Коллективная ценность: сплочение отряда с помощью общих рассуждений.
- Индивидуальная ценность: развитие коммуникативных, креативных способностей, творческих, осознание причастности к отряду.

# Задачи онлайн-игры

1. Формирование устойчивых убеждений в необходимости труда в жизни человека.
2. Воспитание интереса к труду на общую пользу, умение проявлять в труде творчество и креативность.
3. Практическая подготовка к трудовой деятельности.

## Участники

- Количество: 20-25 человек (отряд).
- Форма организации: отрядное дело .
- Возраст: 7-8 лет.

## Время

- Длительность: 40 минут.
- Желательное время проведения: утро или день, так как ребята более активны в этот период суток.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- Создание онлайн-игры (презентация с анимацией, поиск мультфильмов, картинок, музыки из Гарри Поттера).
- Раздаточный материал (воздушные шары, пирог).
- Оформление отрядного места в стиле Гарри Поттер.

## Погружение

- Начало погружения – отрывок из Гарри Поттера со сцены вручения письма Хагридом. Легенда о том, что нам выпала уникальная возможность попасть в волшебное учебное заведение со своими загадками и чудесами.
- С переходом на каждый этап демонстрация небольшого отрывка из Гарри Поттера и озвучивание с отрядом заклинаний.
- Вручение писем и пирога (как из первой части книги Гарри Поттера).

## Подведение итогов

- Раздача писем детям из Хогвартса, где прописаны основы важности труда, мотивация трудиться.
- Похвала со стороны вожатого.
- Чаепитие с пирогом.
- Рефлексия ребят с вожатым, саморефлексия вожатого.

# Критерии и показатели

1. Помощь вожатому.
2. Более тщательная уборка на рабочих и спальных местах.
3. Активное включение в отрядные дела и мероприятия.
4. Более сплоченный отряд.

# Использованные источники

1. Е.А. Климов «Как выбирать профессию?»
2. <https://studfile.net/preview/7253050/page:17/>
3. [https://studopedia.ru/14\\_127932\\_tema--ekologicheskie-i-trudovie-vospitatelnie-dela-mladshih-shkolnikov.html](https://studopedia.ru/14_127932_tema--ekologicheskie-i-trudovie-vospitatelnie-dela-mladshih-shkolnikov.html)
4. <https://infourok.ru/rabochaya-programma-po-kursu-trudovoe-vospitanie-klassi-1509279.html>

# Последствие, краткий самоанализ

- Планирую проводить данную онлайн-игру, так как это удобный формат для ребят познакомиться с различными профессиями.
- Я бы решила проводить эту онлайн-игру во время ненастья. Работая в оздоровительно-образовательном центре, приоритетным место для проведения упражнений является улица, игры на свежем воздухе. Однако во время дождя эта игра будет интересна и увлекательна.
- На мой взгляд, ценным является погружение в тематику «Гарри Поттер», интересные задания для ребят 7-8 лет и приятное завершение отрядного дела.

# Разбитый Робот

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Дудник Софья Сергеевна

# Краткое описание онлайн-игры

- Ближайшее будущее. Роботы являются лучшими друзьями людей. На заводе, где собирают каркасы для роботов, случается катастрофа, все детали для сборки оказываются повреждены. Чтобы помочь роботам, люди принимают решения собирать корпуса вручную, но для этого у них совсем нет материалов, кроме самых простых.
- Ребятам необходимо из подручных материалов собрать настоящего робота. Они могут использовать только следующие предметы: ножницы, бумага, карандаши, краски (белый, синий, красный, желтый, черный), пластиковые бутылки, картон, скотч, нитки. Робот должен быть не только ярким и красочным, но и должен выдержать нападение врагов.
- Чтобы проверить надежность робота, будет проведено испытание. Готовых роботов будут обстреливать пластиковыми шариками для настольного тенниса, если созданный детьми железный человек остается целым, то нападение врагов он выдержал.
- Роботы, которые соответствуют всем критериям, одерживают победу.

# Актуальность

- Онлайн-игра «Разбитый робот» даёт возможность не только включить детей в творческую деятельность, но и проявить свою активность, изобретательность, ловкость и находчивость, а также создаёт стремление к самореализации, что так важно для ребят 9-11 лет.

# Цель онлайн-игры

- Развитие предприимчивости, изобретательности и творческих способностей у детей.

# Задачи онлайн-игры

1. Развить стремление к самореализации.
2. Снизить эмоциональное напряжение детей, стресс и скованность.
3. Воспитать у детей стремление к креативному подходу к самым обычным вещам.
4. Создать условия для творческой деятельности и наращивания творческого потенциала при активном участии детей.
5. Выявить индивидуальные способности каждого ребёнка.
6. Организовать условия для демонстрации самостоятельности и самостоятельности у участников.

# Участники

- Ребята 9-11 лет
- Вожатые

# Время

- Время проведения игры 30 минут, так как именно такое количество минут является оптимальным временем «экранной активности» для детей 9-11 лет.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка (3-5 минут)

- Послушать объяснение правил и критериев оценивания онлайн-игры ребятам.
- Погрузить их в атмосферу робототехники (поднимающая дух музыка, подбадривающие слова).
- Получить материалы для создания робота.

## Погружение (15 минут)

- Разработать в голове эскиз предполагаемой модели робота.
- Приступить к созданию каркаса для робота.
- Использовать все материалы по максимуму .
- Придумать описание роботу (рассказать о том, что он умеет, из чего состоит и т.д.).

## Подведение итогов (10 минут)

- Защитить своего робота ( описать его навыки).
- Провести испытания на надёжность робота.
- Оценить креативный подход к заданию.
- Выбрать самых надёжных и ярких роботов.

# Критерии и показатели

1. Креативный подход к заданию.
2. По максимуму расходование материалов.
3. Надёжность каркаса.
4. Включённость в работу.
5. Изобретательность.
6. Интересное описание робота и его умений.

# Использованные источники

Материалы: бумага, карандаши, скотч, картон, ножницы, краски (белый, синий, красный, желтый, черный), пластиковые бутылки, нитки, теннисные шарики.

# Последствие, краткий самоанализ

- Снято эмоциональное напряжение.
- Воспитано положительное отношение к процессу творчества.
- Дети проявили свою активность и самостоятельность.
- Прокачен навык выбираться из трудных ситуаций.
- Созданы условия для проявления ребёнком приобретенного в лагере опыта.
- Выявлены индивидуальные способности и возможности каждого ребёнка.

# «Разумные роботы»

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Нагаева Анна Александровна

# Краткое описание онлайн-игры

Уважаемые ребята!

Вам предлагается совершить небольшое виртуальное путешествие в мир забавных роботов. Вы окажетесь в настоящем лабиринте. Твоя задача – собрать как можно больше шариков из настольного тенниса, которые надёжно спрятаны в стенах этого лабиринта. Твой робот будет задавать тебе вопросы (три этапа по 5 минут: «Колесо истории», «Литературные герои», «Веселые задачи»), как только ты правильно дашь ответ, то сразу появится шарик, поспеши забрать его. Если ты не поторопишься, его может украсть кто-то из других роботов, кто окажется на этот момент ближе к нему.

После прохождения двух этапов, робот попросит тебя сделать игровое упражнение «Тренируем глазки» (5 минут), после чего ты сможешь приступить к третьему этапу.

Чем больше ты правильно ответишь на вопросы, тем больше шансов найти выход из лабиринта (будут даны подсказки).

# Актуальность

Наше время требует нового человека – исследователя проблем, а не простого исполнителя. Образовательная траектория развития ребёнка в цифровой среде приобретает все большую значимость и актуальность в настоящее время. Ведь дети часто являются первыми пользователями новых услуг и технологий и, следовательно, первыми обнаруживают их противоречия и проблемы.

Современные дети должны получить возможность раскрыть свои способности, подготовиться к жизни в высокотехнологичном и конкурентном мире, ведь уже сейчас можно создать онлайн-игры, направленные на создание и разработку роботов и развитие интеллект-мышления. У детей 9-10 лет такие игры вызывают повышенный интерес. Особое внимание необходимо уделить здоровьесберегающим технологиям.

# Цель онлайн-игры

Развитие самоактуализации личности ребёнка посредством креативного и системного мышления.

# Задачи онлайн-игры

- Развитие цифровых навыков;
- Формирование навыков цифрового этикета;
- Умение работать в удаленной команде;
- Умение управления здоровьем;
- Формирование культурного поведения;
- Развитие познавательных способностей, эрудиции, скорости мышления, памяти, внимания;
- Развитие творческих способностей.

## Участники

Ребята возрастной категории 9-10 лет.

## Время

Время прохождения онлайн-игры «Разумные роботы» занимает для детей 9-10 лет 20 минут, 5 минут направлено на снятие зрительной нагрузки.

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

Создать условия (информационные, организационные, кадровые, методические, материальные, финансовые). Также для участников можно провести онлайн – конференцию, либо водный инструктаж для участников на базе лагеря. Необходимо создать регистрационную форму для участников. Должна быть заказана техническая поддержка для проведения мероприятия. Направлено приглашение участникам со ссылкой на регистрационную форму. Размещено объявление в социальных сетях. Направлено напоминание участникам (при онлайн-формате в письме указана ссылка на конференцию, при оффлайн-формате – указано помещение лагеря). В аудитории подготовлено оборудование и программы для проведения. Проведена репетиция в назначенной аудитории. В день мероприятия: Проверено наличие необходимых материалов. -Протестировано оборудование (за час до мероприятия).

## Погружение

Онлайн-игра проводится в установленное время.

Ход онлайн-игры:

Онлайн-игра состоит из трех категорий. На выполнение каждого задания отводится не более 5 минут, далее следует новое задание, после прохождения второй категории следует разминка для глаз.

Общая продолжительность онлайн-игры – 20 минут.

Для выполнения заданий необходимо оборудование: компьютер с доступом к Интернету.

## Подведение итогов

Результаты онлайн – игры оцениваются следующим способом:

1. скорость выполнения задания:

- выполнение задания в установленный срок (20 мин) – 1 балл;
- выполнение задания более 20 мин. – 0 баллов;

2. правильность выполнения задания:

- правильный ответ - 1 балл;
- не правильный ответ - 0 баллов;

3. сложность и оригинальность выполненного задания: от 0 до 5 баллов.

По сумме результата онлайн-игры будут определены 3 победителя. Подведение итогов состоится 19 июня 2023.

Победители получают дипломы, призы. Участники получают сертификаты в электронном виде.

Жюри оставляет за собой право установить дополнительные номинации.

# Критерии и показатели

Исходя из структуры игры, предложенной Д.Б. Элькониным можно выделить следующие критерии и показатели сформированности игровых умений у детей 9-10 лет:

1. Замысел игры – умение развить замысел по ходу онлайн-игры;
2. Сюжет игры – умение выстроить сюжетную линию (от того, как ответил на вопрос, как быстро забрал шар, зависит окончание игры; нашёл выход из лабиринта или нет);
3. Умение искать, собирать, обрабатывать и анализировать информацию;
4. Игра позволяет учиться через решение проблем и исследование;
5. Умение находить новые креативные решения жизненных ситуаций, повышать возможности нравственного воспитания.

# Использованные источники

1. Андреев, Валентин Иванович. Педагогика творческого саморазвития : Инновац. курс : Учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по социал.-гуманит. спец. и группе спец. "Образование" / В. И. Андреев. - Казань : Изд-во Казан. ун-та, 1996.
2. Бадмаев, Борис Циренович. Психология в работе учителя : В 2 кн. / Б.Ц. Бадмаев. - Москва : ВЛАДОС, 2000.
3. Тур С.Н., Бокучава. Первые шаги в мире информатики, методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2002.
4. Программа воспитания: [https://42mou-chelyabinsk.educhel.ru/activity/educational\\_work/doc/1571578](https://42mou-chelyabinsk.educhel.ru/activity/educational_work/doc/1571578)

# Последствие, краткий самоанализ

Личная цель отражает потребности каждой отдельной личности в саморазвитии.

Онлайн-игра способствовала развитию познавательной активности, креативного мышления, интеллектуальных и творческих способностей, а также когнитивной гибкости.

План реализован полностью, длительность занятия и умственная нагрузка соответствовала возрасту, задания активизировали на поисковую деятельность. В конце мероприятия подведён итог.

Необходимо помнить, что особое внимание следует уделить эмоциональному комфорту ребёнка в процессе игровой деятельности.



\*возможные варианты дизайна и оформления игры

## Ракетелла Робохранительница

Онлайн-игра для Всероссийского конкурса «Лига вожатых» 2023

Автор: Шаповалова София Викторовна



# Краткое описание онлайн-игры

- Формат: игра проводится на платформе для видео-конференц связи, участники подключатся по одной для всех ссылке в назначенное вожатым время .
- Общий ход: подключившись к ВКС, детей уже ждут их вожатые (они же герои-роботы в костюмах и гриме), случайно дети распределяются на команды и случайным образом попадают в комнаты, где их уже ждёт герой. Далее первая задача детей – разгадать имя робота и его происхождение, с помощью выполнения заданий, которые будут заранее подготовлены вожатым. После этого, робот рассказывает детям легенду о том, что раньше он тоже был таким же ребёнком, как и они, но однажды их (робота и его друзей) заколдовали и превратили их сердца в железные. Герой говорит, что им нужно достать для робота самые ценные артефакты, чтобы помочь роботу снова стать человеком и научиться чувствовать, а главным из них является – теннисный мячик – именно он символизирует «сердце» робота и может помочь ему стать человеком. Однако на пути их будут ждать трудности и препятствия, дети будут переноситься из мира в мир (из одной комнаты в другую) и встречать различных существ, детям важно будет распознать, кто из существ добрый, а кто, наоборот, только им мешает. В конце всем командам необходимо будет объединиться и сразиться с Ракетеллой, так зовут колдунью, которая заколдовала роботов. Только вместе, объединившись и выполняя все задания сообща, получится справиться с испытанием и помочь уже полюбившемуся роботу.
- Результат: Дети возвращаются в общий зал и вместе читают заклинание, которое они получили на последнем этапе, Ракетелла удаляется из зума, а роботы в это время уже смыли грим и превратились в любимых вожатых.

# Актуальность

Проблема?

Командообразующие мероприятия прошли в начале смены, а подобные фишки помогут детям вновь поднять командный дух, особенно, когда они уже знают как работать вместе, это выведет отряд на позитив в конце смены.

Почему проводится эта игра?

Игра проводится, потому что в последние дни смены (у нас это 17) ребята уже достаточно сплотились и могут действовать сообща, они уже очень привязаны к вожатым и готовы их спасти от всех на свете, игра ещё раз покажет им, какой сплоченной может быть их коллектив и заставит ещё сильнее ценить последние деньки смены.

# Цель онлайн-игры

- Развитие предприимчивости, творческого мышления, командного духа.
- Педагогическая – дети убедились в том, что они дружная и сплоченная команда и обменялись теплом друг с другом и вожаками. Поняли, что осталось совсем чуть-чуть до конца и важно ценить время вместе.
- Коллективная – команда выполняет задания, которые вновь показывают им, что смена не прошла зря, и они, действительно, семья.
- Индивидуальная – в игре будут присутствовать как групповые, так и индивидуальные задания, что поможет каждому ребёнку почувствовать себя важным, и поднимет дух единства и поддержки

# Задачи онлайн-игры

1. Укрепить командный дух.
2. Обратить внимание на ценность последних дней смены.
3. Развить творческое и логическое мышление ребят.

## Участники

Мальчики и девочки 9-10 лет, игра может проводиться на отряде от 15 до 35 человек

# Время

- Продолжительность активности – 45 минут (так как идет создание именно онлайн-игры – это значит, что нужно помнить о доступном количестве времени перед компьютером для деток этого возраста (для 9-10 лет не рекомендуется сидеть за экраном более часа в день).
- Наиболее благоприятное время для игры в течение дня – день (после полдника), игра не займёт много времени, а значит до ужина у ребят останется время на другие мероприятия, утром зачастую хочется что-то более активное, а вечером обычно проводятся масштабные вечерние мероприятия, отсюда следует, что время после полдника идеально подойдет для проведения онлайн-игры

# Ход онлайн-игры

## Подготовка

- Подготовить дизайны комнат (фоны, презентации).
- Подготовить грим и костюмы для вожатых.
- Подготовить медиа-контент .
- Подготовить все задания на точках.
- Прописать сценарий.

## Погружение

Заранее снять атмосферный мини-тизер игры, и показать его в начале для всех в общем зале.

## Подведение итогов

Вожатые спасены, Ракетелла вышла из конференции, дети чувствуют единение и радость.

# Критерии и показатели

1. Задания разных уровней сложности, направленные на развитие предпринимчивости и креативности участников.
2. Задания, показывающие умение работать в команде.

# Последствие, краткий самоанализ

Данную игру вполне реально подготовить и провести, преимущественно она, конечно, для онлайн-смен, но под очные также возможна адаптация.

Я считаю ценным возможность детей вновь проходить задания, связывающие их, возможно уже с отсылками на прожитую смену, потому что это даст нотки ностальгии в начало их пути и чувство единения и понимания друг друга – очень трепетное и теплое для отряда.