РОСДЕТЦЕНТР

ЛИГА ВОЖАТЫХ
ВСЕРОССИЙСКИЙ ПРОЕКТ

2026

Интерактивное образовательное событие

Сборник собран участниками
конкурса методических разработок
Всероссийского проекта **«Лига вожатых»**

В этом сборнике собраны ***РАБОТЫ ПОБЕДИТЕЛЕЙ КОНКУРСА*** *методических разработок в рамках Всероссийского проекта «Лига вожатых»* ***В НАПРАВЛЕНИИ «ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ»****. Здесь вы найдёте готовые занятия для школ подготовки вожатых на разные темы из Программы профессионального обучения по должности «Вожатый».*

Хотите, чтобы вожатые не просто слушали, а по-настоящему включались в обучение? Тогда читайте и забирайте в работу то, что подходит именно вам!

ЛИГА ВОЖАТЫХ
ВСЕРОССИЙСКИЙ ПРОЕКТ

— это объединение самых разных специалистов, работающих с детьми, в профессиональное сообщество. Проект помогает сообща развиваться, обмениваться опытом и лучшими практиками. В нашем сообществе вы узнаете всё и даже больше о вожатском деле, его границах и возможностях, получите неформальное общение с единомышленниками, помощь, поддержку и креативные практикумы.

Мы зажигаем детские сердца и приглашаем вас к нам!

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ТРЕНИНГ ПО ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ КОНФЛИКТОЛОГИИ «КОНФЛИКТ? ЭТО КОНСТРУКТИВНО!»

Автор: ***Абдулазизова Патимат Абдулаевна***

Цель: сформировать у будущих вожатых систему знаний, умений и навыков конструктивного управления конфликтами в детском коллективе через активное моделирование педагогических ситуаций.

Необходимое материально-техническое обеспечение:
Мультимедийный проектор или флипчарт с маркерами; раздаточные карточки с педагогическими кейсами (4 ситуации); памятка «Алгоритм конструктивного конфликта» для каждого участника; бланки для рефлексии (красный, жёлтый, зелёный кружки); бейджи; таймер; бумага; ручки.

Общий ход интерактивного события:

Этап 1. Вводная часть — 10 минут

Ведущий объявляет тему, цель и правила работы (конфиденциальность, безоценочность, активность). Интерактив «Круг ассоциаций»: каждый участник называет ассоциацию со словом «конфликт», записи фиксируются на флипчарте. Ведущий резюмирует: конфликт — столкновение интересов, которое может быть конструктивным или деструктивным.

Этап 2. Мозговой штурм — 15 минут

Вопросы группе: «Почему конфликты в лагере неизбежны?», «Какие конфликты вы переживали?». Фиксация причин: разница интересов, борьба за внимание, усталость. Вывод: конфликт — сигнал о проблеме. Его нельзя подавлять, необходимо переводить в конструктивное русло.

Этап 3. Теоретический мини-блок + интерактив — 20 минут

Мини-лекция — 10 минут: структура конфликта (стороны, предмет, инцидент), 5 стратегий по К. Томасу (избегание, уступка, конкуренция, компромисс, сотрудничество). Интерактив «Конфликтный айсберг» — 10 минут: разбор ситуации «Дети шумят в коридоре, вожатый делает замечание — грубость в ответ». Группа делит ситуацию на «надводную» (поведение, слова) и «подводную» (потребности, страхи, мотивы) части. Участники заполняют схему на стикерах. Вывод: за поведением стоит потребность.

Этап 4. Ролевая игра «Разбор полётов» — 30 минут

Участники делятся на 4 группы по 5–7 человек.

Каждая группа получает карточку с кейсом:

1. крик вожатого на ребёнка;
2. борьба за внимание между детьми;
3. лидер-подросток против вожатого;
4. спор вожатых при детях.

Задание — 10 минут: проанализировать ситуацию, предложить конструктивное решение с использованием «Я-высказываний» и активного слушания, подготовить сценку продолжительностью 2–3 минуты. Презентация групп — по 4–5 минут: представление сценок и обратная связь ведущего.

Этап 5. Создание памятки — 10 минут

Коллективное формулирование «Золотых правил конструктивного конфликта»: не переходи на личности; выслушай — потом говори; ищи интересы; отделяй человека от проблемы. Ведущий раздаёт готовую памятку «Остановись — Пойми — Действуй» с алгоритмом и формулой «Я-высказывания». Участники вклеивают памятку в тетради.

Этап 6. Рефлексия — 5 минут

Упражнение «Светофор»: каждый участник поднимает кружок: красный — не готов; жёлтый — понял, но нужна практика; зелёный — уверен. Обсуждение. Финальный круг: каждый участник называет одно слово, которое теперь ассоциируется у него с конфликтом (например, «возможность», «рост», «диалог»).

Ведущий благодарит участников и напоминает: конфликт — проверка на профессионализм.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ТРЕНИНГ ПО ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ КОНФЛИКТОЛОГИИ «СТРАТЕГИИ УСПЕШНОЙ КОММУНИКАЦИИ В РАБОТЕ ВОЖАТОГО»

Автор: ***Вавилова Ольга Александровна***

Цель: овладеть навыками эффективной коммуникации: научиться давать и воспринимать конструктивную обратную связь, понимать природу конфликтов и применять стратегии их продуктивного разрешения на практике — с опорой на базовые понятия коммуникации.

Необходимое материально-техническое обеспечение: ноутбук, проектор и экран для демонстрации материалов; звуковое оборудование, бланки опросника, стулья и ручки по числу участников, маркеры (4–5 штук), планшеты для бумаги (4–5 штук) вместе с бланками заданий для упражнения «Рисуем картину»,

флипчарты (4–5 штук), карточки с распечатанными кейсами-ситуациями, ватман для игры «Кирпичная стена», цветные самоклеящиеся карточки: красные и оранжевые — 49 штук каждые.

Общий ход интерактивного события:

Этап 1. Вводная часть — 8 минут

Ведущий приветствует участников, озвучивает тему занятия («Коммуникация», «Взаимодействие», «Конфликты», «Этика в работе») и цели тренинга. Проводится разогревающая игра-ледокол (например, «Поздороваться за 30 секунд») для создания рабочей атмосферы. Затем участники анонимно заполняют Блок №1 анкеты «Основные коммуникативные навыки» (индивидуальная работа, 3 минуты). Ведущий собирает бланки (или участники оставляют их у себя для дальнейшей работы).

Этап 2. Теоретический блок «Коммуникация» + деление на команды — 20 минут

Ведущий представляет теоретический материал: что такое коммуникация, процесс передачи информации, типичные барьеры и сложности (слайды 4–6, 15 минут). Затем группа делится на 4–5 микрогрупп (в зависимости от количества участников), внутри команд участники знакомятся, придумывают название и выбирают капитана («того, кто лучше умеет объяснять и передавать информацию», 5 минут).

Этап 3. Практическое упражнение «Рисуем картину» и мини-рефлексия — 27 минут

Проводится упражнение «Рисуем картину» (20 минут) на отработку навыков объяснения и передачи информации в условиях ограниченной обратной связи. После завершения — короткая мини-рефлексия (7 минут): обсуждение возникших сложностей, сравнение итоговых рисунков с оригиналом, ответы на вопросы «В чем были сложности?», «Чьи рисунки более похожи на оригинальные?».

Перерыв 10 минут

Этап 4. Заполнение Блока №2 + теоретический блок «Обратная связь» — 18 минут

Участники анонимно заполняют Блок №2 анкеты «Навыки обратной связи» (3 минуты). Затем ведущий даёт теоретический материал: умение говорить обратную связь, понятие конструктивной обратной связи, формула КОС (слайды 8–12, 15 минут).

Этап 5. Практический блок: кейс-метод и рефлексия — 25 минут

Участники делятся на тройки (напарнические группы). Каждая команда вытягивает карточку с примером проблемной ситуации (20 минут).

Задача: сначала обсудить ситуацию в тройке, затем в формате «педагогического театра» разыграть её перед всей группой, демонстрируя конструктивную обратную связь. После всех выступлений проводится короткая рефлексия (5 минут): ответы на вопросы участников, обсуждение удачных решений.

Перерыв 10 минут

Этап 6. Заполнение Блока №3 + теоретический блок «Конфликт» — 18 минут

Участники анонимно заполняют Блок №3 анкеты «Навыки ведения переговоров» (3 минуты). Ведущий излагает теоретический материал: понятие конфликта, причины, повод, стадии развития конфликта, стратегии поведения (слайды 14–17, 15 минут).

Этап 7. Просмотр мультфильма «Мост» и групповая дискуссия — 10 минут

Группа коллективно просматривает мультфильм «Мост», затем проводится дискуссия (10 минут). Ключевой вывод: конфликт можно предотвратить или смягчить через уступки, умение слышать и слушать друг друга, поиск компромисса.

Этап 8. Заполнение Блока №4 + игра «Кирпичная стена» — 23 минуты

Участники анонимно заполняют Блок №4 анкеты «Командное взаимодействие» (3 минуты). Затем проводится коллективная игра «Кирпичная стена» (20 минут). Ключевой вывод: в команде мы работаем на общий результат и не ставим друг другу препятствия.

Перерыв 10 минут

Этап 9. Теория стратегий эффективной коммуникации + самоанализ (Блоки №5 и №6) — 20 минут

Ведущий рассказывает о стратегиях эффективной коммуникации (слайды 19–21, 10 минут). После этого участники заполняют Блоки №5 и №6 анкеты («Невербальные навыки» и «Способность к адаптации»), пересматривают свои оценки за все предыдущие разделы, при желании исправляют их и подсчитывают итоговые баллы (10 минут). Анкетирование анонимно, акцент на индивидуальную рефлексию и самоанализ.

Этап 10. Итоговая рефлексия «Колесо эмоций» и завершение — 10 минут

Ведущий проводит общую групповую рефлексию с помощью методики «Колесо эмоций Роберта Плутчика»: каждый участник называет минимум три эмоции, испытанные во время занятия, и отвечает на вопросы («В какие моменты?», «С какой эмоцией уходишь?», «Какое ключевое знание или навык уносишь?»). Затем ведущий благодарит участников и завершает встречу (2 минуты).

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ «АЗЫ КОНФЛИКТОЛОГИИ ДЛЯ ВОЖАТЫХ»

Автор: ***Егунова Валентина Алексеевна***

Цель: освоить системный подход к анализу и управлению конфликтами в детском лагере: от теории (виды, возраст, стратегии, динамика) до практики (диагностика фазы, возрастная адаптация, выбор стратегии и самооценка).

Необходимое материально-техническое обеспечение: Проектор или экран; флипчарт или доска с маркерами; раздаточные материалы на каждого участника: памятка «5 ключевых аспектов конфликта», памятка «Динамика конфликта: чек-лист для вожатого», памятка «5 стратегий поведения в конфликте», карточки с заданиями для групповой работы (4 вида конфликтов — по количеству групп).

Общий ход интерактивного события:

Этап 1. Понятие конфликта и его ключевые аспекты — 10 минут

Ведущий объявляет тему и формат работы. Даёт определение конфликта, проводит мозговой штурм: участники называют ассоциации (ссора, крик, обида и т.п.), ведущий фиксирует их на флипчарте. Затем систематизирует ассоциации в 5 ключевых аспектов конфликта: оппозиция интересов, эмоциональная составляющая, коммуникация, динамика, контекст. На примерах из лагерной жизни показывает, как каждый аспект проявляется в отряде. Раздаёт памятки «5 аспектов конфликта».

Этап 2. Динамика конфликта — 15 минут

Ведущий объясняет, что конфликт — это процесс, и выделяет 4 фазы: латентная (скрытая), проявление (инцидент), активная (эскалация), послеконфликтный период. Для каждой фазы называются признаки и задачи вожатого (на латентной — профилактика, на проявлении — остановка, на активной — купирование, в послеконфликтный период — рефлексия). Затем проводится практика: ведущий зачитывает 4 короткие ситуации, участники определяют номер фазы (1–4) и комментируют свои ответы. В конце ведущий резюмирует: чем раньше заметить конфликт, тем легче его разрешить.

Этап 3. Виды конфликтов в детском лагере — 20 минут

Участники делятся на 3 группы, каждая из которых становится экспертом по одной системе взаимоотношений: «взрослый—взрослый», «взрослый—дети», «дети—дети». Группы получают карточки с заданием: выявить основные причины конфликтов в своей системе и предложить меры профилактики. На работу даётся 5 минут, затем каждая группа представляет результаты (по 2 минуты). Ведущий дополняет и обобщает, акцентируя ключевые моменты (например, важность единых требований, недопустимость выяснения отношений при детях, работа через коллектив и т.п.).

Этап 4. Возрастные особенности конфликтов — 15 минут

Ведущий даёт теоретический обзор возрастных групп: 7–10 лет (эмоциональность, подражание, конфликты из за игр и вещей), 11–14 лет (сложный подростковый возраст, важность мнения группы, авторитет надо заслужить), 15–17 лет (почти взрослые, ценят искренность и уважение). Для каждой группы называются эффективные методы вмешательства (игры, сказки, работа через коллектив, диалог на равных). Затем проводится упражнение: участники по очереди придумывают конфликтную ситуацию и задают её соседу, тот должен определить возраст участников и предложить метод работы (5 минут). Ведущий корректирует при необходимости.

Этап 5. Стратегии поведения в конфликте по К. Томасу — 20 минут

Ведущий представляет модель Томаса: пять стратегий (соперничество, приспособление, избегание, компромисс, сотрудничество) с опорой на координаты «важность своих интересов» и «важность интересов других». Каждая стратегия поясняется на примерах и метафорах (акула, плюшевый мишка, черепаха, лиса, сова). Участники проходят экспресс-тест на доминирующую стратегию (индивидуально), затем обсуждают результаты в группе: ведущий спрашивает, кто что получил, и комментирует, в каких ситуациях каждая стратегия уместна, а где она может быть ошибкой. Раздаются памятки с рекомендациями по выбору стратегии.

Этап 6. Комплексный практикум — 10 минут

Ведущий предлагает 2–3 интегрированных кейса (ситуации из лагерной жизни), которые требуют одновременного анализа по нескольким параметрам: определить фазу конфликта, вид (система отношений), возрастные особенности участников и предложить наиболее адекватную стратегию поведения для вожатого. Участники работают в парах или малых группах (3–4 человека), обсуждают 5 минут, затем заслушиваются 2–3 варианта решений. Ведущий подводит краткий итог, подчёркивая универсальность подхода.

Этап 7. Рефлексия и завершение — 5 минут

Ведущий проводит итоговую рефлексию: предлагает каждому участнику коротко сформулировать, что он забирает с собой (ключевое знание, инсайт или вопрос). Затем ведущий благодарит за работу, напоминает о важности применения полученных навыков на практике и завершает встречу.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ «КОМПАС ПОКОЛЕНИЯ: КАК ВОЖАТОМУ ГОВОРИТЬ О ГЛАВНОМ?»

Автор: ***Кокушина Юлия Геннадьевна***

Цель: создать условия для формирования у участников методической компетентности, необходимой для проектирования и реализации мероприятий гражданско-патриотической направленности, в том числе через личный пример вожатого и демонстрацию его активной гражданской позиции.

Необходимое материально-техническое обеспечение:

Мультимедийная презентация по теме занятия, мультимедийная презентация с вопросами интеллектуальной викторины, ноутбук, колонки, телевизор (или мультимедийный проектор и экран), стулья по числу участников, столы по числу команд, два комплекта карточек разных цветов с буквами «А», «Б», «В», «Г» для цветовой дифференциации команд (один комплект — для команды, другой — для «игроков» и «героев»), флипчарт и маркер для наглядного фиксирования набранных командами баллов, памятные призы каждому участнику (или только победителям) в форме символического воплощения достигнутого результата (тематические стикеры, магниты, грамоты, т.п.).

Общий ход интерактивного события:

Этап 1. Вводная часть: приветствие, эмоциональный настрой и мотивация — 5 минут

Ведущий приветствует участников, создаёт рабочую атмосферу. Для эмоционального вовлечения демонстрирует видеоролик —

песню «С чего начинается Родина?» в рамках Всероссийского проекта «Песни Великой страны». После просмотра организует краткое обсуждение: какие чувства вызвала песня, какие ассоциации возникли. Затем ведущий плавно подводит группу к теме занятия — гражданско-патриотическому воспитанию в детском лагере, акцентируя значимость и актуальность темы.

Этап 2. Изучение нового материала – понятийная и содержательная база — 20 минут

Ведущий знакомит участников с ключевыми понятиями: «гражданское воспитание», «патриотическое воспитание», «общероссийская гражданская идентичность». Объясняет цель гражданско-патриотического воспитания в образовательной организации. Далее представляет разнообразные формы мероприятий соответствующей направленности, опираясь на комплексы сквозного блока «Россия» программы воспитательной работы. Материал сопровождается презентацией, ведущий приводит примеры успешных практик и отвечает на уточняющие вопросы участников.

Этап 3. Интеллектуальная викторина – практический пример и включение участников — 50 минут

Центральная часть занятия — интерактивная викторина, которая проверяет знания, но и демонстрирует методику организации такой формы работы. Участники делятся на команды, внутри распределяются игровые роли («герой», «игрок», «команда» и др.) для поддержания вовлечённости. Викторина проходит в трёх раундах:

Раунд 1. «Символы единства» — вопросы об истории государственных символов России и правилах их использования.

Раунд 2. «Моя страна – Россия!» — вопросы о ключевых исторических событиях, культурном наследии и достижениях страны.

Раунд 3. «Мастерская смыслов» — вопросы, касающиеся организации гражданско-патриотических мероприятий в лагере. После каждого вопроса ведущий даёт развёрнутый комментарий с дополнительной информацией, чтобы викторина выполняла и обучающую функцию. Весь ход сопровождается мультимедийной презентацией с визуальными подсказками и иллюстрациями.

Этап 4. Подведение итогов, рефлексия и завершение — 15 минут

Ведущий делится полезными методическими и информационными ресурсами по гражданско-патриотическому воспитанию (ссылки на сайты, программы, пособия). Подчёркивает ключевую мысль: «Все придет: знания, умения и опыт. Но вот без любви к Родине, без высоких моральных принципов, без нравственного стержня нет и не будет

настоящего вожатого». Затем организует рефлексию по методике «5 пальцев»: участники по желанию озвучивают свои ощущения по пяти аспектам (состояние, сотрудничество, настроение, достигнутые цели, новые знания). Ведущий благодарит группу

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ «ЛАБОРАТОРИЯ КОМАНДНЫХ ИГР: ОТ ЗНАКОМСТВА К СПЛОЧЕНИЮ»

Автор: ***Кривенко Наталия Владимировна***

Цель: сформировать у начинающих вожатых базовый практический навык проведения и адаптации игр на знакомство и взаимодействие в детской группе, а также закрепить этичные и бережные подходы к организации групповой работы.

Необходимое материально-техническое обеспечение: Карточки с играми, шаблоны: «План игрового блока», «Адаптация игры», чек листы наблюдения, инвентарь для практики: мягкие мячики, рулоны бумажных полотенец/пачек бумаги А4, маркеры, памятки: «3 правила» и «Фразы поддержки», экран и проектор, флипчарт и маркеры, набор для придумывания игр (стаканчики, галстуки, книги, карандаши, мячики, трубочки коктейльные и т.д.)

Общий ход интерактивного события:

Этап 1. Вступление, настрой и принятие правил — 5 минут

Ведущий приветствует участников, кратко формулирует цель занятия (научиться различать типы игр, адаптировать их под условия, этично проводить и завершать рефлексией) и ожидаемый результат. Принимаются правила работы группы: уважение к мнению каждого, право на вопрос, право не участвовать в практических упражнениях, бережное отношение к ошибкам (ошибки — часть обучения). Создаётся безопасная и доверительная атмосфера.

Этап 2. Типология игр, типичные ошибки и этические основы — 12 минут

Ведущий представляет три типа игр с примерами: на знакомство («Выбор»), на взаимодействие («Авиашоу»), на сплочение («Общий рисунок»). Разбирает три типичные ошибки новичков:

слишком длинные инструкции, отсутствие проверки понимания, игнорирование рефлексии. Для наглядности используются карточки с играми, слайд с типологией и чек-лист «5 пунктов». Затем ведущий переходит к обсуждению этики и безопасности: разбираются кейсы (ребёнок отказывается участвовать, дети смеются над ошибкой, не хватает места). Вводится памятка «3 правила этичного проведения игр» (добровольность, понятные правила, право на паузу) и выдаются фразы поддержки вожатого («Ты важен в команде», «Мы пробуем вместе» и др.).

Этап 3. Задание 1 «Сортируем и выбираем» — 10 минут

Цель: научиться различать типы игр и подбирать их под конкретную задачу. Участники делятся на 5 микрогрупп по 5–6 человек (по рядам или цветным карточкам). Каждая группа получает 6 карточек с кратким описанием игр (без указания типа). Задача: распределить карточки по трём категориям — на знакомство, на взаимодействие, на сплочение — и обосновать выбор одной фразой («Это на..., потому что...»). Затем по одному представителю от каждой группы кратко озвучивают по одному примеру с обоснованием (по 30 секунд). В результате участники уверенно различают типы игр и учатся формулировать педагогическую цель.

Этап 4. Задание 2 «Адаптация под реальные условия» — 15 минут

Цель: отработать навык быстрой адаптации игры под реальные условия отряда. Каждая группа получает одну из игр из Задания 1 (любую) и два сценария: Сценарий А — 25 детей в холле (шумно, мало места, много отвлекающих факторов); Сценарий Б – потеряли или забыли инвентарь для запланированной игры (отменять нельзя). Группа фиксирует 2–3 конкретных изменения для каждого сценария (правила, роли, инвентарь, тайминг). На флипчарте или листе А3 кратко записывается адаптированная версия. В результате у каждой группы есть готовое решение для проведения игры в нестандартных условиях.

Этап 5. Задание 3 «Проведи за 5 минут» — 15 минут

Цель: отработать подачу правил, вовлечение и соблюдение этических норм. В каждой группе один участник становится «вожатым», остальные — «детьми». «Вожатый» проводит выбранную игру в течение 3–5 минут по алгоритму: коротко (60 секунд) объясняет правила, даёт пример, проверяет понимание («Кто скажет своими словами, что делаем?»), следит за безопасностью и добровольностью (предлагает роль помощника тем, кто не хочет быть в центре). Остальные участники группы выступают наблюдателями по чек-листу (правила понятны и проверены, все вовлечены хотя бы минимальной ролью, нет унижающих формулировок и принуждения). После игры — 30 секунд обратной связи от группы (одно «что получилось» и одно

«что улучшить»). Ведущий ходит между группами и мягко корректирует подачу правил и этику. Каждый «вожатый» получает опыт проведения и короткую обратную связь.

Этап 6. Задание 4 «Рефлексия и мини-план» — 10 минут

Цель: закрепить навык короткой рефлексии и собрать готовый инструмент для отряда. Каждый участник индивидуально заполняет шаблон «План игрового блока на 15–20 минут»: выбирает одну игру на знакомство и одну на взаимодействие, указывает время, краткие правила, роли/инвентарь, а также два вопроса для рефлексии (вопросы можно выбрать из карточки: «Что помогло команде?», «Кому было легко/трудно и почему?», «Что возьмём в следующий раз?»). Затем по одному участнику от группы озвучивают свой мини-план (по 20 секунд): «Сначала играем ..., потом ..., после каждой игры спрашиваю ...».

Этап 7. Завершение, раздача памяток и рефлексия «Ладошка» — 5 минут

Ведущий раздаёт памятки: «3 правила этичного проведения игр» и «Фразы поддержки вожатого». Затем проводится рефлексия по методике «5 пальцев»: участники (по желанию) озвучивают свои ощущения по пяти аспектам (мизинец — мысль/знания, безымянный – близость цели, средний — состояние духа, указательный — услуга/помощь другим, большой – бодрость тела). Ведущий кратко подводит итог: «Вы научились различать типы игр, адаптировать их под условия, проводить с проверкой понимания и завершать короткой рефлексией. У каждого есть готовый мини-план на 15–20 минут». Завершает занятие благодарностью участникам.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ИНТЕРАКТИВНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА «СИТУАЦИЯ ПОД КОНТРОЛЕМ»

Автор: ***Мельников Егор Антонович***

Цель: формировать у специалистов системное понимание работы лагеря, антикризисные навыки и готовность к конструктивному взаимодействию в нештатных ситуациях — через ролевое

моделирование, рефлексию и создание личного инструментария для повседневной практики.

Необходимое материально-техническое обеспечение: игровое поле — 1 шт. (с пронумерованными клетками от 1 до 30, финальная клетка «Финиш»), игровые фишки — 4–6 шт.), колода карточек с ситуационными задачами — 30 шт., игральный кубик с цифровыми значениями — 1 шт. (грани от 1 до 6), игральный кубик с обозначением ролей — 1 шт. (грани: «Вожатый», «Директор», «Старший вожатый», «Воспитатель», «Методист», «Лидер отряда»), стол, стулья (по количеству участников).

Общий ход интерактивного события:

Этап 1. Подготовка игрового пространства и распределение ролей

Ведущий размещает игровое поле на рабочей поверхности так, чтобы оно было доступно всем участникам. Колода карточек с ситуационными задачами располагается рядом с ведущим в порядке возрастания номеров. Участники делятся на игроков (или команды), выбирают игровые фишки и устанавливают их на стартовую позицию. При необходимости ведущий уточняет количество фишек и формат участия (индивидуальный, парный или групповой) в зависимости от числа присутствующих.

Этап 2. Инструктаж участников: цели, правила и этические нормы

Ведущий проводит вводный инструктаж: доводит до сведения участников цель игры (моделирование профессиональных ситуаций для отработки алгоритмов действий и понимания функционала смежных ролей), задачи, регламент и основные правила. Отдельно акцентирует правила профессиональной этики в ходе дискуссии: запрет на переход на личности, некорректные формулировки и оценку личных качеств; все обсуждения ведутся строго в профессиональном ключе. Также ведущий объявляет, что после завершения игровой фазы состоится обязательная рефлексия.

Этап 3. Игровой процесс: цикл ходов

Игра проводится по кругу, ходы совершаются поочерёдно. Алгоритм одного хода включает:

1. Бросок цифрового кубика и перемещение фишки на выпавшее число клеток.
2. Бросок кубика с ролями — выпавшая роль определяет профессиональную позицию, с которой игрок будет действовать в текущем раунде.
3. Извлечение карточки с ситуацией, номер которой соответствует клетке остановки.
4. Игрок изучает описание ситуации и уровень сложности, затем формулирует алгоритм решения строго с учётом полномочий выпавшей роли.

5. Остальные участники выступают в роли экспертов-оппонентов: задают уточняющие вопросы, предлагают альтернативы, указывают на риски. Дискуссия длится 3–5 минут (рекомендуемый тайминг для поддержания динамики).

6. После обсуждения карточка фиксируется на игровом поле возле соответствующей клетки. Если позднее другой игрок попадёт на эту же клетку, ситуация разбирается заново с учётом новой роли.

7. Ход переходит к следующему участнику. Ведущий модерирует дискуссию, возвращая фокус к практическим действиям, нормативным регламентам и вопросам безопасности детей.

Этап 4. Завершение игровой фазы и подведение промежуточных итогов

Игра считается завершённой, когда один из игроков (или команд) достигает финишной клетки. Ведущий объявляет победителя и кратко резюмирует основные решения, которые были приняты в ходе игры (при необходимости — с опорой на протокол, который вёлся по ходу). Этот этап не заменяет рефлексию, а лишь фиксирует факт завершения игрового процесса и перехода к обсуждению.

Этап 5. Рефлексия по блокам вопросов (модерируемое обсуждение)

Ведущий организует рефлексию, задавая участникам вопросы по четырём блокам:

- Анализ функционала ролей: насколько решения соответствовали реальным должностным инструкциям и полномочиям выпавшей роли; какие затруднения возникли при действии в незнакомой позиции.
- Анализ командного взаимодействия: как аргументация оппонентов помогла скорректировать или дополнить решения; какие из предложенных вариантов наиболее применимы в реальной практике.
- Анализ профессионального опыта: какие ситуации наиболее актуальны для текущей деятельности участников; какие изменения в алгоритмах действий они готовы внедрить.
- Планирование применения: какие конкретные инструменты или стратегии участники планируют использовать в ближайшую смену; как можно оптимизировать взаимодействие между должностями для предотвращения подобных ситуаций.

Рефлексия проводится в свободной дискуссии, ведущий поощряет высказывания всех участников.

Этап 6. Заключительный этап: индивидуальные выводы и рекомендации

Ведущий предлагает каждому участнику зафиксировать свои индивидуальные профессиональные выводы и ключевые решения,

принятые в ходе игры, для дальнейшего использования в практике. При необходимости раздаются памятки или справочные материалы по функционалу ролей (особенно для специалистов с небольшим опытом). Ведущий ещё раз благодарит за работу, напоминает о возможности адаптировать правила под конкретный состав группы и уровень подготовки, а также подчёркивает, что полученные навыки антикризисного управления и командного взаимодействия могут быть немедленно интегрированы в повседневную деятельность. На этом мероприятие завершается.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ИНТЕРАКТИВНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ «ОГОНЁК И ОСОБЕННОСТИ ЕГО ПРОВЕДЕНИЯ»

Автор: ***Самарова Екатерина Рудольфовна***

Цель: формировать у участников системное понимание педагогического потенциала вечернего огонька как ключевой формы воспитательной работы в детском лагере, а также практические навыки его подготовки и проведения в разные периоды смены.

Необходимое материально-техническое обеспечение: проектор, ноутбук, музыкальная колонка, стяги, гирлянды и светильники, двухсторонний скотч, туристические коврики, талисман огонька — мягкая игрушка, костюмы: шляпы туристов, большая карта сокровищ, игрушки в виде диких животных, модель огня из картона (для тематического огонька), игральная кость, пачка белой бумаги, спички — по количеству участников, коробочка/шкатулка, распечатка материалов и памятки.

Общий ход интерактивного события:

Этап 1. Вступление, легенда и постановка темы — 10 минут

Ведущий приветствует участников в оформленном помещении (коврики, стяги, гирлянды, светильник в центре). При входе каждый получает карточку с порядковым номером (1, 2 или 3). Участники рассаживаются в круг, звучит спокойная музыка, на экране — изображение огня. Ведущий рассказывает стихотворную легенду о лагере, где все были одиноки, но один отряд нашёл секрет дружбы — вечерний огонёк. Затем объявляет тему занятия и даёт

определение: «Огонёк — особая форма общения, позволяющая высказаться, понять других, проанализировать день и раскрыть себя». Акцентирует, что огонёк — глубокий педагогический инструмент, и что сегодня участники не только узнают теорию, но и на практике попробуют разные формы огоньков для всех периодов смены.

Этап 2. Теоретический блок «Огоньки организационного периода» — 15 минут

Ведущий задаёт вопрос: «Кто назовёт все периоды смены?» — и после ответов переходит к организационному периоду. Объясняет, что самый важный огонёк в начале смены — огонёк знакомств. Раскрывает его цели: познакомить детей, ввести правила огонька (7 правил: говорить по одному, не осуждать, закон свободного микрофона, конфиденциальность, не есть и не танцевать, говорить в полголоса, не переходить через центр), создать атмосферу доверия, использовать оформление, музыку, талисман. Затем объявляет, что прямо сейчас участники с номером 1 проведут мини-огонёк в форме «Коробка откровений». Ведущий ставит в центр шкатулку с вопросами (адаптированными для взрослых: «Чего ты ждёшь от работы с детьми?», «Почему решил стать вожатым?» и др.). Участники с номером 1 по очереди вытягивают вопросы и отвечают. Ведущий комментирует, как важно подбирать вопросы под возраст детей, и завершает блок выводом: первый огонёк даёт вожатому срез ценностей и запросов детей.

Этап 3. Теоретический блок «Огоньки основного периода» — 20 минут

Ведущий включает предысторию (аудио/видео) о насыщенной жизни в середине смены. Затем объясняет, что в основном периоде главная цель огонька — рефлексия деятельности. Знакомит с видами: огонёк анализа (с разбивкой на микрогруппы или методом «фотосъёмки»), огонёк-экватор (подведение промежуточных итогов, мотивация на вторую половину смены), конфликтный огонёк (например, «Шляпа» или «Здравствуй, мне нравится...»). Отдельно останавливается на тематических огоньках (на темы дружбы, любви, верности), которые требуют подготовки, необычной обстановки и ролевого погружения. Затем ведущий переключает оформление (появляются атрибуты кладоискателей, карта, игрушки, модель костра) и объявляет, что участники с номером 2 сейчас примут участие в тематическом огоньке-квесте «В поисках клада». Каждый из них по очереди бросает кубик, определяя «материк» (счастья, одиночества, помощи, смеха, страха), и делится историей из жизни на заданную тему. В конце ведущий подводит итог и напоминает о важности завершающей традиции (общая песня или речёвка).

Этап 4. Теоретический блок «Огоньки заключительного периода» — 15 минут

Ведущий включает предысторию о приближении отъезда и чувствах детей. Объясняет задачи итоговых огоньков: подвести итог жизни отряда, поддержать высокий эмоциональный настрой, сказать каждому тёплые слова, избежать истерик и формальности. Даёт рекомендации: что должно быть (оптимизм, обсуждение каждого, вожатское спасибо, вручение символа) и чего не должно быть (поспешность, формальность, беспринципные награды, раздача фото). Затем объявляет практику: участники с номером 3 проведут прощальный огонёк «Самолётик». Каждый пишет пожелание на листке, складывает самолётик, и все одновременно запускают их в воздух. Затем каждый ловит чужой самолётик и оставляет его себе на память. Ведущий подчёркивает, что в итоговом огоньке важно создать запоминающийся символ, который останется у детей.

Этап 5. Итоговая рефлексия «Огненная шкала» и завершение — 15 минут

Ведущий благодарит участников и переходит к рефлексии. На стену крепится плакат формата А1 с двумя изображениями огоньков: один подписан «Полезно», другой «Интересно». Каждый участник получает обычную спичку и должен прикрепить её (с помощью двустороннего скотча) под тем огоньком, который лучше отражает его впечатление от занятия; если мастер-класс был и полезным, и интересным в равной степени, спичку можно сломать и прикрепить обе части. Затем ведущий предлагает желающим кратко прокомментировать свой выбор. После рефлексии ведущий произносит заключительные слова: «Скоро вы зажжёте огоньки в своих отрядах, ведь мы уверены в вас!» — и приглашает всех вместе символически «зажечь огни» встречи. При выходе участники получают памятки с краткой информацией о типах огоньков и ключевыми рекомендациями. Мероприятие завершается.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ИНТЕРАКТИВНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ «ЛАБОРАТОРИЯ СМЫСЛОВ. ВОЖАТЫЙ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА».

Автор: ***Сержантова Ирина Владимировна***

Цель: сформировать у участников ценностно-смысловое отношение к профессиональной деятельности вожатого через осмысление исторических и современных оснований профессии, развитие навыков командной рефлексии и этического моделирования.

Необходимое материально-техническое обеспечение: Мультимедиапроектор (для просмотра сюжетов из открытых источников), ватманы и стикеры для проектирования, наборы «карт смыслов» (карточки с именами педагогов-новаторов и их ключевыми идеями), музыкальное сопровождение (гимны молодежных движений разных эпох).

Общий ход интерактивного события:

Этап 1. Вступление и «Кинопризма поколений» — 20 минут

Ведущий приветствует участников, объявляет тему и формат занятия: «Мы не будем учить игры или заполнять журналы. Мы попробуем найти ответ на самый главный вопрос: зачем мы идём к детям? В чём смысл нашей работы в России сегодня?». Затем демонстрируются видеофрагменты (из открытых источников) с кадрами из жизни вожатых разных лет – от советского периода до современности. После просмотра ведущий предлагает обсудить в парах (1 минута): «Что осталось неизменным в глазах вожатых разных эпох?». Затем проводится мозговой штурм: участники называют одно слово-качество, объединяющее вожатых всех времён (искренность, преданность, задор). Ведущий фиксирует ответы на флипчарте/доске и резюмирует: это и есть педагогический «генетический код» профессии. Затем слово даётся трём командам (заранее сформированным), каждая из которых кратко (по 1–2 минуты) представляет свою версию того, что объединяет вожатых разных поколений («Хранители традиций», «Педагогические новаторы», «Лидеры будущего»). Ведущий подводит промежуточный итог, подчёркивая ценность преемственности.

Этап 2. «Аукцион смыслов» — 30 минут

Ведущий объявляет переход к игровому формату: у каждой команды на столе есть ватман и 500 виртуальных единиц «энергии». На аукцион выставляются пять ценностных лотов: «Традиция» (связь поколений, уважение к истории), «Сотворчество» (вожатый и ребёнок равны в творчестве), «Патриотизм» (любовь к Родине через дела), «Индивидуальность» (ценность каждого таланта), «Долг» (ответственность за жизнь и будущее ребёнка). Задача каждой команды – «выкупить» три наиболее важных для себя лота, торгуясь

и распределяя энергию (10 минут). После завершения торгов каждая команда в течение 2–3 минут защищает свой выбор, объясняя, почему именно эти смыслы для них приоритетны и как они соотносятся с их педагогической позицией. Ведущий задаёт уточняющие вопросы, стимулируя дискуссию («Почему для вас “Сотворчество” дороже “Долга”?» и т.п.). В результате фиксируются три различных ценностных профиля команд.

Этап 3. Тренинг-моделирование «Этический компас» — 30 минут

Ведущий выдаёт каждой команде карточку с портретом и ключевыми идеями одного из выдающихся педагогов: К.Д. Ушинского, А.С. Макаренко или И.П. Иванова (наставник становится для команды ориентиром при решении ситуации). Затем предлагается единый кейс: «К вам пришёл ребёнок и сказал, что ему скучно на мероприятии. Ваши действия? Опирайтесь на лоты, которые вы “купили” ранее, и на идеи вашего наставника». Команды обсуждают ситуацию 10 минут, фиксируя решение на флипчарте, а затем по очереди представляют свои варианты (по 3–4 минуты каждая). Ведущий комментирует ответы через призму современной государственной политики воспитания, обращает внимание на практическую применимость и педагогическую целесообразность предложенных подходов. В ходе обсуждения подчёркивается, что любое решение должно учитывать интересы ребёнка, безопасность и образовательные задачи.

Этап 4. Финал «Манифест вожатого» — 10 минут

Ведущий объявляет заключительный этап: «Мы много говорили. Теперь закрепим всё сказанное в “Манифесте вожатого”». Каждый участник получает стикер и в течение 1 минуты пишет на нём свою главную миссию — одно-два предложения, которые отражают его личное понимание смысла профессии. Затем участники по очереди выходят к общему плакату формата А1 с заголовком «Манифест вожатого» и приклеивают свои стикеры. Ведущий коротко комментирует наиболее яркие формулировки, подводит итог: «Посмотрите, какая мощная сила здесь собралась. Помните: вожатый в России — это человек, который строит будущее сегодня. Миссия выполнима, если в сердце есть смысл». Ведущий благодарит участников, озвучивает ключевой вывод о том, что осмысленные ценности становятся основой профессиональных действий в отряде, и завершает встречу.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ИНТЕРАКТИВНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ «ЭКСПРЕСС-СИМУЛЯЦИЯ. ТОЧКА БИФУРКАЦИИ: ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЙ В НЕШТАТНОЙ СИТУАЦИИ»

Автор: ***Старкова Любовь Алексеевна***

Цель: Отработка навыка быстрого принятия педагогически обоснованных решений в условиях дефицита времени и высокой эмоциональной нагрузки.

Необходимое материально-техническое обеспечение: Цветные веревочки для деления на команды, короткие отрезки верёвки четырёх цветов, стикеры, маркеры, 4 флипчарта, карточки красного и зелёного цвета для голосования, конверты с кейсами, колоды «Карт педагогических интервенций», таймер с большим экраном, мягкая игрушка или мяч для этапа «Открытый микрофон», три прозрачных контейнера для рефлексии.

Общий ход интерактивного события:

Этап 1. Погружение и тимбилдинг «Завязываем узлы» — 10 минут

При входе участники тянут из мешка короткий отрезок цветной верёвки (четыре цвета = четыре команды). Фасилитатор* даёт команду: «Найдите своих по цвету! У вас одна минута». Когда команды собрались, они получают задание: используя свои верёвки, связать их в одну длинную и завязать на концах надёжный «Прямой узел» (или просто скрепить карабином, если верёвки толстые). Пока участники физически связывают верёвки, фасилитатор задаёт тон: «Детский коллектив и команда вожатых держатся на узлах доверия. Сегодня мы проверим, насколько они прочны в момент разрыва». Команды получают названия-сигналы: «Шторм», «Маяк», «Риф», «Штиль».

Этап 2. Экспресс-диагностика «Живая спектрограмма» — 15 минут

Фасилитатор не объясняет теорию, а сразу выводит участников в поле смыслов. В зале обозначены две линии: «Категорически согласен» и «Категорически не согласен». Фасилитатор зачитывает три острых утверждения (по одной минуте на обсуждение каждого):

– «Если ребёнок плачет каждый вечер и просится домой, вожатый должен немедленно связаться с родителями, а не ждать утра»;

– «В современном лагере гаджеты — это не враг, а главный инструмент вожатого для вовлечения детей»;

– «Конфликт между детьми нужно останавливать немедленно, даже если кто-то из них не прав, чтобы сохранить режим».

Участники физически занимают позицию на спектре. Фасилитатор быстро подходит с микрофоном к тем, кто стоит на крайних позициях, и просит их за 15 секунд аргументировать свою позицию. Те, кто услышал сильный аргумент, имеют право переместиться в другую точку зала.

**Фасилитатор — это специалист, который помогает группе людей эффективно общаться, генерировать идеи и приходить к согласованным решениям.*

Этап 3. Основная симуляция. Кейс-баттл «Экспресс-штаб» — 45 минут

Легенда: «23:30. Отбой. Проходит экстренное совещание педотряда». На раздачу кейсов отводится 2 минуты: каждая команда получает запечатанный конверт с «горящим» кейсом (реальные ситуации: украденные деньги в отряде, обнаружение у подростка запрещённых веществ или вейпа, острый буллинг в мессенджере, побег ребёнка с территории). Затем команды работают в группах 20 минут: они используют «Карты педагогических интервенций» (алгоритмы действий) и выстраивают алгоритм из пяти шагов: что делаем в первые 5 минут, кто и что говорит ребёнку, как работаем с остальным отрядом, как фиксируем для старшего вожатого. Защита проходит в формате «Элеватор-питч»: у каждой команды ровно 3 минуты (1 минута на презентацию решения и 2 минуты на «перекрёстный огонь» вопросов от других команд и фасилитатора). Во время защиты одной команды остальные держат в руках красные и зелёные карточки; после ответа на вопрос они голосуют карточками (зелёная — «беру в копилку», красная — «это нарушает права ребёнка или безопасность»).

Этап 4. Синтез «Педагогический перекрёсток» — 10 минут

Фасилитатор подводит итог провокацией: он пишет на флипчарте фразу: «Главная ошибка вожатого — желание быть хорошим для детей». В центр зала кладётся мягкая игрушка (или мяч) — это «микрофон»; говорить может только тот, у кого в руках предмет. Задача участников — согласиться с фразой и дополнить её либо поспорить, опираясь на опыт прошедшего кейс-баттла. Роль фасилитатора — только модератор, он передаёт слово и следит за регламентом (не более 30 секунд на реплику).

Этап 5. Рефлексия «Три корзины» — 10 минут

На выходе из зала стоят три прозрачных контейнера с подписями: «В рюкзак» (что заберу и применю завтра же), «В переплавку» (от какого своего стереотипа или страха отказался), «В утиль» (что понял, что делать больше никогда не буду). Участники пишут свои инсайты на стикерах и бросают их в соответствующий контейнер. Фасилитатор благодарит за работу, отмечая, что за 90 минут участники прошли путь от диагностики до принятия кризисных решений.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:

ИНТЕРАКТИВНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ «КАРТА ГЕРОЯ: РАБОТА С ДЕТЬМИ «ГРУППЫ РИСКА» ЧЕРЕЗ СЮЖЕТЫ ДЕТСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ»

Автор: ***Усова Злата Александровна***

Цель: формировать у вожатых практический инструментарий для работы с детьми, демонстрирующими сложное поведение, через использование метафор литературных героев.

Необходимое материально-техническое обеспечение: презентация «Карта героев», карточки с описанием педагогических ситуаций (кейсы), карта педагогического наблюдения (таблица «Речь — Действие — Эмоция»), бланк «Бортовой журнал вожатого» для самоанализа, проектор или экран для демонстрации презентации и видеофрагментов из фильмов), фломастеры, бумага для работы в группах.

Общий ход интерактивного события:

Этап 1. Вводная часть (мотивация и постановка проблемы) — 10 минут

Ведущий приветствует участников и проводит интерактивный приём «Вызов»: просит закрыть глаза, вспомнить самого «трудного» ребёнка в своей практике и назвать одно слово, описывающее его поведение. Фиксирует ответы на флипчарте (дерётся, врёт, провоцирует, замкнут, агрессивен и т.д.). Затем приводит статистику ВДЦ «Орлёнок»: 18–25 % детей в каждой смене имеют признаки социально-педагогической запущенности, а 63 % конфликтов в отряде связаны с неправильной интерпретацией мотивов ребёнка. Задаёт проблемный вопрос: «Что, если вожатому нужен не судейский свисток, а навигатор?». Объявляет тему: «Навигатор вожатого: Карта героев», объясняет, что это безопасный способ обсуждать сложное поведение через литературные метафоры.

Этап 2. Теоретический блок (открытие нового знания) — 20 минут

Ведущий проводит мозговой штурм: «Кто, по-вашему, такой “ребёнок группы риска” в условиях лагеря?» (участники выдвигают версии). Затем даёт мини-лекцию с элементами диалога, опираясь на идею Рудольфа Дрейкурса: «Плохое поведение — это неумелая попытка удовлетворить нормальную потребность». Представляет «Карту героев» на экране: разбирает 2–3 примера (Незнайка, Гек Финн, Лена Бессольцева) — для каждого показывает потребность, типичную ошибку вожатого и педагогический инструмент. Затем запускает интерактивное задание: участники называют ещё четырёх героев из книг или кино, которые отражают детские проблемы (эмоциональная холодность, скука, постоянные жалобы и т.п.), ведущий дополняет карту.

Этап 3. Практический блок (отработка умений) — 25 минут

Участники делятся на малые группы (по количеству кейсов). Каждая группа получает карточку с ситуацией (Незнайка, Гек Финн + Дядя Фёдор, Лена Бессольцева, Мэри Леннокс). Задание: заполнить таблицу наблюдения «Речь — Действие — Эмоция» (что говорит ребёнок, что делает, какую эмоцию это вызывает у вожатого), подобрать подходящего «аватара» из карты, описать верный алгоритм действий и инсценировать начало «разговора через книгу» (например: «Слушай, я тут вспомнил книгу про Лену Бессольцеву...»). На работу — 15 минут. Затем каждая группа представляет своё решение (по 2–3 минуты), остальные задают уточняющие вопросы.

Этап 4. Инструментальный блок (синхронизация и рефлексия) — 15 минут

Ведущий вводит протокол «Один ребёнок — две версии»: участники работают в парах, каждый говорит: «Я вижу этого ребёнка как... (героя)... потому что...», затем обсуждают, как будут действовать. Далее проводится самодиагностика: каждый заполняет «Бортовой журнал вожатого», отвечая на три вопроса: «Какой герой напомнил мне ребёнка из кейса?», «Какая моя эмоция помешала бы мне действовать правильно?», «На какой стадии выгорания я сейчас?».

Этап 5. Заключительная часть (рефлексия и завершение) — 10 минут

Ведущий проводит рефлексию методом «Чемодан, Мясорубка, Корзина»: участники выбирают, в какую из трёх «сумок» они отправят полученные знания (чемодан — инструменты, которые возьмут на практику; мясорубка — информация, которую переработают; корзина — то, с чем не согласны). Затем каждый продолжает фразу: «Я ухожу с этого занятия с ... (одним важным словом)». Ведущий произносит итоговое слово: напоминает, что «Карта героев» — это компас, а не диагноз, и что задача вожатого — стать проводником для ребёнка, который ищет путь к пониманию. Благодарит участников за работу.

С дополнительными материалами вы можете ознакомиться, перейдя по QR-коду:



Никогда не переставайте играть!