РОССИЯ – СТРАНА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

ЛИГА ВОЖАТЫХ
ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС

ЛУЧШИЕ АВТОРСКИЕ ИЛИ АДАПТИВНЫЕ ПРАКТИКИ И МАСТЕР-КЛАССЫ, МЕТОДЫ И МЕХАНИЗМЫ РАБОТЫ ВОЖАТЫХ

ПО ИТОГАМ ВСЕРОССИЙСКОГО КОНКУРСА ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ (ВОЖАТЫХ) «ЛИГА ВОЖАТЫХ» В 2018 ГОДУ

НОМИНАЦИЯ «ОТРЯДНЫЙ ВОЖАТЫЙ»

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

В данном сборнике представлены лучшие практики, собранные в ходе Всероссийского конкурса педагогических работников (вожатых) «Лига вожатых» в 2018 году. Конкурс, организованный Федеральным агентством по делам молодежи, ФГБУ «Российский детско-юношеский центр», «Российским движением школьников» и АНО «Россия – страна возможностей», проводился для выявления, поддержки и поощрения талантливых вожатых детских оздоровительных лагерей.

Особая ценность материалов состоит в том, что они являются разработками молодых педагогов в возрасте до 35 лет, непосредственно занимающихся работой с детьми в разных регионах страны. Материалы будут интересны молодому поколению педагогов и помогут им в профессиональной самореализации.

Структурированность наработок дает возможность вожатым найти среди материалов сборника технологии, подходящие для их направлений работы. Педагогические практики представлены в двух номинациях конкурса: «Отрядный вожатый» и «Старший вожатый (методист, руководитель педагогического отряда/коллектива)». В рамках первой номинации рассматривались наработки по проведению мероприятий, занятий, мастер-классов, в рамках второй – авторские или адаптированные программы смены. Лучшими жюри назвало работы, которые отличают современность форм, методов, технологий, учет возрастных и индивидуальных особенностей детей, качество проработки, полнота приложений и результативность использования.

Эксперты также учитывали, отражает ли разработка тенденцию профессионального роста молодого специалиста в области дополнительного образования обучающихся. Важен был и творческий подход, готовность внедрять авторские решения и новизна в работе с детьми. Качество отобранных разработок говорит о высокой мотивации нового поколения педагогов и их стремлении к непрерывному профессиональному развитию.

Среди разработок вожатых – интеллектуальные игры, актуальные формы и методы работы с детьми, квизы и квесты, современные технологии работы с детьми с ограниченными возможностями здоровья, экскурсии, спортивные, краеведческие, культурные мероприятия и др. Представленные технологии ориентированы на работу с детьми разных возрастов и социальных групп. Лучшие практики тщательно проработаны и готовы к использованию и адаптации в детских оздоровительных лагерях.

Сборник ориентирован на распространение позитивного опыта вожатых в регионах Российской Федерации. Использование передовых педагогических технологий будет способствовать повышению качества профессиональной подготовки и карьерному развитию вожатых, росту качества организации отдыха и оздоровления детей, а также реализации творческого потенциала специалистов, работающих в данной сфере. Тиражирование подобных технологий поможет распространить успешный опыт молодых вожатых и мотивировать их коллег на профессиональные достижения в дальнейшем.

СОДЕРЖАНИЕ

Вступительное слово 2
Деулина Юлия Андреевна 13
Симакова Анастасия Павловна 18
Карцева Марина Олеговна 22
Полетаев Антон Владимирович 27
Серебряков Александр Юрьевич 33
Сажина Александра Александровна 35
Давледчина Альбина Вячеславовна 40
Халаман Аделина Владимировна 45
Сподырева Александра Александровна 49
Калицева Полина Александровна 53
Корненко Александра Андреевна 60
Рехтина Алена Сергеевна 66
Зайцева Алёна Владиславовна 71
Селезнева Алёна Витальевна 72
Трофимов Алексей Андреевич 74
Ескина Александра Сергеевна 77
Ткачёв Александр Дмитриевич 81
Хазиев Радик Робертович 91
Алимова Алина Азатовна 94
Ухаткина Алина Айратовна 106
Ситдикова Алина Рафаиловна 110
Стома Алина Андреевна 114
Абдуллина Алсу Салаватовна 123
Гилязова Алия Василовна 129
Ананина Анастасия Леонидовна 136
Павлова Анастасия Вячеславовна 146
Батяйкина Анастасия Сергеевна 154

Афанасьева Анастасия Олеговна 158
Андреева Дарья Алексеевна 162
Ступников Андрей Сергеевич 167
Золотарева Анна Андреевна 171
Горчакова Анна Александровна 175
Кононова Анна Игоревна 180
Антипов Вячеслав Александрович 187
Пивоварова Татьяна Николаевна 196
Козлова Анна Алексеевна 199
Лихачева Анна Александровна 204
Попова Анна Викторовна 211
Крючкова Ариана Ямае 214
Арапова Валерия Вадимовна 221
Дергач Анастасия Олеговна 225
Аксенова Владислава Владимировна 227
Валиуллина Азалия Назиповна 228
Барычев Владислав Игоревич 233
Бауэр Кристина Эдуардовна 245
Прощенко Марина Алексеевна 252
Березина Ольга Андреевна 257
Борисова Марина Вячеславовна 260
Будницкая Елизавета Семеновна 267
Бурылева Анастасия Владиславовна 273
Гардер Карина Евгеньевна 281
Галимова Ирина Игоревна 286
Дурягина Алена Александровна 289
Шафигуллина Ангелина Наримановна 292
Клюшина Дарья Викторовна 297
Перевозникова Дарья Александровна 301
Семенова Дарья Андреевна 304

Володина Дарья Константиновна 307
Лизунова Дарья Сергеевна 310
Митасова Дарья Дмитриевна 313
Хабарова Валерия Александровна 315
Згурская Дарья Алексеевна 317
Старкина Екатерина Олеговна 319
Кручинин Егор Александрович 321
Баранова Екатерина Дмитриевна 324
Каменева Евгения Дмитриевна 326
Нечкина Екатерина Олеговна 329
Дубинина Екатерина Васильевна 331
Печилина Елена Федоровна 333
Сизова Елизавета Игоревна 335
Соснина Эльвира Анатольевна 340
Трункова Елизавета Михайловна 342
Сверкунова Анна Сергеевна 344
Фоменко Дарья Александровна 347
Чернова Анастасия Алексеевна 349
Гилевич Дарья Ивановна 351
Гладких Мария Владимировна 353
Глухоедова Юлия Викторовна 355
Головунина Екатерина Павловна 357
Гореликова Таисия Константинова 359
Горшкова Анна Юрьевна 361
Горшкова Любовь Андреевна 363
Грицай Дмитрий Сергеевич 365
Гурова Елизавета Константиновна 367
Хамитова Камила Ринатовна 369
Трофимова Ирина Александровна 371
Константинов Роман Анатольевич 373

Юсупова Кристина Тохировна 374
Иванова Ирина Александровна 375
Маркова Ирина Владимировна 377
Паршихина Ирина Сергеевна 379
Исаев Сергей Сергеевич 381
Иванова Александра Дмитриевна 383
Жук Иван Сергеевич 384
Грунюшкина Анастасия Сергеевна 386
Капустин Илья Александрович 388
Письмерова Юлия Сергеевна 390
Азиатцева Юлия Георгиевна 392
Кагарманова Лилия Равильевна 394
Калеева Жанна Сергеевна 398
Лавлинская Каролина Юрьевна 401
Силантьева Екатерина Сергеевна 405
Катальникова Анна Юрьевна 407
Лепкина Екатерина Сергеевна 413
Кирюхина Екатерина Андреевна 414
Катков Алексей Александрович 416
Утробина Екатерина Владимировна 418
Иванова Алёна Олеговна 420
Кинева Дарья Андреевна 424
Никулина Екатерина Евгеньевна 427
Кочерва Екатерина Дмитриевна 430
Колесников Андрей Игоревич 432
Коркина Екатерина Алексеевна 435
Лапин Константин Александрович 438
Кострубина Христина Александровна 440
Артемьев Константин Алексеевич 441
Косухина Мария Владимировна 443

Коваленко Инна Сергеевна 445
Лысова Кристина Сергеевна 447
Федосова Кристина Вячеславовна 448
Киреева Кристина Васильевна 450
Криулина Татьяна Сергеевна 456
Торцева Ксения Игоревна 464
Зверева Ксения Сергеевна 466
Рыбкина Ксения Сергеевна 468
Курганова Алина Александровна 470
Непотачева Юлия Валерьевна 472
Теплова Елена Владимировна 474
Балашова Елена Георгиевна 476
Чумакова Елена Александровна 478
Скрипникова Валерия Евгеньевна 480
Ложкин Алексей Геннадьевич 482
Ильина Анжелика Игоревна 484
Габдулхакова Лиляна Вальмировна 486
Литвинцев Артём Андреевич 493
Астафьева Елизавета Борисовна 495
Норкулова Елизавета Муратовна 497
Горяйнова Евгения Дмитриевна 499
Молчанова Юлия Андреевна 500
Литвинов Алексей Алексеевич 501
Аркадьева Любовь Андреевна 503
Бобришова Марина Алексеевна 505
Петроченко Маргарита Дмитриевна 509
Маклаков Алексей Сергеевич 511
Сизых Маргарита Алексеевна 513
Сальник Мария Александровна 516
Коренда Мария Александровна 519

Панова Мария Дмитриевна 523
Балицкая Мария Михайловна 525
Калинина Ирина Юрьевна 529
Иваненко Евгения Анатольевна 533
Петров Михаил Яковлевич 538
Орлов Михаил Олегович 541
Дворцова Елизавета Александровна 547
Березина Дарья Михайловна 554
Крикун Михаил Сергеевич 556
Чигрина Анна Юрьевна 562
Морозова Евгения Александровна 566
Лемешко Вадим Алексеевич 569
Сапожникова Яна Владимировна 573
Попков Максим Александрович 577
Мышева Ирина Владимировна 582
Набиуллина Алия Айратовна 586
Григорьева Надежда Алексеевна 589
Мотыль Надежда Александровна 591
Пустынникова Наталья Александровна 596
Кириченко Анастасия Сергеевна 600
Марасинская Анастасия Андреевна 603
Сычева (Арменинова) Анастасия Андреевна 608
Бородавко Наталья Анатольевна 613
Казакова Наталья Викторовна 618
Колодкина Наталия Владимировна 621
Назарова Анастасия Николаевна 629
Кудинов Никита Сергеевич 633
Николаюк Анастасия Евгеньевна 635
Никулина Марина Олеговна 638
Володько Ярослав Витальевич 640

Пудова Алина Валерьевна....648
Голенок Ольга Константиновна....652
Лаврентьева Ольга Сергеевна....653
Беляева Дарья Олеговна....658
Осипова Елена Владимировна....660
Оберемко Валерия Владимировна....661
Патыкина Татьяна Алексеевна....663
Пахомов Сергей Анатольевич....664
Ахметзянова Юлия Алексеевна....667
Панова Юлия Викторовна....669
Мстиславцева Алена Григорьевна....671
Парамонова Алёна Дмитриевна....672
Пашук Ольга Сергеевна....675
Ким Илья Викторович....678
Петрова Надежда Николаевна....679
Соснина Наталья Евгеньевна....685
Петрянкина Анна Сергеевна....687
Пиналей Алина Ивановна....692
Яковлева Полина Сергеевна....695
Стрюкова Полина Вадимовна....699
Порецкова Дарья Юрьевна....701
Мухаметгалеева Регина Рамилевна....702
Райфикешт Лидия Сергеевна....704
Агаев Рагим Агамирза оглы....712
Разумов Сергей Сергеевич....713
Шагиахметова Карина Раульевна....714
Райнер Анна Николаевна....717
Гизатулина Регина Рашидовна....719
Боровкова Карина Александровна....720
Галимов Роберт Айдарович....721

Ханбекова Юлия Раильевна 722
Ролдугина Дарья Сергеевна 723
Андрейченко Роман Сергеевич 725
Мухамадеева Рушания Марселевна 726
Бочкарева Светлана Викторовна 728
Суворов Александр Вячеславович 729
Куликова Александра Олеговна 730
Яковлева Александра Александровна 731
Хрущ Александра Сергеевна 732
Сарыг-оол Александр Борисович 733
Пашаева Гюнай Ганимат кызы 734
Семенова Анастасия Алексеевна 735
Дурматова Севара Худайкулиевна 736
Шабурова Екатерина Владимировна 737
Коледина Кристина Алексеевна 739
Шаповалов Олег Валентиночи 741
Щербакова Надежда Игоревна 742
Михайлова Ксения Олеговна 744
Игнатьева Александра Юрьевна 745
Коловская Ирина Андреевна 747
Симанская Валерия Викторовна 749
Скрипкина Анастасия Николаевна 751
Сметанина Светлана Александровна 752
Смирнова Юлия Олеговна 753
Крищенко София Витальевна 754
Макарова Александра Николаевна 755
Дудин Сергей Владимирович 757
Рублик Станислав Сергеевич 759
Строгина Яна Валентиновна 761
Ступакова Элеонора Кирилловна 762

Сухова Татьяна Юрьевна 763
Сулоева Анна Владимировна 764
Тартыгин Антон Владимирович 765
Хызева Татьяна Юрьевна 766
Курылева Татьяна Сергеевна 767
Терещенко Татьяна Сергеевна 768
Толмачева Татьяна Сергеевна 769
Титенко Евгений Сергеевич 770
Михайлюк Мария Олеговна 771
Гущин Виктор Алексеевич 772
Шульмина Ульяна Алексеевна 778
Чубатая Алина Вадимовна 779
Алиханова Владислава Артуровна 780
Дорофеев Вадим Евгеньевич 781
Валеева Венера Винарисовна 782
Лебедева Валерия Анатольевна 783
Фокина Валерия Алексеевна 784
Хороброва Виктория Сергеевна 785
Радина Виктория Романовна 786
Латухова Виктория Викторовна 787
Михайловская Виктория Игоревна 790
Гаркуша Виктория Олеговна 791
Поспелова Виктория Владиславовна 792
Милянтей Виктория Николаевна 793
Карпова Виолетта Сергеевна 794
Мартыненко Виктория Николаевна 795
Волкова Екатерина Александровна 796
Зубов Владимир Павлович 797
Власенко Жанна Павловна 798
Исаев Марат Игоревич 799

Якимкина Ирина Игоревна 800
Брославский Павел Викторович 801
Левина Юлия Вячеславовна 802
Пахомова Юлия Владимировна 803
Федотова Юлия Владимировна 804
Юрлова Юлия Сергеевна 805
Загулова Алина Виссарионовна 806
Залуцкая Надежда Юрьевна 807
Захарова Анастасия Александровна 808
Суворова Анастасия Александровна 810
Заключение 812

Деулина Юлия Андреевна



«Московский Городской Педагогический Университет»,
Кафедра биологии, экологии и методики обучения биологии.
Учитель естествознания и биологии.
г. Москва

Сценарий проведения занятия «Гигиена заболеваний сердечно-сосудистой системы»

Тип занятия: получение и обобщение нового материала

Целевая аудитория: дети от 7 до 18 лет

Цель: создать ценностное отношение к своему здоровью

Задачи:

Систематизировать и анализировать информацию

Расширить знания о системе кровообращения

Изучить факторы влияющие на работу сердца и сосудов

Сформировать/ продолжить формировать УУД:

- Познавательные УУД: умение поставить учебную задачу, выбрать способы и найти информацию для ее решения, уметь работать с информацией, структурировать полученные знания, устанавливать причинно-следственные связи, доказать свои суждения, действовать со знаково-символическими средствами;
- Регулятивные УУД: планирование своей деятельности, оценка – выделение и осознание детьми того, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, оценивание качества и уровня усвоения;
- Коммуникативные УУД: умение слушать и вступать в диалог; участвовать в коллективном обсуждении проблем; интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми;
- Личностные УУД: действия смыслообразования, установление связи между целью учебной деятельности и её мотивом («какое значение, смысл имеет эта деятельность).
- Материалы и оборудование: интерактивная доска (или карточки с картинками) планшеты учащихся (гаджеты/ распечатки вожатого), листы формата А2, цветные карточки, клей, фломастеры/маркеры.

Ход занятия

1. Приветствие детей, проверка готовности к работе на занятии (1 минута)

2. «Красота – это вечность, длящаяся мгновение» (2 минуты)

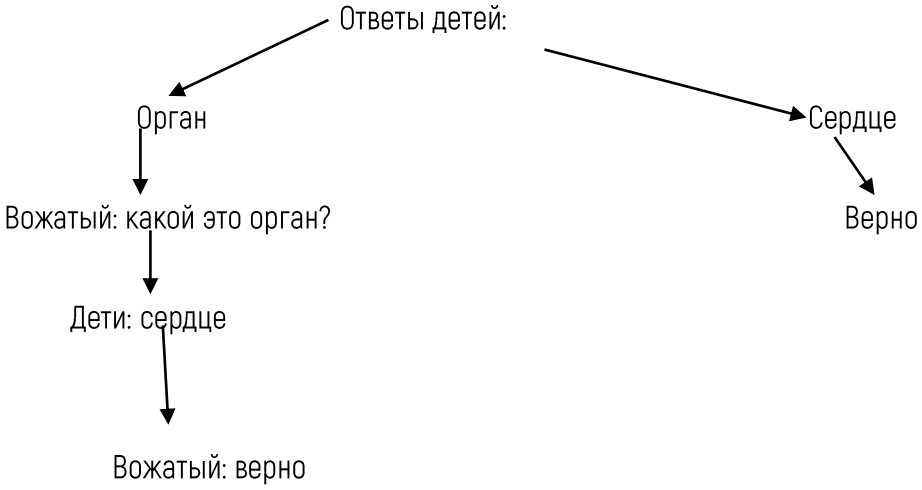
Данная цитата записана на доске/панели/листе

Вожатый: как вы думаете, какая бывает красота?

Ответы детей: красота тела, красота души, красота природы, красота слов

Обратите внимание на слайд/лист. Что изображено на нем?

(вожатый демонстрирует картинку «Сердце»)



Вожатый: а что сейчас вы видите на слайде?

(вожатый переключает слайд, показывает следующую картинку «Кровеносные сосуды»)

Дети: сосуды

Вожатый: верно, (переключает слайд, демонстрируя следующую картинку «Круги кровообращения»). Как вы думаете, что изображено на слайде?

Дети: круги кровообращения

Вожатый: вы посмотрели картинки, иллюстрирующие темы наших предыдущих уроков. Как вы думаете, что объединяет все эти картинки?

Дети: Кровеносная система

3. (3 минуты) Для того, чтобы обозначить тему нашего с вами сегодняшнего занятия, я зачитаю вам стихотворение, которое написал Расул Гамзатов:

Тебя я помучил немало,
Как вспомню, ни ночи ни дня
Со мной ты покоя не знало,
Прости, моё сердце, меня.
Как плетью, ах будь я неладен,
Твоё подгонял колотьё.
За то, что я был беспощаден,
Прости меня, сердце мое!

Вожатый: Как вы думаете, о чём сегодня пойдёт речь на нашем занятии?

Ответы детей: о болезнях сердца и сосудов

Вожатый: заболевания сердечно-сосудистой системы – глобальная проблема человечества.

Ведь только в России ежедневно от заболеваний сердца и сосудов умирают более 1млн. 300 тыс. чел.

И многие люди даже не знают какие факторы оказывают влияние на работу сердца и сосудов.

А мы с вами можем это знать?

Ответы детей: да

Вожатый: а зачем нам это нужно?

Ответы детей: для того, чтобы увеличить срок жизни, сберечь свое здоровье

Давайте с вами внесем вклад в решение этой глобальной проблемы.

4. Для того, чтобы это было наглядно, я предлагаю сделать коллаж (9 минут)

У вас на столах лежат листы формата А2, канцелярские принадлежности, карточки с факторами, влияющими на здоровье сердца и сосудов как положительно, так и отрицательно. Прошу обратить внимание на то, что у вас имеются и пустые карточки, в которые вы можете вписать те факторы, которые хотели бы дополнить. Нужно будет выбрать факторы, которые положительно и отрицательно влияют на работу сердца и сосудов и оформить их в виде коллажа.

Также у вас имеются на столе справочные материалы, которыми вы можете воспользоваться.

Время выполнения работы 5-7 минут.

Далее вы защищаете свои работы устно по 2-3минуты.

5. (2 минуты) проверка полученных на занятии знаний

Теперь мы с вами проверим, как вы усвоили материал. Для этого я вам раздаю таблички с суждениями. Если вы согласны с суждением, то ставите «+», если нет, то «-» (1 минута)

Обменяйтесь с соседом своими листочками и проверьте правильность его ответов. Если ответ верен, то в следующем столбце ставите галочку, если нет, то точку. (1 минута)

Сверим ваши ответы, с ответами, представленными на панели/доске/листе. Если ответ верен, то в следующем столбце вы ставите «+», если нет, то «-».

Поставьте оценки за выполнение работы вашему товарищу. Сдайте мне свои листочки.

6. (2 минуты) подведение итогов.

Какие выводы мы с вами можем сделать исходя из нашего сегодняшнего занятия?

Ответы детей: нужно беречь здоровье, сердце, сосуды, не иметь вредных привычек, вести здоровый образ жизни и т. д.

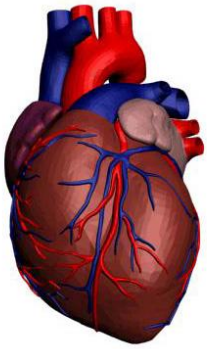
Вожатый: верно. Закончить занятие хотелось бы такой фразой: «Давайте будем следить за своим здоровьем, чтобы не просить потом прощения у сердца».

Спасибо за сотрудничество!

Предполагаемые результаты: формирование и развитие компетентности в области использования

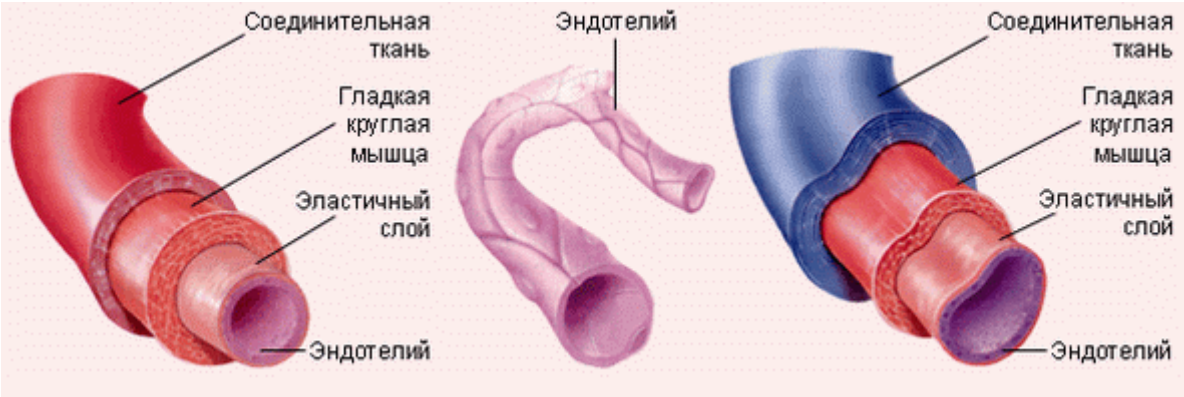
информационно-коммуникационных технологий, умение определять понятия, создавать общение, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи

Приложение 1



«Сердце»

Приложение 2



«Кровеносные сосуды»

Приложение 4

Таблица: «Факторы, негативно влияющие на работу сердца и сосудов»

Причины сердечно-сосудистых заболеваний	Влияние на органы кровообращения
Курение	во время курения табачный дым заменяет нужный организму кислород, количество которого сердце и стремиться увеличить, перегоняя больший объём крови. При этом табак вызывает ещё и спазм сосудов – в итоге огромная нагрузка на сердце.
Алкоголь	вреден в первую очередь из-за токсинов. Работа всего организма, в том

	числе и сердца, направлена на выведение токсинов – в результате все органы при регулярном употреблении спиртного изнашиваются намного быстрее.
Нерациональное питание	при повышенной массе тела сама сердечная мышца теряет необходимую силу и упругость. К тому же работать сердце должно больше, так как объём перегоняемой крови увеличивается с ростом веса тела. Усложняют работу и сосуды, на стенках которых у тучных людей обязательно есть холестериновые бляшки.
Диабет	при заболевании диабетом второго уровня пациенты часто страдают от возникновения гипертонии. Также происходит образование отложений сахара на стенках сосудов, что приводит к нарушению их работы.
Стресс	стресс разрушает работу сердечно-сосудистой системы. Причина кроется в адреналине, который выделяется при стрессе. От переизбытка его в организме начинает возникать вещество, по своим свойствам схожее на свободные радикалы. Происходит поражение стенок сосудов, что приводит к возникновению атеросклероза в будущем.
Гиподинамия	ослабление сердечной мышцы, снижение энергетического потенциала сердца, сокращение его минутного объема, а также ослабление как венозных, так и артериальных сосудов.

Приложение 5

Оценка суждений

№	Суждение			
1.	Курение способствует лучшему обогащению кислородом сердечной мышцы			
2.	Стрессовые ситуации пагубно влияют на работу сердца и сосудов			
3.	Правильное питание оказывает положительное воздействие на работу сердца и сосудов			
4.	Активный образ жизни – залог здоровья			
5.	Гиподинамия положительно влияет на работу сердечно-сосудистой системы			

Симакова Анастасия Павловна



ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет»,
«Дошкольное образование. Дополнительное образование», студентка 3 курс
Кировская область г. Киров

Методическая разработка «Нет мира, если нет друзей»

Сценарий проведения занятия:

Участники занятия: 26 подростков в возрасте 14-17 лет.

Краткое описание идеи: Тематический огонек посвящен обсуждению таких нравственных ценностей, как «дружба» и «доброта». Огонек проводится в кругу в непринужденной обстановке.

Форма: Огонёк.

Педагогические возможности: Формирование у подростков понятия мироощущение, осмысление жизни; прививаются навыки коллективного анализа, «обдумывания»; воспитание культуры общения.

Место и роль в образовательном модуле: Оптимальным временем для проведения огонька является середина основного периода, когда дети уже подружились со своими сверстниками, сплотились, готовы рассуждать на более откровенные темы.

Цель: Способствовать созданию условий для формирования представлений у подростков о таких ценностях, как «доброта» и «дружба».

Задачи:

1. Донести детям ценность и необходимость дружбы.
2. Уточнить у детей, что такое дружба и каким должен быть настоящий друг в процессе продолжения фраз: «Настоящий друг…», «Что для тебя дружба…», «Со мной можно дружить, потому что…», «Друзья всегда…».
3. Воспитывать вежливое отношение друг к другу.
4. Продолжать содействовать формированию дружного и сплоченного коллектива.

Предполагаемые результаты:

Формулировка результата	Показатели результата	Способы оценки и фиксации результата
Для ребят будут открыты с новой стороны понятия: «культура», «уважение», «дружба», «детский коллектив», «мировоззрение», «доброта».	Ребята могут раскрыть эти понятия и объяснить свою позицию	Игра-викторина в конце занятия; беседа
Дети не бояться делиться своими мыслями и чувствами	Ребята непринужденно рассказывают о себе, делятся	Наблюдение, беседа

	впечатлениями.	
Дети знают правила проведения огонька, ведут себя дисциплинированно, уважительно слушают и не перебивают друг друга	Дети успешно применяют правила проведения огонька.	Наблюдение

Место проведения: Огонёк проводится в помещении, оснащенном средствами интерактивного мультимедийного оборудования.

Перечень необходимого реквизита и оборудования:

Ноутбук, проектор, колонка, музыка для фона, презентация, гитара, пледы/ковры, фломастеры (26 шт), вырезанные из цветной бумаги сердечки (26 шт), звездочки для самооценки (130 шт), клей-карандаш, свечки, подарки (браслеты дружбы) (26 шт).

План проведения дела:

1) Подготовительный этап;
2) Вступление;
3) Этап «погружение в тему»;
4) Просмотр короткометражных фильмов на данную тематику;
5) Этап коллективного анализа и подведение итогов;
6) Заключительный этап;
7) Заключительное слово вожатого.

Ход мероприятия:

Подготовительный этап

Подготовительный этап включает в себя: продумывание места проведения огонька (это может быть игровая, в которой могут вместиться 26-30 человек); оформление помещения (зажечь свечи, расставить их в центре помещения, по кругу разложить пледы/коврики); настройка технических средств (предварительный просмотр оборудования и проверка исправности на месте проведения); подготовка реквизита и презентации; поиск легенды по заданной тематике; обсуждение с напарниками сценария, распределение ролей и обязанностей.

Вступление

Играет спокойная атмосферная музыка, дети садятся в круг на пледы, чередуясь «мальчик-девочка-мальчик», уже включена презентация (слайд 1)

Воспитатель: Добрый вечер, ребята. Как вы уже поняли, сейчас у нас с вами огонёк. Давайте все вместе вспомним правила проведения огонька. Предлагаю каждому назвать против часовой стрелки: (дети называют)

«Когда говорит один – все молчат».

«Мы никого не осуждаем. Нет плохих людей, есть плохие поступки».

«Закон свободного микрофона».

«Все сказанное на огоньке не должно «выноситься» за его пределы».

«Чтобы поддержать, друг друга мы шуршим ладошками».

«Через центр круга переходить нельзя».

Этап «погружение в тему»

Воспитатель: В лагере, как вы знаете, есть традиция дарить друг другу песни и легенды. И сейчас я тоже хочу подарить вам одну очень хорошую легенду.

Легенда:

«Два друга, шли в пустыне. В один момент они поспорили, и один из них дал пощёчину другому. Последний, чувствуя боль, но ничего не говоря, написал на песке: «Сегодня мой самый лучший друг дал мне пощёчину». Они продолжали идти, и нашли оазис, в котором они решили искупаться. Тот, который получил пощёчину, едва не утонул, и его друг его спас. Когда он пришёл в себя, он написал на камне: Сегодня мой самый лучший друг спас мне жизнь. Тот, кто дал пощёчину и который спас жизнь своему другу, спросил его: «Когда я тебя обидел, ты написал на песке, а теперь ты пишешь на камне. Почему?» Друг ответил: «Когда кто-либо нас обижает, мы должны написать это на песке, чтобы ветры могли стереть это. Но когда кто-либо делает что-то хорошее, мы должны выгравировать это на камне, чтобы никакой ветер не смог бы стереть это».

Воспитатель: Эта легенда учит нас прощать обиды, и если их написать на песке, то они исчезнут, что должно произойти и в нашем сознании, а хорошие поступки нам стоит запоминать на всю жизнь. Если вы будете жить по такому принципу, то в вашей жизни появится больше радостных моментов, только попробуйте. И тогда все будет легко и светло.

Ребята, уже прошла половина нашей смены. И за это время многие из вас уже нашли друзей, подружились с ребятами из других отрядов. Каждый согласится со мной, что дружба – это самое ценное и важное в жизни человека. Именно друг поможет и поддержит вас в самые трудные минуты, не допустит, чтобы ты опустил руки или сдался, чтобы потерял себя. Я предлагаю каждому из вас ответить на любой из четырех предложенных вопросов традиционно против часовой стрелки.

(слайд 2) На слайде представленные вопросы: «Настоящий друг…», «Что для тебя дружба…», «Со мной можно дружить, потому что…», «Друзья всегда…».

Обсуждение, ответы на вопросы

Просмотр короткометражного фильма по данной тематике

Воспитатель: Ребята, сейчас мы с вами посмотрим видеоролик «Притча о доброте». Это история рассказывает о маленькой девочке, которая отдала все свои деньги, чтобы купить бирюзовое украшение сестре, чтобы вызвать у нее улыбку. Лозунг этого видеоролика: «Отдавая, мы получаем больше».

(слайд 3) Просмотр видеоролика.

Этап коллективного анализа и подведение итого

Воспитатель: (слайд 4) Теперь, ребята, напишите на сердечке своё имя и имя человека из отряда, с которым вы больше всех сдружились или хотел бы сдружиться.

Пишут на сердечке имя и своего друга.

Каждый рассказывает, кому бы он хотел подарить это сердечко и почему.

После того, как закончится огонек, вы можете подойти к этому человеку и подарить ему это сердечко.

(слайд 5) Просмотр видеоролика про доброту. По кругу против часовой стрелки вопрос: «Какой самый добрый поступок я сделал за эту смену?».

Ответы на вопрос.

Воспитатель: Ребята, перед вами стоит коробочка, в ней лежат маленькие звездочки. Они показатель вашей деятельности в нашем лагере. Предлагаю каждому оценить свои успехи этой смены. Это могут быть не только какие-то успехи и достижения в отрядной и лагерной жизни, но и ваше эмоциональное состояние, адаптация, уровень сплоченности в отряде, степень вашего развития на образовательных площадках.

(слайд 6) На слайде крупно размещена общая фотография отряда.

Каждый оценивает свое поведение и поступки, насколько он открылся и сплотился с ребятами по 5ти балльной шкале, и наклеивает под своей фотографией столько звездочек, на сколько баллов он себя оценил. После этого он объясняет, почему именно столько звездочек наклеил, в чем у него заключаются трудности и недостатки, что следует исправить, как он сможет этого достичь.

Заключительный этап

Воспитатель: И в конце традиционно я предлагаю спеть нашу уже любимую и такую теплую песню «Снег» под гитару.

(слайды 7,8,9) Исполнение песни «Снег, до чего красивый снег…» Вожатый играет на гитаре и поет вместе с детьми.

Заключительное слово воспитателя.

Воспитатель: Ребята, наш огонек подходит к концу, я хочу, чтобы все-все сейчас закрыли глазки, выставили правую ручку вперед и подумали о чем-нибудь очень хорошем. Обязательное условие: нельзя подглядывать и разговаривать. Договорились?

Дети соглашаются и закрывают глаза. В это время вожатый кладет в ладошки сюрпризки (браслеты дружбы), которые были приготовлены заранее. После того как дети откроют глаза, вожатый должен рассказать, что это браслеты дружбы, которые связывают вас друг с другом.

(слайд 10) Теперь эти браслеты связывают вас друг с другом еще больше. Знайте, что каждый, кто имеет такой браслет ваш близкий друг. Не забывайте дарить друг другу улыбку, заботу и свое добро. И помните: **Доброта, если она не безгранична, не достойна называться добротой.**

Карцева Марина Олеговна

д. л. «Морской», заместитель начальника лагеря по организационно-методической работе
Республика Крым



Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Планируй бюджет правильно»

Актуальность данной программы обусловлена общественной потребностью в владение обучающимися приёмами работы со статистической, фактической и аналитической экономической информацией; умение самостоятельно анализировать и интерпретировать данные для решения теоретических и прикладных задач (ФГОС);

Настоящая программа предусматривает: расширение социально-педагогического кругозора, формирование умения оценивать и аргументировать собственную точку зрения по экономическим проблемам, различным аспектам социально-экономической политики государства, а также развитие пространственного мышления, формирование устойчивого интереса к экономике.

Данная программа является модифицированной, разработана на основе существующих программ по социальной экономике, реализуется с учётом учебно-воспитательных условий и возрастных особенностей обучающихся.

Основными критериями результативности данной программы является участие обучающихся в итоговой игре

Данная программа рассчитана на реализацию в течение одной лагерной смены (21 день) для детей в возрасте от 12 до 14 лет.

Цель программы – создание условия для формирования представлений о социально-экономическом положении страны на примере собственной семьи.

Задачи:

Образовательные:

- обучение детей основам экономики страны;
- обучение основам проектирования собственного бюджета;
- ознакомление с историческими фактами развития экономики в России;
- развитие познавательного интереса к экономическому направлению.

Развивающие:

- развитие у обучающегося логического, пространственного мышления;
- развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность;
- развитие изобретательности и потребности в творческой деятельности.

Воспитательные:

- формирование интереса к техническому творчеству, умения работать в коллективе, стремления к достижению поставленной цели и самосовершенствованию;
- воспитание нравственных, эстетических и личностных качеств, доброжелательности, трудолюбия, честности, порядочности, ответственности, аккуратности, терпения, предприимчивости.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она формирует представления о современных основах построения семейного капитала. А также, сама форма проведения занятий - проблемные группы и дискуссионные клубы.

Полученные навыки и знания, обучающиеся смогут продемонстрировать в течение 21 дня – лагерная смена.

Педагогическая целесообразность

В связи с глобализацией современного общества, активного обучения детей по узконаправленным дисциплинам и подготовки рабочих кадров только в одном направлении у детей не сформированы навыки экономики семьи. Данная программа позволяет продемонстрировать и научить ребенка планировать свой бюджет и бюджет своей родины, следовательно, стать активным гражданином страны.

Направленность программы: социально-экономическая

Возраст обучающихся – 12-14 лет.

Ведущими принципами при обучении являются:

- принцип связи теории с практикой нацеливает на необходимость постоянного сомнения и проверки теоретических положений с помощью практических заданий.
- принцип доступности обучения: предполагает, что материал правильно подобран по степени сложности и доступен каждому обучающемуся.
- принцип опоры на познавательный интерес: в основе занятий актуальные запросы обучающихся;

Формы и режим занятий.

Формы занятий – индивидуально-групповые.

Методы обучения – словесные, наглядные, практические.

Формы проведения занятий – интерактивная лекция, проблемные группы, дискуссионные клубы, беседа, консультация, презентация, творческая мастерская, работа с документами и приказами, локальными актами РФ, экономическая игра.

Режим занятий – режим занятий является гибким. Обусловлен общелагерной деятельностью. Педагог, работающий с отрядом, самостоятельно составляет график занятий.

Формы подведения итогов:

- представление творческих проектов;
- участие в экономической игре.

Ожидаемые результаты.

После завершения обучения, обучающиеся **будут знать**:

- основы экономики страны;
- основы построения семейного бюджета;

будут уметь:

- работать в команде;
- уметь планировать личный бюджет и бюджет своей страны;
- аргументировать свое мнение;
- отслеживать и анализировать нормативные документы и локальные акты РФ
- **овладеют:**
- технологией работы с основными государственными законами.

Способы определения результативности.

Педагогическое наблюдение. Педагогический анализ проведения занятий, зафиксированный в педагогическом дневнике. Анкетирование. Участие в экономической игре. Систематический опрос при помощи анкет.

Мониторинг образовательной деятельности детей –оформление фотоотчета.

Виды контроля: опрос, самостоятельная работа, участие в экономической игре.

Формы подведения итогов реализации программы.

Участие всех детей, которые осваивали программу в экономической игре.

Кадровый ресурс. Воспитатели детских лагерей, имеющие экономическое образование являющиеся по совместительству педагогами дополнительного образования. Консультанты – сотрудники экономических отделов ФГБОУ МДЦ «Артек».

Учебно методический план

Блок «Экономика»

№ Раздела, тема	теория	практика	Итого
Раздел 1 Организационный.	-	-	1ч.
Вводное занятие (инструктаж по технике безопасности)	20 мин	40 мин.	1ч.
Раздел 2. Ориентационный.			2ч.
Базовые знания о экономике, основы история экономического знания.	40 мин.	20мин.	1 ч.
Современные тенденции экономики страны	20 м.	40мин.	1 ч.
Раздел 2. Продуктивный.			3 ч.
Дискуссионный клуб «Моя семья- мой бюджет»	-	1ч.	1ч.

Мастер-класс от представителя экономического отдела ФГБОУ «МДЦ» Артек»	1ч.		1ч.
Проблемная группа основы планирования семьи	-	30 мин	30 мин.
Работа с экономическими документами РФ	-	30 мин	30 мин
Раздел 4. Заключительный	-	-	2ч.
Участие в экономической игре	-	1ч.	1ч.
Подведение итогов занятий	-	1 ч.	1ч.
Всего часов в программе			
	2 ч.20 мин.	5 ч 40 мин	8 ч.

Содержание программы

Раздел 1. Организационный (вводное занятие) – 1час.

Теория – 20 мин. Практика 40 мин.

Инструктаж по технике безопасности.

Интерактивная - игра по правим технике безопасности

Раздел 2. Ориентационный – 2 часа.

Теория – 1 час.

Понятия «Экономика», История экономического знания, история экономики страны. Профессия Экономист. Основы формирования семейного бюджета, основы формирования бюджета станы.

Практика – 1 час.

Обучение работе с документами, практические упражнения направленные на расчет финансирования страны, своего города, своей семьи.

Раздел 3. Продуктивный – 3 часа.

Теория –1часа.

Взаимодействие с представителем экономического отдела ФГБОУ «МДЦ» Артек, мастер-класс по теме «Экономика страны, субъекта страны, региона, города, семьи»

Практика – 2 часов.

Участие в дискуссионном клубе, разработка своего семейного бюджета.

Работа с документами:

Бюджетный кодекс российской федерации от 31 июля 1998 года №145-ФЗ

Трудовой кодекс российской федерации от 30 декабря 2001 года №197-ФЗ

Налоговый кодекс российской федерации от 5 августа 2000 года №117-ФЗ

Раздел 2. Заключительный – 2 часа.

Практика – 2 час.

Участие в экономика игре

Методическое обеспечение программы

Процесс обучения по программе опирается на ведущие педагогические принципы, в основе которых лежат идеи развивающего обучения с направленностью на развитие творческих качеств личности (Я.А. Коменского, К.Д. Ушинского):

- групповая деятельность, где каждый ребенок чувствует себя свободным, но ответственным за общий результат;
- педагогика сотрудничества, подразумевающая развитие индивидуальных коммуникативных качеств, сотрудничество педагога и обучающегося;
- мотивация: стремление личности к творчеству и самовыражению, самоутверждению и самореализации.

	Разделы учебно-тематического плана.	Форма организации занятий	Методы и приёмы	Дидактический материал, техническое оснащение	Форма подведения итогов
Блок «Звукорежиссура»					
1.	Организационный	Лекция.	Объяснительно-иллюстративный.	Таблицы по технике безопасности	Игра
2.	Ориентационный	Интерактивная лекция. Беседа. Практические занятия.	Интерактивная беседа, дискуссия. Частично-поисковые методы.	Авторская презентация, анкета, ноутбук, мобильные гаджеты.	Обсуждение, стимульный вариант
3.	Продуктивный	Практические занятия.	Объяснительно-иллюстративный практический, творческая мастерская.	-	Обсуждение, просмотр и прослушивание подготовленного материала.
4.	Заключительный	Экономическая игра	Проверка приобретенных знаний и умений. Рефлексия.	Набор карт- заданий	Представление итогов работы, их оценка.

Список литературы

1. Базылев Н.И. Экономическая теория. – М.: ИНФРА-М. – 2011. – 662 с.
2. Ким И.А. Сборник заданий по макроэкономике: учебное пособие для студентов вузов и учащихся 10-11 классов / И.А. Ким. – М.: Вита-Пресс. 2013. – 144с.
3. Слагода В.Г. Основы экономики. -М.: Форум; ИНФРА-М. – 2002. – 215с.
4. Экономическая теория. Учебник. /Под ред. И.П. Николаевой. – М.: Дашков и К. – 2013. – 448 с.
5. Принципы обучения Я.А. Коменского, К.Д. Ушинского
6. Экономическая теория. /Под ред. Б.В. Салихова. – М.: Дашков и К. – 2014. - 723 с
http://www.grandars.ru/college/psihologiya/principy-obucheniya.html

Полетаев Антон Владимирович



ФГБОУ «Международный детский центр «Артек», воспитатель детского лагеря «Речной»
Республика Крым, пгт Гурзуф

«Труд красит человека!»

Цель: способствовать развитию представлений детей о значении труда в жизни общества, формировании ценностно-смыслового отношения к трудовой деятельности человека, уважения к результатам деятельности других людей, умению конструктивно взаимодействовать в команде.

Реквизит: презентация, иллюстрации.

Сценарный план:

I. Вводное слово педагога. Проблемная ситуация «Два плуга»
II. Интерактивная беседа
III. Мини-лекция «Что труд дает человеку?»
IV. Игра «Окончание пословицы»
V. Игра «Угадай профессию»
VI. Видеоролик «Профессии в нашей школе»
VII. Устные рассказы. «Профессии наших родителей»
VIII. Конкурс «Аукцион профессий»
IX. Заключительное слово
X. Подведение итогов (рефлексия)
XI. Ожидаемый результат
XII. Использованная литература

Использованные источники:

1. http://www.grandars.ru/shkola/bezopasnost-zhiznedeyatelnosti/trudovaya-deyatelnost.html
2. https://summercamp.ru/Подвижные_игры_14

Сценарий дела

I. Проблемная ситуация. «Два плуга»

– Тема нашего вечера «Труд красит человека». И начать наш разговор я хочу с маленького рассказа К.Д. Ушинского, который называется «Два плуга». Послушайте, пожалуйста, этот рассказ.

Учитель читает рассказ.

Из одного и того же куска железа в одной и той же мастерской были сделаны два плуга. Один из них попал

в руки земледельца и немедленно пошел о работу; а другой долго и совершенно бесполезно провалялся в лавке купца. Случилось через несколько времени, что оба земляка опять встретились. Плуг, бывший у земледельца, блестел, как серебро, и был еще лучше, чем в то время, как он только вышел из мастерской; плуг же, пролежавший без всякого дела в лавке, потемнел и покрылся ржавчиной.

Скажи, пожалуйста, отчего ты так блестишь? - спросил заржавевший плуг у своего старого знакомца.

От труда, мой милый, - отвечал тот. - А если ты заржавел и сделался хуже, чем был, то потому, что все это время ты пролежал на боку, ничего не делая.

II. **Интерактивная беседа**

Думаю, все хорошо поняли, какое отношение имеет этот рассказ к теме нашего классного часа.

Почему плуг, который попал к земледельцу, блестел, как серебро? (Потому что он трудился.)

Что случилось с плугом, который пролежал без дела? (Потемнел и покрылся ржавчиной.)

Как вы считаете, о ком этот рассказ? Кого подразумевает Ушинский, говоря о плугах?(Труженика и лентяя.)

Какой вывод можно сделать, прослушав этот рассказ?

Примерные ответы детей:

Труд красит человека, а безделье его уродует.

Только в труде можно проявить все свои самые лучшие качества.

Только в труде человек может раскрыться.

Без труда человек заржавеет и заболеет.

Труд – основа нашей жизни,
Он любой украсит день.
Нет стыднее укоризны,
Что тебе трудиться лень.
По душе найди работу,
Будь в ней Мастером, твори,
Не стесняйся грязи, пота,
Грубых слов не говори!
Труд любой нам очень важен,
Постарайся все пройти,
И душою будь отважен,
Постигая труд в пути.

III. Мини-лекция «Что труд дает человеку?»

Издавна люди придавали огромное значение труду. Русская традиция - это благородное отношение к труду. Труд - это источник радости, удовольствия. В трудовом коллективе человек учится общению с другими людьми, получает, возможно, ощутить силу коллектива. В труде человек мужает как физически, так и нравственно. От труда зависит его благополучие. Труд имеет и большое личное значение. Мы знаем, как счастливы люди, которые многое умеют делать своими руками, и как несчастны и беспомощны которые ничему не научились.

IV. Игра «Окончание пословицы»

В русском народе детей с самого раннего детства приучали к труду. В качестве правил трудового

поведения выступали пословицы и поговорки. Знаете ли вы пословицы и поговорки о труде? Сейчас мы это проверим. Я читаю начало пословицы, а вы продолжаете. Можно отвечать хором.

Читаю пословицы, дети хором отвечают.

Деревья смотри в плодах,... (а людей смотри в делах).

Терпенье и труд... (все перетрут).

Под лежачий камень... (и вода не течет).

Маленькое дело... (лучше большого безделья).

Горька работа,... (да сладок хлеб).

Не везде сила: где уменье,... (а где и терпенье).

Не сиди сложа руки - ... (не будет и скуки).

Не спеши языком - ... (спеши делом).

Любишь кататься - ... (люби и саночки возить).

Делу время,... (потехе час).

Всякое дело человеком ставится... (и человеком славится).

1. Скажите, кто так вкусно
Готовит щи капустные,
Пахучие котлеты,
Салаты, винегреты,
Все завтраки, обеды?
(Повар)

2. С огнем бороться мы должны –
Мы смелые и храбрые,
Мы очень людям всем нужны.
Так кто же мы?
(Пожарные)

3. Кладет кирпич за кирпичом –
Растет этаж за этажом,
И с каждым часом, с каждым днем
Все выше, выше новый дом.
(Строитель)

4. Встаем мы рано,
Ведь наша забота –
Всех отвозить по утрам на работу.
(Шофер)

5. Кто нас одевает в красивые платья,
Кто шьет нам наряды,
Чтоб было приятно?
(Швея)

6. Мастер, мастер, помоги –
Прохудились сапоги.
Забивай покрепче гвозди –
Мы пойдем сегодня в гости!
(Сапожник)

7. Поет рожок, поет рожок!
Мы гоним стадо на лужок.
Пасем коров мы целый день,
Лишь станет жарко – гоним в тень.

8. Мы учим детишек читать и писать,
Природу любить, стариков уважать.
(Учитель)

(Пастух)

9. Кто знает дороги отлично воздушные
И нас перевозит туда, куда нужно?
(Летчик)

1уч. Если хочешь строить мост,
Наблюдать движенье звёзд,
Управлять машиной в поле,
Иль ввести машину ввысь,
Хорошо работай в школе
Добросовестно учись.
2уч. Кто любит труд,
Тот всегда найдёт
Дело нужное и полезное.
Всегда найдётся дело
Для умных рук,
Если хорошенько посмотреть вокруг.
3уч. Телёнка надо напоить
Котёнка надо накормить
И посуду перемыть.
Не трудно, ребята
Вам песенку спеть.
Не трудно , но всё таки надо уменье
За что ни возьмись-
Нужно мастером стать
И дело любое умей выполнять.
4уч. Всё делать должны сами,
Умелыми руками.
Ничто и никогда
Не даётся без труда.

V. Игра «Угадай профессию».

Много профессий есть в мире, и среди них есть одна - самая лучшая и самая полезная для души человека. Так говорил об этой профессии выдающийся православный проповедник Иоанн Златоуст. Он называл ее «поистине праведным искусством».

Попробуйте угадать, что это за искусство. Я дам вам 4 подсказки об этой профессии.

Это самое необходимое искусство, которому научил человека сам Бог.

Это самое нужное искусство, оно необходимо и царю, и вельможе, и бедняку, и нам с вами.

Оно не заставляет ни лгать, ни красть, ни обманывать.

Всякое искусство, всякая профессия кормит только самого работника, а эта профессия питает всех. (Земледелие.)

К сожалению, многие сейчас не хотят заниматься земледелием, считают, что это не престижная, грязная работа. Даже стыдятся ее. А между тем Л.Н. Толстой писал, что «стыдиться можно и должно не какой-либо работы, хотя бы самой нечистой, а только одного: праздной жизни».

VI. Видеоролик «Профессии в нашей школе».

А сейчас мы узнаем, какие профессии есть в Артеке.

VII. Устные рассказы. «Профессии наших родителей».

Многие ребята вы, мечтая о взрослой жизни, ищите для себя какой-то идеал для подражания, выбираете человека, на которого хочется быть вам похожим. Чаще всего в качестве такого идеала выступают звезды

шоу-бизнеса, герои телевизионных тусовок, рекламы. А ведь истинные герои живут среди нас - это ваши родители, бабушки, дедушки. Изо дня в день они скромно делают свою работу: учат, лечат, строят, перевозят, продают, убирают, кормят - делают все то, без чего мы не можем жить.

Чем занимаются ваши родители на работе?

Кто они по профессии?

Чем привлекает их эта профессия? Слушаем ваши рассказы.

Дети рассказывают о профессиях родителей .

VIII Конкурс Аукцион профессий».

Скажите, в какой профессии нельзя обойтись без следующих предметов:

Кисти, краски, мольберт, палитра. (художник)

Парик, костюм, грим, сцена. (актёр)

Молоток, гвозди, рубанок. (столяр)

Овощи, кастрюля, плита. (повар)

Расчёска, ножницы. (парикмахер)

Письма, газеты, телеграммы, сумка. (почтальон)

Градусник, шприц, белый халат. (врач)

Ножницы, игла, сантиметровая лента, нитки, ткань. (швея)

Кирпич, мастерок, раствор. (строитель)

IX. Заключительное слово.

Ребята, каждому из вас хочется совершить что-то хорошее в жизни. Оставить свой след на земле. Это желание понятное. Но всегда ли вы задумываетесь над тем, в результате чего можно достигнуть поставленной цели?

Скажите, пожалуйста, будет ли хороший работник из тех, кто сейчас учится плохо? Именно сейчас вы должны хорошо учиться.

Чем лучше ученик будет учиться, тем лучше он будет работать.

И пусть девизом вашей жизни станут слова:

«Землю солнце красит, а человека-труд».

X. Подведение итогов (рефлексия).

Слушайте, смотрите, мотайте на ус-
Выбирайте работу по душе на любой вкус!
Да нельзя, конечно, сразу
Стать пилотом и врачом,
Водолазом,
Скалолазом,
Знаменитым скрипачом,
Стать полярником отважным,
К дальним звездам улетать.
Самым лучшим,

Самым нужным,
Самым важным сразу стать.
Да, нельзя...
Но можно сразу
И учиться,
И мечтать!
Каждый может выбрать дело,
Чтоб оно в руках кипело.
Мы будем учиться,
Мы будем трудиться,
Чтоб Родина нами
Могла бы гордиться!
Трудитесь! Мир не будет раем для тех, кто хочет жить лентяем.

Ожидаемый результат:

1. У ребят расширилось представлений о понятиях "труд" и "профессия";
2. Повысился уровень уважения к труду и людям труда;
3.Проявлен интерес к привлекательности позиции "трудового работника" для личностного и профессионального.

Серебряков Александр Юрьевич



ФГБОУ ВО «Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского»,
студент 2 курса по специальности
«Прикладная математика и информатика»,
Омская область, г. Омск

Сценарий отрядного дела «Идеальное государство»

Период смены: организационный.

Возраст детей: 11-17 лет

Цель: создать модель «идеального государства» (отряда).

Продолжительность: 60-90 минут.

Количество детей: весь отряд.

Место проведения: отрядное место.

Материал: 5 ватманов, листы А4 (10 штук), фломастеры.

Задачи:

1) Подготовить реквизит.
2) Познакомить детей друг с другом.
3) Разделить отряд на 4 части.
4) Раздать каждой группе по ватману, фломастеры.
5) Провести дело.
6) Подвести итоги дела с детьми.
7) Провести уборку отрядного места.
8) Подвести итоги дела с напарниками.

Ход дела: Перед началом дела провести игровой игровой тренинг на знакомство, поднятие эмоционального фона. Дело проходит в 4 этапа.

Первый этап (Отдельные государства) – 10-15 минут.

Делим ребят на 4 команды и даём им задание придумать в своих группах «Идеальное государство». В задание входит: Придумать название, герб, флаг, девиз (можно добавить что-то на ваше усмотрение). В конце этапа ребята по очереди представляют, что они придумали.

Второй этап (Жители) – 20-30 минут.

Предлагаем ребятам придумать жителей своего государства, а именно: чем они занимаются, традиции, развлечения, основной род деятельности и т.д. В конце этапа команды в виде небольшой сценки представляют быт своего государства.

Третий этап (Законы) – 10-15 минут.

Предлагаем командам придумать законы своего государства, без которых их государства не смогли бы существовать. Здесь очень важно устроить с ребятами обсуждение о важности законов. В итоге у вас в отряде должны сформироваться законы, с которыми вы проживете всю смену. (Если команды придумают неординарные законы, ничего страшного, главное, чтобы в конце у вас сформировались необходимые законы, а у ребят было представление об их важности)

Четвертый этап (Выборы) – 20-30 минут.

Последний этап, где ребятам предлагается путем закрытого голосования выбрать, какое государство, по их мнению, оказалось лучшим. Голосовать за свое нельзя. В итоге путем подсчета голосов определяем победителя, название этого государства становится названием отряда (ребят об этом нужно заранее предупредить)

Подведение итогов:

1. Спросить, что важного ребята узнали.
2. Узнать, довольны ли они названием.
3. Понравилось ли им создавать свои государства.
4. Что больше всего запомнилось.

Сажина Александра Александровна

ТОГБОУ ДО «Центр развития творчества детей и юношества»,
педагог дополнительного образования
Тамбовская область, г. Тамбов

Отрядный вечер «Добро своими руками»

Актуальность данного дела состоит в том, что в последние годы добро, доброта постепенно исчезают из повседневной жизни, превращаясь в категорию философскую. Жестокие реалии сегодняшнего дня заставляют людей хмуриться, меньше улыбаться. Люди не задумываются над тем, что они становятся душевно черствыми, скупыми на добрые эмоции, дела.

У родных, близких людей катастрофически не хватает времени обнять, приласкать, послушать друг друга. В результате среди детей усиливается демонстративное и вызывающее по отношению ко взрослым поведение, проявляются жестокость и агрессивность по отношению к окружающим. Востребованность отрядного вечера на данную тематику заключается в том, что одной из важнейшей задачи вожатого - научить детей быть милосердными, уметь сострадать и ценить такие человеческие качества, как доброта, дружба, милосердие.

Необходимо научить их простому человеческому общению, общению друг с другом. Поэтому сегодня вполне оправдано обращение к таким извечным нравственным категориям, как «добро», «доброта», «милосердие».

Цель: Формирование знаний о милосердии и добровольчестве у детей и подростков.

Задачи:

Обучающие:

- формировать навыки общения между партнёрами в соответствии с жизненной ситуации;

Развивающие:

- развить навыки группового творческого взаимодействия;
- развить внимание, воображение, импровизационный подход к работе;
- развить навыки коммуникативной культуры обучающихся.

Воспитательные:

- воспитывать у детей целеустремленность и чувство ответственности;
- формирование нравственного воспитания;
- вырабатывать навыки коллективного действия и чувства взаимопомощи.

Здоровьесберегающие:

- снятие хронического возбуждения;
- психологическая разгрузка.

Целевая Аудитория: 15-17 лет

Тип занятия: комбинированное.

Оборудование:

- Мультимедиа проектор;
- Большой белый экран;
- Ноутбук;
- Колонки;
- Стол;
- Стулья;
- Ромашки распределения;
- Баночка для добрых дел;
- Бумага;
- Карандаши;
- Клей;
- Клубок ниток.

Сценарий отрядного вечера «Добро своими руками»

Вожатый: Сегодня мы с вами поговорим об самых благородных чувствах, которые есть у человека – доброта и милосердие

Вожатый: Ребята! Как вы думаете- что такое доброта? Есть ли место милосердию в нашей жизни?

Добро – это действия, приносящие счастье и не причиняющие никому вреда, ущерба, боли, страданий. Оно окружает нас и только мы с вами можем создать его своими руками. Сегодня я вам предлагаю окунуться в мир добродетели и милосердия.

Как вы видите на столе стоит баночка добра. На протяжении всего нашего вечера мы будем заполнять её добрыми пожеланиями и мечтами, которые обязательно воплотятся в жизнь.

Но для начала я вам предлагаю посмотреть видеоролик. Внимание на экран.

Видеоролик «Бирюзовые бусы»

Как вы считаете – правильно ли поступил продавец, отдав девочке бусы? Можно ли считать это добродетелью?

Сейчас я предлагаю вам поиграть в игру под названием 3 стены. Как вы видите на трёх стенах в нашей комнате есть 3 таблички: «Да», «Нет», «Не знаю, что ответить». Ваша задача проста. Я вам задаю вопрос, а вы прибегаете к той стене, которая соответствует вашему ответу. При этом вы должны обосновать свой

ответ.

Вопросы:

Добро должно быть с кулаками?

Ложь во спасение - добро?

Должно ли вернуться зло к тому, кто сам его творит?

Нужно отвечать так же как относятся к тебе?

Не твори добра-не получишь зла. Правда ли это?

Прощение – залог счастливой жизни?

Как вы все знаете книгой нашей смены является повесть А. Гайдара «Тимур и его команда», которые являются настоящим примером бескорыстного проявления доброты.

Гайдар писал свою повесть "Тимур и его команда" с мечтой о новом обществе, новых отношениях между людьми, о бескорыстной помощи, о дружбе и любви. И книга его многому учит! Мне кажется, она и сейчас актуальна! Тимур сумел организовать мальчишек на добрые дела. И рядом с ребятами были старшие товарищи в лице родителей, сестер, братьев, которые своим примером вели их за собой. Это подрастало поколение патриотов, будущих защитников Родины, потому что скоро была война...Внимание на экран.

Видео «Тимур и его команда»

И так! Команда Тимура помогала всем нуждающимся. Сейчас мы разобьёмся на команды по средствам жеребьёвки. У меня в руке есть ромашки! На каждом лепесточке номер команды. Оторвав листочек, вы узнаете к какой команде вам нужно присоединится.

Ваша задача будет создать небальной макет дерева добрых дел, которые вы сможете сделать в ближайший день, неделю, месяц, год и рассказать о нём. Листочками в данном дереве будут эти добрые дела! У вас есть время 10 минут.

Ребята делают дерево.

Отлично. Вот видите, как много добрых дел вы создали. Теперь я вам предлагаю наполнить нашу баночку добра этими листочками.

Мы с вами хорошо потрудились и наша баночка заполнена добрыми делами. Теперь нас связывает вместе не только общие интересы, но и добродетель ваших сердец. Давайте встанем в круг. (ребята встают в круг)

У меня в руках есть ниточка. Она как проводник соединяет добрые сердца. Я хотела бы создать с вами паутину добра из этого клубочка. Каждый из вас кидает любому в кругу клубок при этом рассказывая, что он сегодня узнал и чему научился.

«Клубок добра»

Наш вечер подходит к концу. Но мы не прощаемся с вами. До новых встреч.

Сценарий отрядного вечера «Судьба России в моей семье»

Цель: Формирование интереса к изучению истории семьи и истории Отечества.

Задачи:

- Развитие исследовательских качеств, творческих способностей, коммуникативных навыков;
- Формирование культуры публичного выступлений и навыков ведения дискуссий;
- Приобщение к истории и культуры нашей Страны и малой Родине.

Целевая аудитория: 13-14 лет

Ход мероприятия.

Вводное слово вожатого: **Семья** – один из самых древних социальных институтов. Она возникла намного раньше религии, государства, армии, образования, рынка.

Одна из первых попыток определить характер брачно-семейных отношений принадлежит древнегреческому философу Платону. Патриархальную семью он считал неизменной, исходной общественной ячейкой: государства возникают в результате объединения семей. Однако Платон не был последователен во взглядах на семью. В проектах «Идеального государства» в целях достижения сплоченности общества он предлагал введение общности жен, детей и имущества. Эта идея была не нова. Древнегреческий историк Геродот в своей знаменитой «Истории» отмечает, что общность женщин была отличительной чертой у ряда племен.

Семья – одна из самых древних форм объединения людей. В процессе исторического развития общества брачные отношения, семья и формы ее организации менялись. Семейные отношения возникли раньше брачных – на первое место люди ставили важность кровных и родственных отношений. С развитием общества, вместе с усложнением социальной организации жизни людей и накоплением материальных богатств возникла необходимость законного оформления отношений между людьми в семье, для того чтобы регулировать распределение семейного богатства, ответственности за благополучие всех членов семьи между родственниками.

А что для вас значит ваша семья?

Дискуссия с детьми.

Ребята, а вы знаете что такое герб семьи?

В Средневековье одним из главных символов древнего и богатого рода были гербы семейные. Они украшали щиты, флаги и дворцы известных людей. На сегодняшний день мода на этот атрибут возвращается. Каждая семья должна иметь свой собственный символ, который бы отображал ее историю.

Фамильный герб Семейный герб вместе с родословной и генеалогическим деревом является неотъемлемой частью понятия «родословие». Если ваша фамилия не очень распространенная и заканчивается на -ский, -вич, -цкий, то существует большая вероятность того, что ваши предки обладали таким символом. В таких

странах, как Россия, Украина, Польша, Молдавия и Белоруссия, сохранились данные о нескольких тысячах гербов. Но если отыскать именно свой не удается, можно создать его с нуля, ведь это добавит престижа вашему роду. Также существуют личные гербы. Они описывают одного конкретного человека. Семейный герб через художественные средства отображает основу рода, его убеждения, взгляды на жизнь и мир. Рассматривая его, можно глубже понять своих предков и определить свое место среди них. Если человек решается придумать герб, то он должен понимать, что это очень непростое дело. Изучением подобных символов занимается геральдика.

Как создать семейный герб. Чтобы создать настоящий фамильный герб, нужно задействовать всю семью. Лучшим методом для этого будет мозговой штурм. То есть, собравшись вместе, родня обсуждает и предлагает свои идеи для этого символа и выбирает лучший вариант. Для этого нужно вспомнить историю рода, места, которые больше всего связаны с ним, ценности, передающиеся из поколения в поколение, и хобби, которое поддерживают большинство из присутствующих. Все это можно оформить в список слов, которые больше всего подходят вашей семье. Например, это могут быть строгость, гостеприимство, активность и веселье. Каждое из этих понятий способны показать гербы семейные. Но помните, что это не просто символ, а лицо всего рода. Поэтому следует обдумать каждую деталь.

Сейчас мы вам предлагаем создать собственный герб вашей семьи, в котором отражается её особенность и главные семейные ценности.

Детям раздаются листочки бумаги и цветные карандаши. Они рисуют герб своей семьи.

– Давайте же узнаем, что же обозначает каждый герб? Расскажите, почему вы выбрали именно этот или тот элемент?

Дети защищают свои проекты (Гербы).

Отлично ребята!

Вы хорошо справились с этой сложной задачей.

Облик каждой семьи – многогранен. Её история, заслуги, культура – все это мы хотели бы воплотить в своем гербе, обязательно отразив неповторимое своеобразие каждой семьи. Но, увы, герб не может вместить все богатство, многоцветие и особенности истории и современной жизни. Требуется найти такой символ, который бы обобщенно, с предельной лаконичностью и неизбежной долей условности выразил главное, что отличает именно эту семью.

Давледчина Альбина Вячеславовна

АНО ООЦ СТ «Энергетик», вожатый
Тюменская область, г.Тюмень

Сценарий мероприятия «Прошлое-настоящее-будущее»

Самое главное в «огоньке» – создать такую атмосферу, когда хочется рассказать о себе и узнать немного о других, – немного таинственную, романтическую, обязательно очень доброжелательную и доверительную. Самый естественный вид деятельности для детей это игра, именно поэтому мы решили провести «огонек» в форме настольной игры. Легкий налет неожиданности (ни кто заранее не знает на какой вопрос придется отвечать) помогает сохранить заинтересованность детей до финала. Некоторое напряжение, ожидание, когда очередь дойдет до тебя, и не знание на какой вопрос придется отвечать, добавляют интереса. К тому же такая форма позволяет решить ряд педагогических задач: тренировка спонтанной речи ребенка, умение справляться с волнением, развитие эмоционального интеллекта.

Цель: Сформировать у каждого ребенка представление об отряде и о своем месте в отряде, а также более глубокое знакомство детей друг с другом.

Задача:

- Познакомить детей друг с другом, в т.ч. с неожиданных сторон.
- Сформировать доброжелательное отношение к каждому члену отряда.
- Создать атмосферу, в которой дети захотят рассказать о себе и узнать о других ребятах.
- Повысить уровень мотивации на активное участие на протяжении всего «огонька».

Ожидаемые результаты:

- Повышенный интерес детей к «огоньку».
- Соблюдение дисциплины на протяжении всего огонька как показатель интереса детей.
- Раскрытие детей в отряде, желание узнавать других и рассказывать о себе.
- Взаимоуважение и доброжелательность.

Место проведения: Актовый зал. Мероприятие апробировано на 3 и 4 летних сменах АНО ООЦСТ «Энергетик» 2018 года.

Время проведения: Вечернее мероприятие, согласно плану дня.

Возраст: Рекомендуемый возраст участников 7-17 лет, 1-2й день смены.

Количество участников: 25 человек.

Реквизит: Магнитофон, талисманы (игрушка, часы, зеркало), свеча, игровое поле, игральный кубик, символы (фишки) каждому ребенку.

Ход мероприятия:

Данное мероприятие проходит в три этапа:

1. Подготовительный этап (30минут).
2. Основной этап (1 час).
3. Заключительный этап (10 минут).

Подготовительный этап

На подготовительном этапе проводится:

1. Выбор места (замкнутое, комфортное пространство; круг – лучше всего располагает к откровенному разговору).
2. Время суток (вечер, сумерки).
3. Игровое поле. Подготовка вопросов, которые были бы интересны данному возрасту. Вопросы, позволяющие раскрыться детям, которые чувствуют себя во время проведения огонька не комфортно. Таким образом, формулировка вопроса должна предполагать развернутый ответ. Для педагога характер ответа ребенка на вопрос, позволяет диагностировать его ценностные ориентиры, установки, стереотипы поведения.
4. Легенды - эффективная форма неформального предъявления ценностей, законов лагеря.
5. Настрой детей. На огоньке знакомств, происходит серьезный разговор, предполагающий рассказ детей и вожатого о себе, что достаточно трудная психологическая задача для всех. В связи с этим, деятельность, предшествующая огоньку знакомств, должна быть спокойной (разучивание песен, оформительское дело, экскурсия по лагерю и т.д.).
6. Талисман - это маленькая игрушка, которая будет передаваться из рук в руки. И только тот человек, у которого она в руках рассказывает о себе. Вожатый, рассказывая о талисмане, должен объяснить детям насколько, и почему он важен для него. Это помогает создать ситуацию доверия.
7. Свеча или костер, если огонек проводится на природе.

Для вечернего «огонька» существуют правила, о которых необходимо напомнить детям перед началом огонька:

- Когда говорит один – все должны молчать.
- Все участники огонька должны находится в кругу, на одном уровне.
- Никого не осуждаем. Нет плохих людей, есть плохие поступки.
- Закон свободного микрофона.
- Все сказанное при огоньке не должно «выноситься» за его пределы.
- Свеча – это не встреча в кафе, здесь не едят и не танцуют.
- Через центр круга переходить нельзя.
- Существует символ, который передается по кругу.

Основной этап

На основном этапе проводится мероприятие («огонек»). «Огонек» знакомств, эффективная форма создания доверительных отношений в группе и знакомства в отряде. Значение его в организационный период чрезвычайно велико: он определяет эмоциональный настрой и содержание взаимоотношений в первые дни существования отряда.

Общий ход мероприятия (основной этап)

(Дети и вожатые поют песню «С уважением к детству», автор Давледчина Альбина Вячеславовна) – традиционное начало (или часть) каждого огонька.[1]

Вожатый: «Огонёк» – традиция откровенного разговора. На «огоньке» мы будем собираться часто, чтобы подвести итог дня, интересного дела или события. Песня, с которой начался наш огонёк, – традиция, позволяющая начать разговор или любое объединяющее дело.

Легенда

(Фоном играет музыка «Прекрасное далеко» (piano cover version) Сергей Тамбарский).

Вожатый: Однажды на свет родился мальчик, который владел уникальной способностью. Он мог путешествовать во времени. На первый год его рождения, один старец подарил ему две, казалось бы, на первый взгляд самые обычные вещи: игрушку, зеркало. Кто бы мог подумать, что именно эти вещи позволят ему в будущем, совершать путешествия во времени. Мальчик рос, и не предавал особого значения данным предметам. На свой 15 день рождения, ему подарили еще один предмет-часы. Как только все предметы оказались вместе, он смог по желанию перемещаться в любое время: прошлое, настоящее, будущее. Так он путешествовал несколько лет. Пока однажды не увидел трех старцев. Долго он наблюдал за ними, и не мог понять кто это. Как в один из дней он понял, что это были хранители времени. Однажды, главный герой увидел, как три хранителя поспорили между собой, о том, что важнее для человека. Прошлое, в котором он был, настоящее, в котором он находится сейчас или же будущее. Один из них сказал: «Прошлое, я верю в себя, потому что мне хорошо удавались те дела, за которые я брался ранее. Мне нравились люди, с которыми мне было хорошо.»

– «В твоих словах есть разумное зерно», – сказал другой, – «но если бы ты был прав полностью, то человек был бы обречен, сидеть день за днем в паутине своих привычек и воспоминаний. Человека делает его будущее. Не важно, что я знаю, что я умею сейчас – нужно учиться тому, что потребуется мне в будущем. Мое представление о том, каким я хочу стать через два года, куда более реально, чем мои воспоминания о прошлом, о том, каким я был два года тому назад, так как мои действия зависят сейчас от того, каким я собираюсь стать. Мне нравятся люди, непохожие на тех, кого я знал раньше. А разговор с вами интересен потому, что я предвкушаю здесь увлекательную борьбу и неожиданные повороты мысли».

– «Вы совсем упустили из виду», – вмешался третий, – «что прошлое и будущее существуют только в наших

[1] * Текст, написанный курсивом, детям не зачитывается.

мыслях. Прошлого уже нет. Будущего еще нет. И независимо от того, вспоминаете вы о прошлом или мечтаете о будущем, действуете вы только в настоящем. Только в настоящем можно что-то менять в своей жизни – ни прошлое, ни будущее нам не подвластно. Только в настоящем можно быть счастливым: воспоминания о прошлом счастье – грустны, ожидание будущего счастья – тревожно».

Вожатый берет в руку корзинку и рассказывает о том, что в ней лежит:

Карта – Сегодня во время огонька мы будем путешествовать по временной карте. Зеленые ячейки – это наше будущее, желтые – настоящее, голубые – прошлое. Бросая кубик, вы делаете нужное количество «шагов» вашей фишкой по карте. И достаете из корзинке нужный символ.

Символ «Игрушка» - прошлое. Игрушка – любимый предмет, который ассоциируется с прошлым, с нашим детством.

Символ «Зеркало» - настоящее. Зеркало - отражает только мгновения настоящего, не хранит память о прошлом, не может предсказывать будущее.

Символ «Часы» - будущее. Часы - не просто механизм. Они являются проводниками времени. Символ и хранитель времени, начало и конец всего. Часы поведают нам о будущем, ведь только время покажет, что нас ожидает впереди.

За каждой клеткой игрового поля спрятан вопрос, на который вы можете ответить. Но если вы не знаете ответа, или не хотите отвечать, то можете вытянуть одну из карточек, лежащих в корзинке и ответить на вопрос с карточки.

Гитара – Какими талантами ты обладаешь?

Костер - Отважный поступок, который ты совершил?

Рука – Я ценю в людях такие качества, как…

Сердце - Что ты любишь больше всего?

Снежинка - Мне хотелось бы научиться… Что может сделать тебя счастливым?

Примерный перечень вопросов представлен в приложении 2.

Корзинка пускается по кругу, если отряд маленький, то корзинка может дважды пройти по кругу. Вожатый внимательно выслушивает детей, поддерживает дисциплину и порядок во время проведения «огонька».

Вожатый: Спасибо за вашу честность. Каждый из нас узнал что-то новое о друг друге. Таким образом, мы с вами стали чуть ближе.

Включается (исполняется) песня - исполнители «Пернатый змей» композиция «Красная нить».

Вожатый:

Завершить «огонек» хотелось бы отрывком из произведения Антуана де Сент-Экзюпери «Маленький принц»:

«- Поди взгляни еще раз на розы. Ты поймешь, что твоя роза – единственная в мире. А когда вернешься, чтобы проститься со мной, я открою тебе один секрет. Это будет мой тебе подарок.

Маленький принц пошел взглянуть на розы.

- Вы ничуть не похожи на мою розу, - сказал он им.

- Вы еще ничто. Никто вас не приручил, и вы никого не приручили. Таким был прежде мой Лис. Он ничем не отличался от ста тысяч других лисиц. Но я с ним подружился, и теперь он - единственный в целом свете.

Розы очень смутились.

- Вы красивые, но пустые, - продолжал Маленький принц. - Ради вас не захочется умереть. Конечно, случайный прохожий, поглядев на мою розу, скажет, что она точно такая же, как вы. Но мне она одна дороже всех вас. Ведь это ее, а не вас я поливал каждый день. Ее, а не вас накрывал стеклянным колпаком. Ее загораживал ширмой, оберегая от ветра. Для нее убивал гусениц, только двух или трех оставил, чтобы вывелись бабочки. Я слушал, как она жаловалась и как хвастала, я прислушивался к ней, даже когда она умолкала. Она - моя.

И Маленький принц возвратился к Лису.

- Прощай.. .-сказал он.

- Прощай, - сказал Лис. - Вот мой секрет, он очень прост: зорко одно лишь сердце. Самого главного глазами не увидишь.

- Самого главного глазами не увидишь, - повторил Маленький принц, чтобы лучше запомнить.

- Твоя роза так дорога тебе потому, что ты отдавал ей всю душу.»

Сегодня мы поделились с друг другом частичками своей души и стали ближе. Впереди у нас целая смена для исполнения своих мечт и желаний. Время, когда нужно проводить как можно больше времени со своим отрядом. Ведь за 21 день, мы станем одной дружной командой, одной семьей. Каждый из вас запомнит эту смену по-своему, каждый из вас увезет теплые воспоминания о ней. Живите здесь и сейчас, цените и берегите каждое мгновенье, проведенное в лагере, учитесь смотреть на других людей сердцем…

Вожатый: В конце каждого огонька у нас с вами будет запущена традиция «спасибо». Сейчас мы все загадаем желание, задуем свечу, а затем вы можете подойти к любому участнику нашего отряда и сказать ему спасибо за что-то, и пожелать друг другу спокойной ночи!

На момент пока дети говорят друг другу спасибо, включается музыка исполнитель Fleur композиция «Спасибо».

Халаман Аделина Владимировна

К(П)ФУ Химический институт имени А.М. Бутлерова, студентка 4 курса.
г. Казань



Профильная лидерская программа «Активисты будущего»

Актуальность программы

В современное время, обучаясь в школе, дети и подростки стали забывать о существовании внеклассной деятельности. Реалии современной жизни таковы, что педагоги (учителя) в силу профессиональной загруженности, не достаточно много времени уделяют внеклассной работе в школе. Дети 21 века озабочены совсем другими проблемами, такими как: ЕГЭ, социальные сети, новые гаджеты и так далее. У детей и подростков перестали воспитывать качества элементарного организатора, что уж тут говорить о лидерах и инициаторах идей? Очень важен среди этого командный элемент, а именно – развитие личностных качеств через работу в коллективе. В современном мире способность действовать в команде, несомненно, является одним из наиболее востребованных личных качеств наряду с надежностью, готовностью помочь, чуткостью, широтой взглядов, терпением и самоуважением. Эти качества необходимы всем, кто хочет строить отношения с другими на основе взаимного уважения, коммуникации и сотрудничества. Программа показывает, как важно занимать в жизни активную позицию, и как она помогает развиваться во всех жизненных аспектах. Программа так же дает понять детям, как правильно уметь себя презентовать, показать свои сильные стороны и уметь работать в команде. Программа включает в себя не только квесты, тренинги, мастер-классы, игры, вечерние мероприятия, проводимые педагогами с непосредственным участием детей, а также мероприятия, организованные детьми.

Цель программы: Ориентировать детей и подростков на самоопределение и приобщение к общественной деятельности, формирование активной, гражданской жизненной позиции.

Задачи:

- Воспитать интерес к саморазвитию.
- Сформировать и развить у ребят навыки общения и командообразования, а также лидерские качества.
- Сформировать мотивацию к познавательной деятельности средствами патриотического воспитания.
- Сформировать организационные навыки, умение правильно формулировать цели.

Участники программы:

Участниками программы являются учащиеся общеобразовательных учреждений 7-17 лет, не имеющие

специальной подготовки. Программа рассчитана на широкий круг участников разного уровня.

В условиях реализации данной программы дети могут развивать свой индивидуальный и творческий потенциал, навыки адаптации к современному обществу и получают возможность полноценной организации свободного времени.

Концепция программы

Основной деятельностью лагеря является развитие личности ребенка и включение его в разнообразие человеческих отношений и общение со сверстниками. Детский оздоровительный лагерь, учитывая его специфическую деятельность, может дать детям усвоение определенной целостной системы нравственных ценностей и культурных традиций. Осуществляется погружение ребенка в познавательную деятельность и атмосферу игры, для лучшего взаимодействия со сверстниками.

В данной программе ставится в приоритет личность ребенка. Содержание программы, формы и методы работы направлены не только на создание условий для полноценного отдыха каждого ребенка в лагере, но и на то, насколько эти условия способствуют самореализации ребенка, позволяют удовлетворить его внутренние потребности и устремления.

Идея состоит в том, чтобы в начале смены поделить ребят на три возрастные группы, у каждой из которых будет свой путь развития. Так же применяется поэтапное достижение целей с присвоением профильных званий.

Первый этап заключается в делении участников по возрастам, и для каждого возраста будет своё поэтапное развитие. В начальном этапе, всем присваивается звание - «ученик». К середине смены происходит переход на новый уровень - «специалист», который сопровождается изменением сформировавшихся отрядов, с целью вывести ребят из зоны комфорта и научить комммуницировать с другими людьми. Финалом будет являться достижение звания - «мастер» и получение соответствующих грамот.

План сетка программы

Дата	Мероприятия по выбранному профилю и их содержание	Ответст-венный	Досуговое мероприятие (наполняемость программы и ее содержание)	Ответственный
1 день	Заезд, расселение Знакомство с детьми, правила лагеря Оформление отрядных мест	Педорг	Торжественная линейка, посвященная открытию лагерной смены Визитная карточка отряда Подготовка к вечернему мероприятию: фото, видео и номер отряда.	Педагоги, Педорг, Музыкальный руководитель
2 день	Экскурсия по школьным и молодежным объединениям	Педорг	Вечернее мероприятие «Покажи себя»	Педорг, Музыкальный

				руководитель
3 день	Посвящение в активисты (квест)	Педорг	Спортивные игры Конкурсная программа на командообразо-вание Танцевальный марафон «Танцуй от души!»	Педорг, Педагоги
4 день	Мастер-класс по пиару, конкуренции Игра «Представление партий»	Педорг	Квест «По истории Социалистичес-кой Татарской Республике»»	Педорг, Педагоги
5 день	Мастер-класс по созданию игрушки-слайма	Педорг	Вечерняя игра «Что? Где? Когда?»	Педорг, Педагоги
6 день	Квест по великим писателям	Педорг	«Конкурс чтецов в честь Льва Толстова»	Педорг, Педагоги, Музыкальный руководитель
7 день	Спортивный квест	Педорг, Инструк-тор по физвос-питанию, Плав рук.	Лучший костюм в направлении «Оригинальный жанр» «Мистер и миссис лагеря»	Педорг, Музыкальный руководитель
8 день	Ролевая игра «Выбор партии»	Педорг	В эфире программа «Мы начинаем КВН»	Педорг, Педагоги
9 день	Квест «Новейшая история Татарстана»	Педорг	Коллективный и индивидуальный танцевальный батл	Педорг, Музыкальный руководитель, Педагоги
10 день	«Игра идеальный активист»	Педорг	Юмористическая игра «Слава богу ты пришел»	Педагоги, Музыкальный руководитель
11 день	Тренинг по ораторскому искусству	Педорг	Вечернее мероприятие «Топ спикер»	Педагоги
12 день	Исторический квест (полководцы, сражения, даты)	Педорг	Шоу-программа «Интуиция»	Педагоги, Педорг
13 день	День финансовой грамотности Ига «Фондовая биржа»	Педорг	Спортивные игры Водная эстафета	Педагоги, Музыкальный руководитель, Плав. рук.
14 день	День самоуправления	Педорг	Хореографичес-кийжанр (танцы)	Музыкальный руководитель,педагоги

15 день	Мастер-класс по созданию игрушки-слайма	Педорг	Мероприятие «Фестиваль красок»	Педагоги, Педорг
16 день	Игра «Я-проект»	Педорг	Творческие номера от вожатых и организаторов	Педорг, Педагоги
17 день	Тренинг «Расти вместе с командой»	Педорг	Торжественная линейка, посвященная закрытию смены	Педорг

Результаты

1. Укрепление и усиление социально-активной позиции ребенка, развитие и раскрытие индивидуальности и творческого начала в социальных отношениях.
2. Формирование здорового образа жизни у детей. Укрепление физического и нравственного здоровья.
3. Повышение самооценки, чувства ответственности у ребенка за себя и других.
4. Развитие у ребенка индивидуальности, развитие навыков общения и навыков самостоятельного принятия решений.

Список использованной литературы

1. Горяйнова М.С. «Опыт системной подготовки педагогических кадров для детского оздоровительного лагеря».
2. Данилков А.А., Данилкова Н.С. «Психолого–педагогическая программа как продукт детского лагеря».
3. Долгих В.Н. «Маркетинговая политика оздоровительного лагеря».
4. Казьмин Д.А. «Опыт подбора и подготовки вожатых для работы в детском оздоровительном лагере».
5. Журнал «Воспитательная работа в школе» №2006г.
6.Журнал «Дополнительное образование и воспитание» № 2007. 7.«Развитие лидерских способностей подростков в ходе реализации программ в детском загородном центре» стр. 8.
8. Лосева И.В. Готовимся к летнему лагерю (советы, законы, названия, девизы) «Педсовет» №3-2008.
9. Логинова Л.Г. Качество дополнительного образования детей: Менеджмент. – М.: Агентство «Мегаполис», 2008. – 392 с.
10. Материалы журналов « ПедСовет» 2002-2008 г.
11.Медведева И.Н. Сказочная смена (проект смены в летнем оздоровительном лагере дневного пребывания «Муравейник») «Педсовет» №3-2008.
12. Пасько О.В. Город волшебников (программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей).«Педсовет» №3-2008.
13. Панченко С.И. День за днем в жизни вожатого. В помощь всем, кто работает или будет работать с подростками в детском лагере. М: НИИ Школьных технологий, 2008. - 356 с.

Сподырева Александра Александровна

Ставропольский государственный аграрный университет, студентка
Г. Ставрополь

«Литературный квест»

Направленность: взаимодействие группы, культурно-массовая
Цель: сплочение команды, выявление общих интересов, организация досуга детей.
Задачи: Развития мышления детей, организация станций
Место проведения: территория лагеря
Охват детей 100%
Материальное обеспечение: по потребностям станции
Оформление: Названия станций на листике, сопровождение реквизитом по потребности станции
Музыкальное сопровождение: тематическое
Продолжительность: 90 минут.
Описание: Общий сбор, ввод в тематику, показ социального ролика (прикреплен, как приложение отдельным файлом), раздача путевых листов, прохождение станций
Итог: Отрядный анализ своей работы как команды, творческое развитие
Оформление результатов: Фотоотчёт
Ответственные за мероприятия: старший вожатый, организатор
Приложение: https://vk.com/videos97326537?z=video97326537_456239365%2Fpl_97326537_-2

1.Станция «Мастер и Маргарита»

1. История. Кто тебе сказал, что нет на свете настоящей верной вечной любви...По Тверской шли тысячи людей, но я вам ручаюсь, что увидела только его одного и я поглядела не то что тревожно, а даже как будто болезненно .В тот день я несла отвратительно желтые цветы. Черт знает ,как их зовут, но они почему –то первыми появляются в Москве. С этими цветами я вышла что бы он нашел меня и если бы этого не произошло я бы отравилась. Потому что жизнь моя была пуста . Он поглядел на меня удивленно, а я вдруг, и совершенно неожиданно, поняла, что я всю жизнь любила именно этого мужчину . Любовь выскочила перед нами, как из-под земли выскакивает убийца в переулке, и поразила нас сразу обоих! Так поражает молния, так поражает финский нож.

Я прозвала его Мастером .и мои Мастер работал,я же перечитывала им написанное. Я заметила ,что события, происходящие с книгой Мастера, влияют и на наши отношения. Настали совершенно безрадостные дни. Роман был написан, больше делать было нечего, и мы оба жили тем, что сидели на коврике, на полу у печки и смотрели в огонь. Случилась трагедия: роману Мастера не суждено быть

напечатанным, он разгромлен критиками. Это событие остановило нашу жизнь А потом следует тяжелая болезнь Мастера и его внезапное исчезновение на многие месяцы. Я не могла расстаться сним ни на минуту, даже когда его не было и, приходилось думать, что уже не будет никогда. Я настолько безгранично люблю своего избранника, что готова на все, только бы еще раз увидеть этого человека или хотя бы что-нибудь услышать о нем, пусть даже самой невероятной ценой. Ах, право, дьяволу бы я заложила душу, чтобы только узнать, жив он или нет. Я знаю на что я иду ...Но иду на все из-за него. Я погибаю из-за любви. .....

2 Цель: Научить разгадывать шифры.

3.Задание: Письмо Мастера в которому будут орфографические ошибки, из этих букв ошибок так же должна получиться фраза. Например « Тот кто любит ,должен разделять учесть того,кого он любит»

4 Инструменты: Книга или распечатанное письмо Мастера

5 Образ: Черное платье, шляпа, желтые цветы в руках.

Приложение: письмо

«Дорогая моя и любимая Маргарита.

Пишу я тебе, так как знаю, что скоро за мной придут. Я долго не решался взять в руки перо и чернила, но все же сжалился над тобой. Знаю, ты будешь изо всех сил стараться найти меня, но это будет бесполезно. Посему прошу тебя, не делай этого, забудь о моем существовании и живи счастливо, но без меня.

Я чувствую, что схожу с ума. Каждую ночь я вижу один и тот же сон. Я иду рядом с Понтием Пилатом, где-то вдалеке бежит его пес. Мы разговариваем о Иешуа. Об этом бедном мученике, который так поразил Пилата...

Мой роман преследует меня даже во сне, что уж говорить о жизни? Я почти перестал выходить на улицу. Все дни напролет я провожу с пером в руке, склонившись над листком бумаги. Я почти не вижу света дневного, лишь маленькое окошко спасает меня от неминуемой гибели. И ты. Моя любовь, моя Маргарита. Мастер и Маргарита... Ты в шутку называешь так нашу с тобой пару. Почему Мастер? Сейчас, сидя у догорающей свечи, я смотрю на берет, на которым ты, своими золотыми руками, вышила золотую букву «М». Так почему же Мастер? Я впервые в жизни решил написать роман и, как мне кажется, он получился просто ужасно. Но ты восхищалась каждой главой, каждым абзацем, каждой строкой и каждым словом. Я уверен, что большую часть романа ты сможешь пересказать по памяти. Но почему? Зачем ты читала его? Зачем так восхищалась? Возможно, ответ на этот вопрос я не услышу никогда...

Ты вовремя решила пойти домой, чтобы сказать своему мужу, что не любишь его. Ты была права, он ничего плохого тебе не сделал и не заслуживает такого отношения. Поэтому я очень тебя прошу, когда прочитаешь это письмо, вернись к нему и забудь меня навсегда. Я никогда не вернусь в твою жизнь, никогда больше не будут стоять в моей комнате розы, никогда я не увижу тебя, сидящей рядом и влюбленно наблюдающей за пером в моей руке...

Я слышу, как подъехала машина... Это за мной... Я не скажу тебе, от куда я знаю кто это приехал и за кем,

потому что сам не знаю. Видимо, я точно схожу с ума...

Злополучные желтые цветы свели нас, они же нас и разлучат...

С любовью, твой М.»

2. Станция Билли Миллиган

Цель станции : заинтриговать участников интересным заданием.

Задание : Помочь узнать доктору, какие из некоторых личностей живут в теле Билли Миллигана.

Атрибуты : стол, два стула, журнал и ручка, карточки с фотографиями

Образ героя : парень одет во все черное/белое (как душа), Доктор парень(девушка) в белом халате, очках , с журналом и ручкой в руках

История станции : одна из 10 личностей совершила кражу в магазине на среднюю сумму денег, и Билли обвиняют в этой краже. Пообещали забрать заявление, если он сознается в содеянном, но Билли этого не делал. Он предполагает, что это мог совершить кто-то из его личностей, ведь за некоторыми из них уже замечались другие не менее ужасные поступки. Билли Миллиган обращается к своему знакомому доктору-психологу (Кеттел Реймонд Бернард изучает личности) и просит о помощи, узнать, кто же все-таки это сделал. 5 апреля он приехал к доктору, который его вежливо принял на прием.

Доктор предложил присесть за удобное кресло, дал выпить ему успокоительно (для того, чтобы когда появлялись другие личности, они вели себя спокойно) и начинает вводить его в гипноз.

1)Перед тем как вводить его в гипноз, нужно спросить и удостоверится, что он согласен.

2) Доктор приближается к Билли и вытягивает свою правую руку ладонью вверх.

3)Билли вытягивает свою правую руку и покрывает ладонь руки доктора.

4) Удерживают такое соприкосновение 10 секунд, следя за тем, чтобы было сохранено постоянное положение, то есть сила давления должна соответствовать сопротивлению.

5) делает глубокий вдох и выдох и закрывает глаза.

6) После того как он закрыл глаза, резко убираем руку и говорим «спать». Все, человек в гипнозе.

Все время, что Билли находится в гипнозе, начинают появляться личности, и по хлопку доктора она может меняться. И в ходе этого гипноза появляются, те 10 личностей, которые предоставлены на карточках, и доктору нужна будет помощь ребят, чтобы узнать что это за личности. Самая последняя личность которая появится, это и будет тот, кто совершил кражу в магазине (Ли 20 лет, своровал деньги, на тот момент он так хотел пошутить и посмеяться, и даже не думал о дальнейших последствиях). После этого, доктор по щелчку пальца выводит героя из гипноза.

Хорошие личности

1. Артур, 22 года. Англичанин. Рассудительный, уравновешенный, говорит с британским акцентом. Самостоятельно выучил физику и химию, изучает медицинскую литературу. Бегло читает и пишет по-арабски. Твердый консерватор, считает себя капиталистом, тем не менее открыто высказывает атеистические взгляды. Первый, кто обнаружил существование всех остальных личностей. В безопасных

ситуациях доминирует, решая, кому из «семьи» появляться в каждом случае и владеть сознанием Миллигана. Носит очки.

2. Рейджен Вадасковинич, 23 года. Хранитель ненависти. Имя составлено из двух слов (Ragen = rage + again – вновь ярость). Югослав, говорит по-английски с заметным славянским акцентом. Читает, пишет и говорит на сербскохорватском. Владеет оружием, специалист по каратэ, обладает исключительной силой, сдерживаемой благодаря его способности контролировать в себе поток адреналина. Коммунист, атеист. Считает своим призванием быть защитником «семьи» и вообще всех женщин и детей. Овладевает сознанием в опасных ситуациях. Общался с преступниками и наркоманами, для него характерно криминальное, а иногда и садистски-жестокое поведение. Вес 79 кг., сильные руки, темные волосы, свисающие усы. Рисует черно-белые рисунки, поскольку страдает дальтонизмом.

3. Денни, 17 лет. Тот, кто испуган. Боится людей, особенно мужчин. Однажды его заставили копать себе могилу и похоронили заживо. С тех пор рисует только натюрморты. Светлые волосы до плеч, голубые глаза, невысокий и худощавый.

4. Кристин, 3 года. «Ребенок для угла». Названа так потому, что именно она в школе стояла в углу. Смышленая маленькая англичанка, умеет читать и писать печатными буквами, но страдает нарушением речи. Любит рисовать и раскрашивать картинки с цветами и бабочками. Светлые волосы до плеч, голубые глаза.

5. Адалана, 19 лет. Лесбиянка. Застенчивая и самоуглубленная, пишет стихи, готовит пищу и занимается хозяйством за всех остальных. У Адаланы длинные прямые каштановые волосы. Поскольку ее карие глаза иногда непроизвольно двигаются из стороны в сторону вследствие нистагма, про нее говорят, что у нее «танцующие глаза».

Калицева Полина Александровна



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный педагогический университет им. А.И.Герцена», студентка
г. Санкт-Петербург

Квест «Хроники великих физиков»

Одной из главных задач политики образования в Российской Федерации является – обеспечение современного качества обучения на основе сохранения его фундаментальности и соответствия перспективным потребностям государства и общества. Приоритетным в современном образовании является воспитание и одно из важных его направлений – нравственное воспитание учеников, развитие их патриотического, военно-патриотического и интернационального самосознания.

Военно-патриотическое воспитание – это процесс формирования у обучающихся системы знаний, навыков, идейно-политических убеждений и практической готовности необходимых для выполнения долга по защите Отечества, в условиях постоянного совершенствования научно – технической базы Вооруженных Сил РФ.

Цели и задачи данного комплекса игры и заданий

Цель: формирование мотивации учащихся к самостоятельной учебно-познавательной деятельности при обучении за счет игрового, соревновательного и познавательного аспектов.

Задачи:

- способствовать развитию навыков детей в поиске информации;
- побудить интерес к изучению физики и ее истории;
- способствовать развитию навыков учащихся обработки полученной информации;
- способствовать развитию активной жизненной позиции;
- побудить интерес к развитию науки и техники в современном мире;
- углубление знаний основного школьного курса физики;
- способствовать развитию навыков работы в команде;
- способствовать развитию интереса и любви к Родине.

Актуальность предлагаемой квестовой игры

Актуальность проведения игры вытекает из поставленных целей и задач, а именно:

- военно-патриотическое воспитание;
- расширение кругозора детей;
- сплочение отряда.

Характеристика квеста:

Специфика изучения физики в школе как предмета, обусловливает развитие у учеников теоретического материала закрепленного на практике при решении задач и выполнении лабораторного практикума. История формирования знаний физики остается на втором плане. Конкретные ученые и применение законов физики рассматриваются в школьном курсе только при изучении некоторых явлений. А ведь жизнь ученых, живая история научных открытий – этот тот материал, знакомство с которым может вызвать интерес к науке, к научному исследованию, гордость за ученых-соотечественников, открывших законы науки или совершивших великие изобретения. Физика, как школьный предмет, часто вызывает у детей проблемы в понимании законов, явлений, закономерностей в природе. Поэтому необходимо проводить мероприятия в игровой форме, чтобы применять знания вне кабинета физики.

Например, будет интересна квестовая технология, тем, что в процессе выполнения задания ребенок получает возможность раскрыться не только как личность, но и как индивидуальность. Особенно это актуально в подростковом возрасте. Квест – один из форматов игровой технологии. И это, особенно актуально если говорить о таком сложном с педагогической точки зрения возрасте, как подростковом.

Практическая часть

Прохождение данного квеста позволяет детям применять физические законы и знания для объяснения работы конкретных видов работы военной техники. Посредством игры усиливается практическая направленность изучения физики и углубляются знания, полученные на уроках. Знания из курса физики, полученные в течение учебного года на уроках и закрепленные в условиях детского лагеря в игровой форме, позволяет не только еще глубже усвоить физические принципы и законы, но и вызвать интерес к физике, радость знакомства с ней в неформальной обстановке детского отдыха.

Задания в данной игре несут в себе исторический, физический, практический характер.

Где можно проводить данный квест: Реализация данной игры возможна, прежде всего, в ДОЛ, если тематика смены связана с естественными науками.

Квест рассчитан: на детей возраста 13 – 14 лет. Выбор именно этой возрастной категории обусловлен тем, что для успешного прохождения квеста детям потребуются знания из области физики, уже полученные ими в школе.

Площадка: площадка для проведения игры может варьироваться от погодных условий. Если на улице тепло и нет дождя, можно проводить на улице. Выбирая для этого игровые площадки, зону перед корпусами, игровые площадки (футбольные, волейбольные). Если погода дождливая, то игру можно проводить в корпусе, станции которой располагаются на отрядных местах, также возможно использовать закрытые площадки ДОЛ.

Максимальное количество баллов: за всю игру можно получить 37 баллов.

Время проведения квеста: от 1 часа 15 минут до 1,5 часов. Продолжительность в определенной степени зависит от скорости прохождения участниками заданий квеста.

Организаторы: данную игру могут проводить старшие отряды для младших. Для отряда участника выдается маршрутный лист, в который организаторы станции выставляют полученные командой баллы.

Подведение итогов: судьями, при подведении итогов выступают вожатые участвующих в игре отрядов, как и со стороны участников, так и со стороны организаторов.

Итоги: в качестве поощрения, победившей команде выдается грамота о победе в игре. А проигравшей команде – грамота участника. Также для отряда организатора выдается грамота – организатор квеста «Хроники великих физиков».

Правила квеста: Для прохождения квеста отряд делится на две команды, в каждой выбирается капитан, который получает маршрутный лист. Организаторы (старшие отряды) стоят на своих станциях. Команды во время игры сопровождают вожатые отряда участника, во избежание ЧП. В маршрутный лист выставляются баллы, полученные за выполнение заданий. Регламент проведения станции должен четко прослеживаться, чтобы команды не оказались на одной станции вдвоем. По итогам прохождения всех испытаний выявляется победитель.

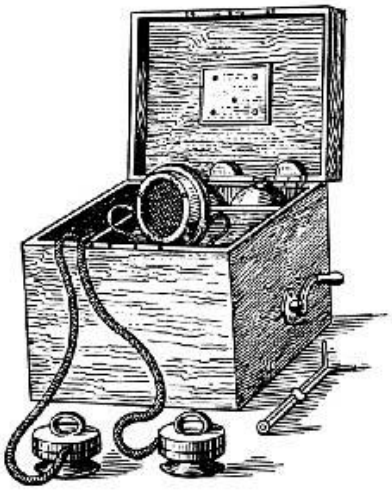
Задания квеста

№Станция «Магический аппарат»

Общее время проведения станции 10 минут.

Задание 1. Перед вами два изображения, первым заданием на этой станции будет: Определить, что это за устройство?





Правильный ответ: Телефон.

Краткая справка, которую рассказывают ведущие станции:

Изобретатель П. М. Голубицкий по праву считается основоположником отечественной телефонии. Его аппараты были впервые испытаны в апреле 1888 года. С Петербургского вокзала Николаевской железной дороги отошел литерный поезд, в вагонах которого находилась комиссия, решающая судьбу поездного

телефонного аппарата Голубицкого. Задачей поезда было доказать, что в любом месте пути можно вести разговор на обе станции. От аппарата, находящегося в вагоне, один из проводников соединяли с землей, а другой накидывали на провод железнодорожного телеграфа - и связь со станциями была установлена. Ответы слышались ясно и вполне отчетливо. Голубицкий создал на Курской и Николаевской железных дорогах систему телефонной связи, состоявшую из станционных, будочных и поездных аппаратов. Внедрение изобретений Павла Михайловича Голубицкого в практику позволило к началу XX века завершить процесс формирования надежных, эффективно функционирующих телефонных аппаратов. В современных телефонах до сих пор применяются устройства, созданные выдающимся русским изобретателем, в частности микротелефонная трубка, объединяющая микрофон и телефон в единое целое, а также рычаг переключения телефона с режима вызова на режим разговора.

Задание 2. Собрать электрическую цепь так, чтобы телефон мог звонить, цепь представлена на карточках в виде пазлов. Время выполнения задания 5 минут. Максимальное количество баллов 8.

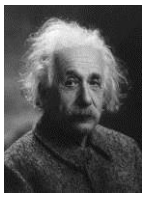
№ Станция «Таинственный ученый»

Время проведения станции: 7 минут

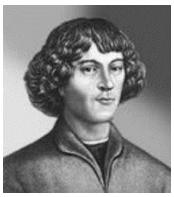
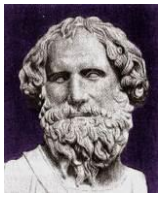
Пришедшей команде на станцию предлагается следующее задание:

Слова ведущего:

Перед вами представлены портреты ученых (не обязательно работавших в области физики), вам необходимо узнать их и в бланк ответа записать ваш ответ. За каждого «угаданного» ученого вы получаете один балл. Время выполнения задания 5 минут.









Ответы: 1. Эйнштейн, 2. Леонардо да Винчи, 3. Галилей, 4. Ньютон, 5. Коперник,
6. Архимед, 7. Паскаль, 8. Менделеев, 9. Циолковский, 10. Ломоносов

№ Станция «Теория дает ответ»

Время проведения станции: 10 минут.

Слова ведущего станции:

Физика наука – занимательная и многогранная! Уча и разбирая сложные законы, бывает так, что забываешь ты, что проходил по физике вчера. Поэтому, мы предлагаем вам разделиться на две команды и решить задачи, вспоминая физику 7 класса!

За решение всех задач команда получает по 2 балла, в итоге получить вы можете 4 балла. На решение задач вам дается 5 минут.

БЛОК 1 (Для первой команды)

1. Скорость зайца 15 м/с, а скорость дельфина 18 км/ч. Кто из них быстрее?
2. Скорость тепловоза 28 м/с, а автомобиля36 км/ч. Что из них быстрее?
3. Скорость электровоза 25 м/с, а скорость автомобиля «Москвича» 108 км/ч. Что из них быстрее?
4. Скорость скворца 72 км/ч, а скорость велосипедиста 25 м/ч. Кто из них быстрее?
5. Маша бежит со скоростью 18 км/ч за Сашей, убегающим от него со скоростью 12 м/с. Догонит ли Маша Сашу?

БЛОК 2 (Для второй команды)

1. За какое время плывущий по течению реки плот пройдёт 15 км, если скорость течения реки 0,5 м/с?
2. В течение 30 с поезд двигался равномерно со скоростью 72 км/ч. Какой путь он прошёл за это время?
3. За какое время пройдёт автомобиль «Жигули» путь 2 км, если его скорость 60 м/с?
4. Страус бежит со скоростью 22 м/с. Какой путь он пробежит за 1 минуту?
5. Черепаха проползла 5 м. Как долго длилось её путешествие, если её скорость 0,1м/с?

№4. Станция «Физический крокодил»

Время проведения станции: 8 минут.

Слова ведущего:

Задумывались ли вы когда-нибудь, что физические явления можно объяснить не только словами, формулами, демонстрациями? Сейчас мы предлагаем вам разделиться на две команды, каждая получает по два физических явлений. Ваша задача будет показать полученное явление так, чтобы вторая команда его угадала. Слова использовать нельзя. За каждое угаданное задание команда получает 0.5 баллов, максимально на этой станции вы можете получить 2 балла.

Конкурс проходит в 2 этапа, каждая команда поочередно выходит к организатору, вытягивает листок с физическим термином, совещается и показывает второй команде своего отряда. Задача второй команды угадать этот термин.

Предполагаемые термины/явления:

Броуновское движение

Движение электрического тока

Движение молекул в твердых телах

Движение тела с ускорением

Сила тока

№ «Физический ребус»

Время проведения станции: 8 минут

Слова ведущего:

Признавайтесь, давно вы не решали ребусы? Уже, наверное, забыли, как их решать? Сейчас я предлагаю вам решить несколько ребусов, за каждый правильно решенный ребус вы получаете 0.5 баллов, максимальное количество баллов 3.



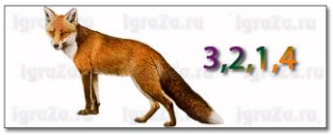
Градус



Энергия



Опыт



Сила



Скорость



Физика

№ «Физическая реклама»

Время проведения станции 10 минут. Максимальное количество баллов – 5.

Задание. Нарисуйте рекламу любому физическому понятию или явлению.

Лучшая работа, выбранная после игры командами, украсит отрядное место.

№ «Физическая лаборатория»

Время проведения станции 15 минут.

Слова ведущего:

Вы попали в физическую лабораторию, для просмотра демонстрации подойдите к моим помощникам. После того, как Вы просмотрите демонстрацию объясните наблюдаемое вами явление. За каждый правильный ответ вы получаете 1 балл.

Представленные демонстрации:

1) Как достать монетку не замочив руки
2) Перевернутый стакан
3) Демонстрация давление на столб жидкости
4) Закон Паскаля
5) Демонстрация работы манометра

Список использованной литературы

1) Великие российские изобретатели. – [Электронный ресурс] Режим доступа: http://www.inventor.perm.ru/persons/inventor_golubitskiy.htm
(Дата обращения: 26.10.18г.)
2) Программа элективного курса «физика и военная техника». – [Электронный ресурс] Режим доступа: https://infourok.ru/programma-elektivnogo-kursa-fizika-i-voennaya-tehnika-klass-1150854.html (Дата обращения: 22.11.18г.)
3) «Великие ученые 20 века». Москва «Мартин» 2001
4) Крайнев А.Ф. «Первое путешествие в царство машин» - 2 изд., стереотип. – М.: Дрофа, 2008. – с.173.
5) Акулова А. В., Писарева С. А., Пискунова Е. В. Конструирование ситуационных задач для оценки компетентности учащихся: учебно-методическое пособие для педагогов школ / О.В. Акулова и др. - Спб.: КАРО, 2008. - 96 с.

Корненко Александра Андреевна



Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»
Обособленное структурное подразделение
Загородный центр детско-юношеского творчества «Зеркальный»
г. Санкт-Петербург

Сюжетно-ролевая игра «Племя Леса Дождей»

Предлагаемую методическую разработку в интерактивной форме можно проводить как с детьми старшей группы, так и с педагогами.

Материал будет интересен вожатым, старшим вожатым, педагогам-организаторам, методистам.

Основные понятия:

Коммуникативная гибкость- степень способности свободы построения коммуникативных связей в условиях ограниченной реальности, или желаемой степени весь спектр возможных эмоций вызываемых совокупностью актуальных стимулов.

Коммуникативная гибкость рассматривается, как способность уравновешивать положительные и отрицательные стороны процесса взаимодействия.

Коммуникативная гибкость основывается на основных свойствах личности:

- Универсальность;
- Пластичность;
- Динамичность;
- Коммулятивность;
- Адаптивность;
- Субъективность;
- Амбивалентность;
- Отражаемость;
- Перенос.

В данной игровой модели основная работа акцентируется на:

Пластичности- возможность переживать разные оттенки коммуникативного процесса, и даже с разными знаками.

Адаптивности- способность притупляться в процессе привыкания.

Субъективности- способность разных людей, в зависимости от личностных особенностей, испытывать разные эмоции по отношению к одному и тому же источнику.

Отражаемости- возможность одних эмоций возбуждать другие.

Переносе- возможность переживать стимульные эмоции по отношению к предметам, связанным с этим стимулом.

Вселенная игры: Сердце густого Южного леса, в котором проживает племя людей.

1. Участники игры

Возраст игроков – от 13лет. При необходимости, условия игры могут быть адаптированы и переработаны.

Количество участников: - 15 чел.

2. Цели и задачи игры

Цель: Развитие коммуникативной гибкости, через решение коммуникативных задач.

Задачи:

Развитие коммуникативных навыков;

Формирование лидерской позиции;

Развитие навыков социально активной деятельности;

Формирование позиции принятия себя и других.

3. Ход игры.

Реализация игры осуществляется в три основных этапа:

Подготовительный;

Игровой;

Заключительный.

Продолжительность от 1,30 до 2 часов.

Описание игры:

В ходе первого этапа, идет подготовка участников к игре. Сбор и подготовка необходимого реквизита. Информирование участников об особенностях игры. Ознакомление с правилами. Распределение ролей и индивидуальная консультация с каждым ключевым персонажем, по вопросу активных игровых действий. Определяется место проведение действия, его оформление в соответствии с требованием игры: замкнутость пространства, оформление искусственными цветами и деревьями, создание эффекта леса, подбор музыкального сопровождения. *

Игровой этап начинается со сбора на игровой территории, где проходит вступительная интермедия, и само игровое действие. Персонажи проходят ритуал знакомства друг с другом, после чего и начинается сам поиск необходимых материалов, и построение сюжетных связей для достижения поставленных целей.

В ходе заключительного этапа идет раскрытие персонажей, задач, и полученных результатов. Рефлексия игры, выход из роли, осознание происходящего.

*музыкальное сопровождение обязательно. Предпочтение отдается подборкам из серии «Звуки леса», можно использовать New age, Chill out, микс «Цветные сны».

Основные правила: 1. Правило ограниченности игровой территории; 2. Правило слова- мнение каждого

персонажа имеет место быть; 3. Правило Неприкосновенность персонажей- исключено любое физическое или психологическое воздействие на персонаж; 4. Правило Времени- продолжительность игрового действия ограничено, это контролируется музыкальной подложкой; 5. Правило Вымышленности- все действия осуществляются только в контексте требований к персонажу; 6. Правило «Здесь и сейчас»- обсуждение игры не выходит за рамки игровой территории.

Адаптация пространства:

Перед началом игры подготавливается рабочее пространство. Помещение должно быть хорошо проветренным, фоном звучит легкая музыка предпочтение отдается подборками миксов New Age серии «Звуки леса». Приветствуется наличие искусственных растений, драпировка стен и мебели (шкафов и полок) тканями, с целью создания более мягкого пространства.

Группа участников входит в уже атмосферное пространство.

Знакомство с правилами и вводными:

Участники игрового действия знакомятся с правилами игры и получают свои вводные заранее, дабы у них было время для проработки образа игрового персонажа. Мастера игры озвучивают основные правила и особенности культуры взаимодействия.

Весь вспомогательный материал, в данном случае личные атрибуты персонажи получают индивидуально (с необходимым пояснением функциональности атрибута), непосредственно перед самой игрой.

По ходу игры, участники могут обращаться к мастерам за пояснениями действий, напоминанием правил, и тд.

В случае возникновения сложностей в игре, мастер может изменить правила, не нарушая концепции игрового действия.

Легенда игры:

Земля. Не далекое будущее. По планете распространяется вирус, который поразил почти все живое.

В дичайших Южных лесах осталось племя людей, которых еще не коснулся, этот вирус, но опасность, все же, рядом. Вирус движется по планете, и в любой момент, он может оказаться в этих лесах.

Вирус обладает несколькими ключевыми симптомами: жар, пигментация кожи в виде красных пятен, лихорадка, галлюцинации.

В самом сердце дичайшего леса живет племя людей. Все время они были защищены. Но случилось так, что Жрица племени, увидев картины мира вне лесов, дала понять племени, что на планете происходит, что-то не доброе, и скоро это коснется и их.

В племени возникает легкое волнение, местами возникают «Вспышки паники».

Племя начинает искать пути спасения от грядущей напасти.

В племени 13 ключевых персонажей, которые и ведут сюжетные линии, остальные участники, являются простыми жителями племени, участниками формирующихся сюжетный связей.

Вводные

Жрица. Вы - провидица. Видите события будущего. Иногда случается так, что вы падаете на землю, в лихорадке, и выкрикиваете те события, которые вы видите. Вы знаете, как передается вирус, но не знаете, как сообщить об этом племени.

Ваша задача: следить за поведением шамана, и не оставлять ее наедине с кем либо из племени.

Вы знаете, как определить чужака в племени- у него на запястье отражение созвездия Большой медведицы;

Вы знаете, как определить инфицированного жителя племени- у него появляется красная сыть на руках.

Шаман. Самая мощная сила племени в ваших руках. Вы четко уверены в том, что вирус- Кара небес, и излечить планету от вируса можно лишь принеся в жертву зараженного. Для этого вам нужно завести зараженного человека в ближайшую пещеру, для проведения ритуала жертвоприношения.

Ваша задача: обнаружить зараженного жителя племени

Вождь. Глава племени. Вам не страшен вирус, для вас главнее всего, что бы все племя осталось живым. Но вы не можете на прямую общаться с жителями племени. Вы можете общаться только через Глошатого племени.

Ваши задачи: 1. Общаясь с жителями племени, выяснить, хорошо ли они себя чувствуют, и понять, нет ли в вашем племени чужака; (Как определить чужака, знает Жрица)

2. Обнаружив чужака, Вы должны сохранить его тайну, и отвести его к Целителю Племени;

3. Как можно чаще сообщайте племени о том, что они в безопасности, их Вождь позаботится о них, и им нечего бояться.

Обычный житель племени. Вы, как и Шаманка, считаете что вирус- это кара богов.

Ваша задача: убедить в этом всех остальных!

Травница племени. Вы верите в чудодейственные свойства Земли и растений. У вас запас различных сборов и кореньев, включая сухую ветку Священного дерева. Вы уверены, что заражения можно избежать, надев оберег их трав.

Ваши задачи: 1. Сделать каждому жителю племени оберег;

2. У Вас есть ветвь Священного дерева, Вы должны передать ее Шаману.

Реквизит: сбор трав, нить для амулетов, коренья, ветка Священного дерева.

Мистик племени. Вы считаете что вирус- это черви живущие под стволами деревьев, которые выбираются по ночам на поверхность. Вы считаете, что спастись, можно начертив круг сухой веткой священного дерева, и оставаться в нем до рассвета.

Ваши задачи: 1. Убедить в этом все племя;

2. Отыскать сухую ветку Священного дерева.

3. Получив сухую ветку Священного дерева, начертить круг, и ввести все племя в него. Как только племя войдет в круг, Вы должны произнести заклинание: «Что из Земли вышло, вернись обратно»!*

Целитель племени. Вы лечите жителей племени от всех недугов. В давней дружбе с Травницей. Вы считаете, что можно излечиться от вируса, испив слезы русалки. У вас есть небольшой ее запас, которого должно хватить на все племя. Вам также известно, что есть некий просветленный чужак, который знает, как спасти Ваше племя. Вы не знаете как он выглядит, но знаете, что у него есть отличительная черта-отображение созвездия Большой Медведицы на запястии.

Ваша задача: 1. Первым обнаружить заразившегося и излечить его, дав выпить слезы русалки;

2. Если случается так, что к Вам привели просветленного чужака, Вы должны разузнать у него тайну вируса, и как спасти ваше племя. **

Реквизиты: склянка со слезами русалки.

Пещерный страж. Вы защитник племени. Следите за порядком, и за тем, что бы никто чужой не проник в племя.

Ваша задача: Никого не выпускать за пределы поселения.

Чтец Луны и Солнца. В племени вы ведете отсчет времени и событий. Следите за Солнцем и Луной. По вашему мнению, племя можно оберечь от заражения, поместив на ритуальный алтарь из трав Лунный камень, и провести ритуал очищения. Вы знаете, что Лунный камень точно существует, но где он находится вам не известно.

Ваши задачи: 1. Убедить всех жителей в необходимости соорудить алтарь;

2. Найти хранителя алтарных трав, и взять у него их;

3. Отыскать хранителя Лунного камня.

Лик племени. Вы магический страж племени. Вы знаете все о магии и способах ее использования. У вас есть все, что необходимо для сооружения Алтаря, у вас есть кусок Лунного камня, а так же несколько кусков метеорита. Вы считаете, что от вируса можно спастись, если совершить ритуал заклятия. Для проведения ритуала у вас есть все, кроме сухой ветки Священного дерева. Как провести ритуал знает Просвещенный чужак.

Ваши задачи: 1. При помощи сторонних жителей раздобыть ветку Священного дерева.

2. Сохранить при себе Лунный камень.

Реквизит: лунный камень, несколько кусков метеорита, сбор трав.

Глашатай племени. Вы самый внимательный и раньше всех узнаете всю информацию о том, что происходит в племени. Вы передаете информацию от вождя племени и обратно.

Ваша задача: 1. Отыскать среди жителей племени инфицированного(как его отыскать, знает Жрец (Жрица))

2. Сообщить об этом Вождю.

Обычный житель племени: Вы, первый заразившийся. У вас проявляется пигментация кожи, и иногда вы видите галлюцинации.

Ваши задачи: 1. Найти действенное средство для излечения;

2. Сохранить тайну болезни;

Особенность: первую часть игры вы отыгрываете как обычный житель племени,
через полчаса после старта игры, вы включаетесь в активную роль зараженного вирусом, и начинаете выполнение поставленных перед вами задач, периодически отыгрывая видение галлюцинаций

Обычный житель племени. Вы вообще не верите в существование вируса.

Ваша задача: убедить всех жителей племени, в том, что вируса нет.

Лик Леса. Вы общаетесь с травами и деревьями. Вы слышите их голова. От одного из деревьев вы услышали, что в племени есть зараженный.

Ваша задача: подводить к этому дереву жителей племени,
и убеждать в том, что вы услышали от него.

Особенность: первую половину игры, вы просто общаетесь с травами и деревьями, спустя полчаса от начала игры, вы начинаете внушать жителям, что одно из деревьев вам сообщило страшную тайну.

Просвещенный чужак. Вы всеведающий чужак и пришли в племя по зову предков. Вы знаете о том, что племя находится в опасности, ибо по планете распространяется вирус.

С вами общаются духи леса, и сообщают Вам всё и обо всем, и Вы должны передать знания тем, кому они предназначены.

Ваши знания: 1.Вам известен ритуал Лика Племени:

Из сбора трав выкладывается круг, в центр круга кладется лунный камень, рядом с камнем кладется ветвь Священного дерева.

Лик племени должен собрать все племя вокруг Лунного камня, и произнести слова:

«Силою Неба и Гор! Стремление птиц и воды! Твердостью камня и земли! Лес окутай себя туманом чистоты!»

2. Тайна вируса в том, что он не так опасен, как говорит Шаман племени! От него можно излечиться если свершить ритуал, который может провести только Лик пемени.

Особенность: у вас на запястии отображение созвездия Большой медведицы.

Информация для мастера:

*Один из вариантов финала игры, когда Мистик достигает своей цели!

** Вариант финала игры, когда Целитель спасает племя, при совершении ритуала Ликом племени

Рефлексия игры:

В ходе рефлексии, каждый участник транслирует свои ощущения полученные в ходе игры, сообщает о достигнутых целях, и о том, что помешало достижению целей (в случае, если такое произошло).

Мастера игры обязательно проводят информационную рефлексию, делая акцент на том, что это игровая вселенная, в которой возможны разные пути развития возникающих ситуаций.

Важно услышать мнение каждого участника, и прокомментировать его, в соответствии с запросом.

Игра не предполагает формирования качественно новых знаний, она направлена на развитие уже имеющихся, делая их более гибкими.

Рехтина Алена Сергеевна

Алтайское РО МООО «РСО»
Алтайский край, г. Барнаул



Воспитательное мероприятие «Владея рифмою-штурвалом...»

В современном мире, где социальные сети всё больше захватывают нас, подвергая необратимому изменению неокрепшие умы. Ведь по большей части дети смотрят, читают развлекательный контент, который не помогает развивать уровень образования и развития личности в целом. Общение при помощи коротких сообщений с огромным количеством сокращений и выражение эмоций изображениями, несущими настроение, чувство (смайлами, стикерами) не просто убивает навык выражения мыслей, эмоций посредством письма: дети перестали разговаривать, писать, выражать свои эмоции, заменяя их «масками» смайликов. В целом это негативно отражается на развитии ребёнка. Занятия по стихосложению позволят не только привить детям чувство прекрасного, но и помогут развить у них навык выражения своих эмоций, мыслей в стихотворном, литературном формате, грамотную речь, воображение, создаст возможность самовыражения.

Отрядное дело проводится в качестве подготовительного этапа к конкурсу Российского Движения Школьников «Русские рифмы. Дети».

Продолжительность: 50 минут

Возраст: 12-14 лет

Цель: развитие навыка создания стихотворных произведений детьми

Задачи:

- изучить литературные формы, строение поэтических произведений, выразительные языковые средства
- заложить основы формирования у детей творческого мышления
- развить коммуникативные навыки, эстетические качества и самостоятельность суждений
- преодолеть нерешительность детей.

Предполагаемый результат:

- удовлетворенность подростков результатами занятия;
- высокий уровень творческой и интеллектуальной активности ребят на занятии;
- выражение собственных оригинальных мыслей;
- создание собственных стихотворений, творческое представление произведений.

Форма занятия: творческая мастерская

Тип занятия: комбинированное

Методы:

- метод игры: игра на знакомство, на проявление творческих способностей;
- метод проблемного обучения: поисково-эвристический, аналитический;
- метод «равный-равному»
- метод работы в «малых группах»

Реквизит: бейджи, пергаментные листы формата А4 (под старину), фломастеры, ручки, маски, веера, парики, словари, портреты, подсвечники, колокольчик

Техническое оснащение: магнитная доска, магниты, маркеры, столы, стулья, колонки.

План занятия

- создание среды поэтического творчества, содружества, сотворчества;
- экспресс-диагностика навыков стихосложения, чувства ритма;
- кольцовка рифмы (игра);
- всестороннее изучение какого-либо предмета/явления, полное описание;
- тренинг по вхождению в поэтическое состояние;
- создание рифмованных строчек о выбранном предмете/явлении, составление их в единое произведение в группе;
- театрализованное представление созданных стихотворений;
- подведение итогов, рефлексия.

Подготовительный этап

Помещение оформлено в антураже салона в дворянском доме 18-19 вв. Подсвечники, книги, портреты, картины, портьеры и пр. На столах словари, пергамент, пишущие принадлежности, портреты поэтов. На входе каждый ребёнок получает пригласительный билет/программку/ что-то в этом роде, на котором 2 вида изображений для разделения на пары (перо или книга) и с обратной стороны 4 вида четверостиший русских классиков для разделения на микрогруппы. Включается музыка Начало фоном

- Литература любит дочерей,
Как истинная мама,
И нет на свете никого милей,
Чем Проза, Лирика и Драма.

Но средняя ритмичней всех,
Изящней и певучей,
И для печалей и потех
Вы не найдёте лучше.

- Добрый вечер, Дамы и Господа, я рада приветствовать вас в своей литературной гостиной. Как вы думаете о какой из сестёр, дочерей Литературы, сегодня пойдёт речь? (Ответы детей)

Мы с вами не знакомы, а по правилам этикета прошлых столетий люди высших кругов не просто знакомились друг с другом, а представляли своих одних знакомых другим. Именно так пройдёт и наше знакомство. Сейчас я попрошу во внешний круг встать всех у кого на приглашении Перо, а во внутренний, лицом к внешнему, всех с изображением Книги. Итак, ваша задача за 1 минуты узнать как можно больше информации о вашем собеседнике и за следующую минуту рассказать о себе так, чтобы по истечении установленного времени вы смогли представить вашего знакомого нашему обществу. И не забывайте о том, что мы с вами очутились в 19 столетии прошлого века, всё должно быть подано в стиле данного времени. Время пошло! (Переворачиваются песочные часы. Идут диалоги. По истечении времени звоню в колокольчик)

- Итак, время истекло, дорогие приглашённые. Я с нетерпением ожидаю знакомства с каждым из вас! (Происходит представление участников. После каждого особые аплодисменты: дети соединяют кисти тыльной стороной и «хлопают» пальцами)

- Наше знакомство с вами прошло вполне успешно. И чтобы поблагодарить друг друга вспомним, как наши дворяне выражали своё почтение, кто-нибудь может предположить? (Ответы детей) Да, всё очень просто: дамы слегка склоняли голову и едва приседали в лёгком реверансе, а молодые люди просто слегка наклоняли голову. Но я должна открыть вам тайну: только что вы познакомились с членами Нового Тайного общества. И именно поэтому у нас с вами особые аплодисменты. Но ещё у нас будет особый ритуал демонстрации расположения к друг другу: протяните правую руку к левой руке соседа справа и левую – к правой соседа слева, словно вы хотите соединить ваши ладони. Но наши ладони не соприкасаются. Напрягите кисти. Чувствуете, как энергия переходит по нашему кругу? Это Энергия нашего Единения. Отныне мы связаны с вами.

Основной этап

- Ну что же, я прошу вас занять места в вольном порядке, где и с кем вам будет наиболее комфортно. И как хозяйка Литературной гостиной, я хотела бы вам рассказать о тематике вашего сегодняшнего визита. И это, как может быть, вы уже догадались, прекрасная Поэзия - царица мысли, благозвучие речи и чистое волшебство. Но это волшебство не сказка, оно живёт в каждом из нас, только нужно поверить и научиться управлять своим магическим даром. И именно сейчас мы с вами попробуем поделиться друг с другом чудесами. Это будет первым испытанием перед вступлением в Тайное общество. На ваших столах есть пергаменты с заданием (Приложение 1), на выполнение которого у вас есть 5 минут. Итак, песок начинает

течь вместе со временем (Переворачиваются часы, дети выполняют задание. По истечении времени звоню в колокольчик).

- И вновь минуты утекли в небытие. У всех получилось справиться с заданием? Давайте послушаем некоторые произведения. Что вызвало трудности? Поаплодируем друг другу! (Тайные аплодисменты)

- Да, действительно, первый опыт во всём не самый отличный, но это лишь первый шаг, первая проба Пера. А сейчас мы с вами познакомимся с важной частью любого поэтического произведения – ритмом. В стихотворении может отсутствовать рифма (например, белый стих), но ритм – это тот самый неизменный аспект, превращающий обычный текст в Поэзию.

Сейчас я буду хлопать определённый ритм, а вы должны будете повторить за мной. Готовы? (ДАА! Прохлопываю пару ритмических зарисовок, дети повторяют. Предлагаю детям, с наиболее удавшимися произведениями, попробовать простучать собственный ритм, остальные повторяют)

В салонах или гостиных высший свет не только беседовал, Дамы и Господа любили и интеллектуальные развлечения, различные головоломки и игры. И сейчас я попрошу вас вновь встать в круг, и мы с вами сыграем в Кольцовку Рифм. Правила очень просты. (Сложность зависит от уровня творческих способностей детей, выявленного экспресс-тестом) Я говорю строку (слово), а следующий, по часовой стрелке, говорит в рифму новую(-ое) строку (слово). Помощь друг другу только приветствуется, не забываем о том, что мы все – новое Тайное общество, литературное братство, где царит сотворчество. (Игра проходит 2-3 круга, в зависимости от быстроты реакции детей. По окончанию Энерррргия.)

- Если вы обратили внимание, на ваших столах находятся портреты великих русских поэтов (Приложение 4) Сейчас ваша задача занять места таким образом, чтобы вы оказались за столом, на котором расположен портрет поэта, написавшего строки, размещённые на ваших приглашениях. (Дети располагаются за соответственными столами. Располагаю на столах различные предметы: книга, часы, подсвечник, перо)

- И у меня есть для вас новое испытание. Любой предмет, любое явление, событие имеет какие-либо свойства. Для того, чтобы создавать, мы с вами должны быть частью этого мира, ощущать и воспринимать его всеми органами чувств, понимать всё окружающее. Сейчас, вам предстоит описать предмет. У вас на столах расположены совершенно обычные предметы, постарайтесь посмотреть на них под другим углом, увидьте их, как в первый раз в своей жизни. В описании участвует вся команда. На выполнение задания у вас есть 3 минуты. (Часы. Выполнение. Звон)

- Я прошу представителей каждой группы зачитать описание вашего предмета, а всех остальных закрыть глаза и постараться представить этот предмет со слов ваших новых товарищей. (Зачитывают слова, остальные представляют). Давайте поблагодарим наших выступающих и попросим их вернуться на свои места. (Тайные аплодисменты. Представители возвращаются на место)

- Ну что ж нашему Тайному обществу не хватает совсем чуть-чуть для того, чтобы стать действующим. И впереди ещё одно испытание. Сейчас вы достанете из этой шляпы место и явление либо событие, в которых «был замечен» ваш предмет. Вам предстоит сложить всё это в одну картину, в одно произведение

искусства и представить нам в интересной форме. Для упрощения задачи я предлагаю вам обратить внимание на столы, на которых есть специальные словари, а также объединить усилия, почувствовать всю прелесть сотворчества. У вас есть возможность воспользоваться реквизитом, музыкальным сопровождением. На выполнение задания у вас есть 10 минут. Но прежде чем приступить, я предлагаю вам пройти тренинг. Ведь как я уже говорила сегодня, поэт должен чувствовать себя единым целым со всем миром. Одно из упражнений поможет нам в этом (Приложение 2)

- Приступаем к заданию! (Пока дети выполняют задание, происходит оформление Залы для представления. Общий полукруг сидений, зона «сцены». Звонок)

- (Второй звонок). И мы слышим второй звонок, потому что наша гостиная превращается в театральное пространство. Мы приглашаем вас в зрительный зал. И не забываем приветствовать наших актёров тайными аплодисментами (Дети садятся. Третий звонок. Выступления групп)

Зайцева Алёна Владиславовна

ГБОУДО ДТДиМ имени А.П.Гайдара
г. Москва



Вечернее мероприятие юмористического мини-кино «Ералаш»

«Ералаш» – единственное в своем роде произведение кинематографии, которое иронически подходит к решению бытовых проблем, ориентируясь на взгляды и потребности современного общества, позволяя разным поколениям достигнуть взаимопонимания.

Цель мероприятия: Познакомить участников с спецификой работы над видеороликами

Оборудование и инвентарь, материально-техническое обеспечение: Помещение, проектор, экран, мультимедийное оборудование, 2 микрофона, стулья по количеству участников.

Краткое описание мероприятия:

1. Заранее, желательно за 2-3 дня, для отрядов смены проводится жеребьевка с темами видеоролика.
2. Ролики должны быть не больше 3 минут, главной задачей является смешно обыграть тему, которая им досталась
3. Показ роликов

Селезнева Алёна Витальевна

ДОЛ «Золотой колос»
г. Воронеж



Скрытые ресурсы человеческой памяти: как запомнить много и надолго?!

Цель мастер-класса: Показать методы тренировки памяти, способствующие запоминанию дат, личностей и событий.

Задачи:

1. Познакомить ребят с методом тренировки памяти «Слепо конспект»
2. Развитие ассоциативности и креативности мышления.
3. Воспитывать любовь к истории своей страны
4. Научить ребят правильному алгоритму действий в запоминании дат, событий и исторических личностей при помощи творческого подхода;
5. Повысить мотивацию в изучении истории, показав, что выучить даты и события вполне реально в процессе практической деятельности;
6. Воспитать положительную мотивацию обучения, умение общаться в коллективе.
7. Развитие у ребят памяти, воображения и внимания в процессе различных приемов запоминания, а именно игр, ассоциаций и «слепых» конспектов

Оборудование: стулья (по количеству участников), доска, ноутбук, «Черный ящик», «Сосуд времени», шарики, камни в мешочке, проектор, презентация

Раздаточный материал: белые халаты ученых, бейджики, анкеты участника (заполняются в ходе мастер-класса)

Введение:

Участники заходят в аудиторию. Игра на знакомство (ребята встают в круг и принимаются в тайное научное сообщество, им выдаются халаты и бейджи). Ведущий разговаривает с ребятами, что выучить историю детский организаций, а тем более всю историю России очень сложно. Далее он, представляя свой научный проект, смешивает химические вещества, машина времени заработала и перенесла ребят в 1922 год. Ведущий объясняет, 19 мая 1922 года прошла Вторая Всероссийская конференция комсомола, которая приняла решение о повсеместном создании пионерских отрядов.... Участникам раздаются мешочки, в одних лежат камни, а в других бусины. Ребятам нужно ответить на вопрос: « Что им нравится больше: грязные

необтесанные камни, или же красивые бусины?». Ведущий объясняет, что человеческий мозг не способен запоминать даты и некоторые события, если они преподносятся неинтересно и неправильно, поэтому они и отправились в прошлое… Затем участники создают коллаж из ассоциирующихся с данной эпохой элементов. Вдруг, раздается шум тревоги, машина времени повреждена и теперь участники не могут вернуться в будущее. Но не все потеряно, ведь если они пройдут испытания и соберут достаточно энергии, вернуться домой не составит труда.

- Основная часть: истории, посредством ролевой игры и ассоциаций. Так, ребята попадают в XVII-XVIII век – эпоху правления Петра I…

- Приглашается один участник, теперь он - Петр I (выдаются реквизиты), послушав теорию, ребята должны составить «слепой конспект». Ребята накопили достаточно энергии, чтобы отправиться в 1812 год, для встречи с Наполеоном и Кутузовым.

- Два участника становятся Наполеоном и Кутузовым. Остальным ребятам выдаются стикеры, на которых они напишут основные моменты теории, которые затем могут наклеить на самых видных местах у себя дома.

- Наконец, ребятам хватает энергии для починки машины времени. Но, чтобы не повредить пространство, они должны угадать, что находится в черном ящике (предметы по теории). А также провести раскопки предмета, связанного с пройденным материалом.

-Заключительная часть. Теперь ребята вернулись в XXI век и подводят итоги конференции, обсуждают, что изменилось за все это время. Так, они узнают еще один способ запоминания – открытое обсуждение. В завершение, ребята задают вопросы ведущему. В завершении ребята, если им все понравилось, кладут на весы бусины, а если нет – камни, тем самым подводя итоги мастер-класса, также они могут написать его на стикире и приклеить на специальный плакат.

Проверка реализации поставленных задач и достижения цели осуществляется с помощью:

- упражнения «черный ящик»;
- упражнение «Раскопки»;
- обратная связь.

Трофимов Алексей Андреевич



ВДЦ «Океан»
Приморский край

«Вечер открытия навигации»

Актуальность: Практика самой молодой дружины центра показала, что морская тематика востребована не только среди участников морских клубов страны, но и среди ребят, которые ранее не увлекались данным направлением деятельности. Вечер открытия навигации является первым содержательным событием в дружине, давая старт морской навигации. Это событие стало современной традицией и передает эстафету будущим юнгам из смены в смену, что подтверждает его **результативность**.

Цель: Развитие познавательного интереса детей к морскому делу через знакомство с традициями дружины «Океанская Эскадра».

Задачи:

Познакомить детей с традициями дружины «Океанская Эскадра».

Дать старт морской практике на данной смене.

Посвятить участников программы в Юнги.

Место проведения: учебная территория дружины «Океанская Эскадра» по морской практике.

Возраст: участники программы «Первая Экспедиция», в возрасте от 13 до 17 лет.

Результатом успешного проведения настоящего события можно считать готовность участников программ, реализуемых на дружине, и далее принимать традиции и ритуалы дружины, соблюдать их не только в течение смены, но и по возвращению домой.

Сценарий

Ведущий: Добрый вечер дружина «Океанская Эскадра»! Буквально вчера произошло важное событие для нашей дружины – открытие навигации. За последние два дня первые дети-участники программы «Первая экспедиция» вышли в море, что ожидает уже в ближайшее время и всех оставшихся ребят. Сегодня настало время посвятить вас в юнги «Океанской Эскадры».

Видеоролик «Андрей Тарасенко посетил «Океанскую Эскадру»

Ведущий: Наша дружина – это один огромный корабль. Все большое возникает из самого малого – плана, модели, маленького корабля, спасательной шлюпки и т.д. Вместе с вами мы будем знакомиться с морскими походами именно с помощью Ял-6, а как известно, движение вперёд на шлюпке невозможно без весла.

Ведущий:Издавна весло, как и жезл, является символом великой мощи и власти в руках людей,

наставляющих на правильный путь. Если они вступили на ложный путь и если правят не туда, то весь корабль не сможет идти правильным курсом. Если мы будем соблюдать все правила морских походов, то вместе мы достигнем успехов.

Видеоролик #12 – 35 причин приехать в «Океан»

Вручение весла каждому экипажу для произнесения клятвы

Ведущий: Внимание дружина«Океанская эскадра»! Для произнесения клятвы, просьба каждому участнику экипажа взяться за весло.

Произнесение клятвы

Клянетесь ли вы бороздить просторы Японского моря?

Беспрекословно слушать старшину шлюпки, выполняя все его команды?

Перед выходом в море одеваться по погоде, не забывая про головные уборы?

Ступать на причал только надев спасательный жилет?

Не класть руки на планширь?

Не ронять весло в воду?

Увидев в воде рыбу, не тянуть к ней руки?

В любой момент помочь товарищу?

Клянемся, клянемся, клянемся!

Ведущий: Но это ещё не всё. Для того чтобы стать настоящими моряками, нам необходимо закрепить нашу клятву морской водой. Внимание всем юнгам, кепки снять!

Девочки старшины обливают морской водой кепки юнг с помощью шлюпочных черпаков.

После, ведущий читает стихотворение неизвестного автора «Здравствуйте моря!»

Ведущий:

До свиданья, милый берег!
Здравствуйте, моря!
Корабли вдевают серьги,
Подняв **якоря**.

Золотит бока линкоров,
Пламенный восход.
В красной дымке тает берег,
Под сиянье вод.

Море наше не спокойно,
Дремлют в них шторма.
Гонят бешеные волны,

Пены бахрома.

Будут вихри биться, лая
В окна наших шлюп.
Ну а юнги точно знают,
Их на суше ждут.

Ведущий: В дар от дружины каждому участнику программы вручаются памятные якоря, которые символизируют вашу готовность к новым походам. Пусть они будут вам напоминать о родных берегах, на которых вас всегда будут ждать. Берегите их, друзья! Просьба всех старших помощников экипажей подойти к старшему боцману дружины.

Старшины вручают юнгам якоря.

Ведущий: Внимание участники программы «Первая экспедиция», с этой минуты вы официально являетесь юнгами дружины «Океанская Эскадра»! Ура, ура, ура!

Ведущий: Дорогие друзья и по традиции, давайте встанем в круг и споём гимн нашей дружины.

Выдается текст песни

Все встают в круг и исполняют гимн дружины «Океанская Эскадра»

Ведущий: Для того, чтобы узнать, какова жизнь настоящего моряка – внимание на экран!

Фильм «Выходим в море»

Ведущий: «Путешествие в 1000 миль начинается с одного шага!» Сегодня мы с вами сделали свой первый шаг и готовы к предстоящему путешествию! Для того, чтобы сделать последующие шаги, мы ждём вас в нашей дружине «Океанская Эскадра» в качестве старшин в будущих годах!

Ведущий: Мы не говорим вам прощайте, а с уверенностью говорим вам до новых встреч!

Ескина Александра Сергеевна



Детский лагерь «Полевой»,
ФГБОУ «Международный детский центр «Артек», вожатая
Республика Крым, г. Гурзуф

Отрядный вечер «Солнечное кольцо»

Цель: создание условий для формирования позитивной самооценки подростков, умения анализировать собственные действия, последствия поступков и слов, развитие коммуникативных способностей, умения сотрудничать.

Задачи:

- формировать у ребенка представление о самом себе как о личности;
- формировать адекватную самооценку;
- учить детей дифференцировать и проговаривать свои чувства и ощущения; развивать творчество и воображение.

Материалы: маркеры, цветные и простые карандаши, фломастеры, листы бумаги формата А4, музыка для релаксации и психогимнастики.

Формы работы: индивидуальная, групповая.

Список литературы:

1. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Мастер сказок. 50 сюжетов в помощь размышлениям о жизни, людях и себе для взрослых и детей старше семи лет. – СПб.: Речь, 2011.
2. Кононенко Г. Ключи в мой внутренний дом//Школьный психолог №9/2004.
3. Немов Р.С. Психология Кн. 1, - М: Владос, 2001.
4. Психогимнастические упражнения для школьников: разминки, энергизаторы, активаторы/ авт.-сост. М.А. Павлова. – Волгоград: Учитель, 2011.

Интернет-ресурсы:

Некоторые упражнения были взяты из статьи группового занятия для подростков "Мой внутренний мир" психолога Банщиковой Елены Владимировны http://festival.1september.ru/articles/617341/!!!
http://psy.1september.ru/view_article.php?id=200900321

Ход занятия:

Организационный момент:

Упражнение: "На солнечной поляне".

Вожатый: Мы в жизни часто выбираем различные роли. Представьте, что сейчас лето, теплый солнечный

день. Вы гуляете по лесу. Вы вышли на поляну – зеленая трава, солнышко греет, вокруг деревья. Кто Вы на этой поляне? Какой Вы на этой поляне? Изобразите движениями, звуками своего героя. (Участники по кругу отвечают на каждый вопрос. Каждый круг повторяется до тех пор, пока все не выполнят задание.)

Вводная часть.

Вожатый: Мы живём с вами в большом, удивительном и очень интересном мире. Нас окружает природа, предметы, много людей. Каждый день мы узнаём что-то новое, чему-то учимся. Есть в мире то, что нас радует и есть то, что огорчает. То, что окружает нас – мир внешний (вокруг). Но есть ещё и другой мир, который существует внутри нас – его ещё называют внутренний мир человека, "душа". Внешний мир у нас общий. А внутренний? Он у каждого человека свой, неповторимый. Этот мир невидим нашим глазам. На что он похож? Как вы себе его представляете? Что же находится в этом мире? (наши мысли, эмоции, чувства, характер, мечты).

Сегодня я предлагаю вам совершить небольшое путешествие в ваш внутренний мир и узнать его получше. Зачем нужно знать свой внутренний мир? Тема нашего отрядного вечера: Мое уникальное "Я".

– Итак, в добрый путь! Приятного путешествия!

Основная часть.

Вожатый: Ваше уникальное "Я" поможет обрести крылья и отправиться в свободный полет навстречу жизни, преодолевая на своем пути трудности и преграды. Представьте себе, что каждый их вас – маленькое яйцо в котором находится гусеницы. Ваши руки связаны невидимыми ниточками, вы видите, слышите, но двигаться не можете. Представили? Опишите свои чувства. А теперь давайте посмотрим, что происходит с личинкой гусеницы. (На роль гусеницы выбирается кто-то из отряда, при помощи цветных платков его "пеленают".) гусеница не слышит, она не может воспринимать музыку, звуки природы, пение птиц, человеческую речь (психолог завязывает участнику уши). В глазах ее бездонная чернота, ей не суждено увидеть красоту окружающего мира (завязывают глаза). Сейчас она не может рассказать о том, что чувствует, как провела день и чему удивилась (завязывается рот). У нее нет крыльев, она не может потрогать, почувствовать (связывают руки). Она лишена ног и не может передвигаться, играть и путешествовать (связывают ноги).

Вожатый- Что вы чувствуете?

Вожатый: А сейчас постепенно снимаем запреты. Что вам хочется освободить в первую очередь? и т.д. Так что же происходит с человеком, который оказывается в такой ситуации?

Упражнение "Аплодисменты" (повышение самооценки и настроения).

Вожатый просит встать тех, кто обладает определенным умением или качеством, это человек встает, а остальные ему аплодируют. Например: "встаньте те кто умеет вышивать, кататься на горных лыжах, плавать, читать стихи, мыть посуду, любит смотреть сериалы, сажать цветы и т.д.

Упражнение "Великан" (направлено на активизацию участников группы и повышение их самооценки).

Вожатый предлагает всем стать в круг и произносит приблизительно такой текст:

"Представьте себя великанами. Расправьте плечи, оглядитесь вокруг. Внизу – маленькие лилипуты, а

каждый из вас – огромный человек – великан. Чувствуете себя сильным? Хорошо! Наклонитесь и возьмите в руки кого-либо из маленьких человечков, разглядите их. Почувствуйте себя большим человеком, а их – маленькими".

Вожатый: Итак, вы были маленькими гусеницами, но пришло время, и вы стали одной большой гусеницей (участники становятся паровозиком, двигаются друг за другом, преодолевая препятствия).

Когда гусенице бывало одиноко, она скручивалась в клубочек и приобретала силу и уверенность (участники встают в тесный кружок). И настало время, когда у нее появилось вначале правое крылышко (крылышко чувств и эмоций, интуиции) затем левое крылышко – разума, и она взмахнула ими, обретя гармонию, и полетела (участники машут руками-крыльями). Так она превратилась в бабочку. Впереди у нее трудный полет, ветер будет трепать ее крылышки, букашки будут стараться найти в ней изъяны, но она не свернет со своего пути.

Первый полет бабочки – обязательно к воде, без которой невозможна жизнь. Вода, этот волшебный эликсир, созданный самой природой, - метафора человеческих чувств.

Упражнение "Наш внутренний сад".

Вожатый: Наш внутренний мир можно представить себе, как прекрасный сад (фоном включается тихая спокойная музыка для релаксации). Я попрошу вас сесть как можно удобнее, расслабиться, закрыть глаза и представить свой внутренний мир в виде прекрасного сада (пауза).

– Какой он – сад вашего внутреннего мира? Он большой или маленький?

– Какие запахи вы ощущаете в вашем саду? Какие слышите звуки?

– Ваш сад окружает забор или каждый может подойти к нему?

– Бывают ли в вашем саду люди? Пройдитесь по своему саду, погуляйте (пауза).

– Какие эмоции вы испытываете, гуляя по саду? Что чувствуете?

– А теперь попрощайтесь со своим садом. Вы сможете вернуться сюда, когда захотите. Постепенно возвращайтесь в нашу комнату, открывайте глаза.

Далее психолог просит каждого участника (по степени готовности) рассказать о саде своего внутреннего мира.

– Каким вы представили свой внутренний сад?

– Что вы испытали, когда выполняли упражнение?

– Что теперь чувствуете?

Арт-терапия "Краски моего Я".

Вожатый: Чтобы внутренний сад был действительно прекрасным, нужно приложить усилия и как следует поработать. Как вы думаете, семена чего мы сажаем в своём внутреннем саду? Да, это семена наших мыслей, наших желаний, наших чувств, семена будущих поступков. Семена добрых мыслей, знаний, чувств, желаний туда нужно сажать специально. Если ничего не посадил в своём саду, какой урожай соберёшь? Да, только урожай сорняков. А что с ним делать? Сколько труда нужно приложить, чтобы его прибрать и

уничтожить! Богатый урожай из внутреннего сада – это основа счастья человека. Про какого человека говорят "у него богатый внутренний мир"?

Ухоженный внутренний сад питает человека и помогает ему достичь всего, о чём он мечтает.

– Послушайте своё сердце, позовите на помощь воображение и нарисуйте свой внутренний сад.

– Что в нём растёт? Какой урожай он даёт?

– Какие сорняки нужно выполоть в вашем внутреннем саду? Подумайте, как это лучше сделать?

– Какие советы вы дали бы человеку, который желает вырастить в своём внутреннем саду добрый урожай?

Учащимся даётся время на рисование, затем они могут по своему желанию показать и прокомментировать рисунки (никакой критики не допускается). Важно подвести детей к пониманию, что у каждого свой уникальный внутренний мир и от самого человека зависит, каким он будет.

Вожатый: Человек, как и внешний (окружающий нас) мир, меняется. Человек не только растет, взрослеет, но и его внутренний мир постепенно становится другим. Каким вы хотите, чтобы был ваш внутренний мир? Что для этого нужно делать?

Заключительная часть. Рефлексия.

Упражнение "Скажи приятное".

Вожатый: Наш сегодняшний отрядный вечер подходит к концу. Закончить его я хочу тем, чтобы вы сказали конкретному человеку в нашем кругу спасибо и пожелали чего-то хорошего друг другу.

Ткачёв Александр Дмитриевич

Забайкальская краевая детская общественная организация
«Республика юных забайкальцев», вожатый
Забайкальский край



Мастер-Класс «Как говорить, чтобы тебя услышали»

Актуальность: Навыки презентации и публичного выступления необходимы каждому современному человеку. В данном мастер-классе сделан упор на развитие «Soft skills». По мнению ученых Гарварда и Стэнфорда, 75-85% профессионального успеха зависит от наличия «Soft skills» у специалиста и только 15-25% – от «Hard skills».

Цель: Развитие у молодежи навыков публичного выступления, повышение уровня «Soft Skills».

Задачи:

Создать условия для содержательного досуга детей;

Способствовать раскрытию лидерских и ораторских способностей молодежи;

Улучшить навыки общения, креативного и критического мышления молодежи;

Расширение кругозора, посредством выступлений.

Современность формы: В рассматриваемом мастер-классе используются современные технологии работы с аудиторией. Практические задания и наглядная презентация (вложена в папку. Анимированная). Основано на собственном опыте автора, который прошел 11 мастер-классов в данной области от таких спикеров как: Сергей Озеров, Чарли Хуперт (пройдены 3 его курса) и многие другие. А также на основе прочитанной популярной литературы в данной области: «Как завоевывать друзей и оказывать влияние на людей» Карнеги Д., «Съешьте лягушку! 21 способ научиться успевать всё» Брайан Т. и другие.

Учёт возраста: 14 – 17 лет.

Результативность: Данный мастер класс являлся обязательным для всех участников конкурса «Лидер 21 века» в региональном этапе проходившем в Забайкальском крае. Итогом становились качественные выступления участников на этапах «Самопрезентация» и «Презентация социального проекта».

Описание мастер-класса

Так как программа основана на опыте автора и информации подчерпнутой их выступлений известных спикеров и работ написанных в рамках данной тематики, описана будет лишь структура мастер-класса (программа – содержание). Данную программу так же могут использовать специалисты\вожатые, имеющие опыт в данной сфере и готовые поделиться им с другими людьми. Далее – описание структуры:

Программа мастер – класса состоит из трех блоков теоретического материала, практических заданий и рефлексии.

1 блок: Как настроить себя и побороть страх.

В данном блоке говорим о психологическом настрое, репетиции и фишках, которые помогут снять волнение перед выступлением.

2 блок: Как правильно подать себя.

На данном этапе поговорим о голосе, положении тела, жестах, зрительном контакте и так далее.

3 блок: Как подготовить выступление.

Обсуждаем процесс подготовки. Как написать и структурировать выступление. Как подготовить интересную презентацию и сделать ее современной, а не из 2007 года.

Далее практические занятия:

Проводим артикуляционную разминку

делим участников на группы из трех человек. В каждой группе, по очереди двое придумывают тему для третьего и тот должен импровизировать – рассказывать на эту тему выступление на 2 минуты. Так все участники.

Закрепляем полученные знания – рефлексия.

В дальнейшем работаем с детьми на протяжении всей смены, по мере надобности : подготовка к выступлению, участие в конкурсе. Проводим редактуры. Также, отличным решением будет провести небольшую конференцию в формате TED.

Мероприятие «Урок мудрости»

Актуальность: Пребывание в летнем лагере для детей должно быть не только веселым, но и полезным. После каждой смены, ребенок должен вернуться домой с новыми мыслями, готовый к новым поступкам. Именно по этому это мероприятие проводится на каждой смене и не теряет своей актуальности.

Цель: Привить молодежи нравственные качества, такие как: доброта, совесть, честность.

Задачи:

Создать условия для содержательного досуга детей;

Воспитание чувства сострадания и любви ко всему живому;

Развить умение анализировать и оценивать события на эмоциональном уровне;

Научить слушать и рассуждать.

Современность формы: Мероприятие включающее в себя работу со всеми современными инструментами сцены (световое оборудование, видеооборудование и т.д.). Авторский сценарий.

Учёт возраста: Для подростков 14 – 17 лет.

Результативность: Проведение вечернего мероприятия с дальнейшей рефлексией в виде отрядных

огоньков. Эмоциональная разгрузка детей.

«Настоящее скрыто под маской»

Действующие лица:

Тот, кто надевает маски

Тот, кто снимает маски

Денис

Юля, его девушка

Мама

Толик, ее сын

Обычная девушка

Обычный парень

Дворник

Ткнм: - Вся наша жизнь-карнавал. Вы в ней крутитесь, как в танце, но должен признаться – танцуете вы весьма нелепо. Хорошо, что у вас есть маски, которые скрывают ваши недостатки. Хм…маски, они и делают сам карнавал. Здравствуйте, я не представился, я тот, кто надевает маски. И прошу заметить, делаю это почти бесплатно, всего за одну весьма условную единицу. Что-то я совсем заболтался с вами, пора надевать маски, скоро сюда придет первый клиент. А вот и он…

на сцене встречаются парень и девушка

Юля: Привет, любимый.

Денис: Привет!

Юля: Ты хотел о чем-то поговорить со мной?

Денис: Учеба позади, отмучились! Впереди нас ждет веселая и беспечная жизнь - ночные клубы, тусовки, развлечения… в смысле, новые знакомства, друзья!

Юля: Странно, но в твоей будущей студенческой жизни я не вижу учебы, да и я редко промелькиваю. И в университет еще надо поступить!

Денис: Перестань, у нас с тобой все будет хорошо. Деньги и смышлёность решают все.

Юля: Хорошо тем, у кого они есть, а как же быть остальным?

Денис: Перестань, давай только без истерик! Все будет нормально! Я уже обо всем позаботился!

Юля: Опять коварный план?

Денис: Коварный и очень расчетливый план. Толька-одноклассник наш, помнишь? Он будет поступать на тот же факультет, что и мы.

Юля: И?

Денис: Что «и»? Он поможет нам сдать вступительные экзамены!

Юля: Зачем ему нам помогать? Он в классе ни с кем не общается, и вообще все его считают, мягко говоря, странным.

Денис: Для общего дела ты должна с ним подружиться, точнее, ты должна его в себя влюбить! Разве он сможет отказать такой красивой и обаятельной девушке, как ты!

Юля: За кого ты меня принимаешь? Мне придется встречаться с этим занудой, да еще и обманывать человека…Я на это не подписывалась!

Денис: Ты должна сделать это даже не ради меня, а ради нашего общего будущего. Кстати, я вот деньги тебе принес, сейчас в городе такие распродажи…Тебе не помешало бы обновить свой гардероб.

Юля: Ты разве не поедешь со мной?

Денис: Знаешь, у меня дела. Ты расслабься, тебе нужно хорошо выглядеть, ведь у тебя сегодня первое свидание!

Юля: Да ну тебя!

Денис: Все, я пошел. (покидает кафе)

Юля: Вот глупая, опять пошла на поводу! Ради чего? Денег? Из-за любви? Желания легко поступить в университет? Я же совсем не хочу так поступать…Но его предложение очень заманчиво, только как переступить через себя?

Неожиданно появляется тот, кто надевает маски

Тот, кто надевает маски: Тебе не хватает цинизма…

Юля: Кто вы?

Тот, кто надевает маски: Я тот, кто может тебе помочь.

Юля: И как вы это сделаете?

Тот, кто надевает маски: Я надену на тебя маску, которая даст возможность не обращать внимания на свои амбиции и гордость.

Юля: Маску?

Тот, кто надевает маски: Да! Вот эту. Она поможет тебе ради своей выгоды встречаться с человеком, которого тебе придется обманывать и без зазрения совести тратить полученные за это деньги.

Юля: Заманчивое предложение…Какова цена этой вещи?

Тот, кто надевает маски: Цена для вас весьма доступная – всего одна условная единица.

Девушка достает деньги

Тот, кто надевает маски: Нет-нет, что вы- расплатитесь потом. Скажем так, я даю вам ее в кредит, но есть одно условие, вы должны носить ее в течении всей жизни, не снимая. Если она вам надоест, вы всегда сможете заменить ее на другую совершенно бесплатно.

Девушка уходит. Тот, кто надевает маски, выходит на авансцену.

Тот, кто надевает маски: Глупые люди…Вот еще один человек, который надел на себя маску, скрывающую истинное лицо человека.

Разговор по телефону Толика с Денисом.

Денис: Привет! Сегодня вечером всем классом собираемся в клубе, чтоб отметить выпускные экзамены.

Толик: Я к вступительным экзаменам готовлюсь, у меня нет времени для развлечений, тем более я вообще в клубы с вами никогда не ходил.

Денис: Да перестань, приезжай, надо же как-то отметить, тут все наши!

Толик: С чего это вы решили меня пригласить, вы и без меня раньше отлично отдыхали. Да и вообще, вы и в школе ко мне по-человечески никогда не относились.

Денис: Да ладно тебе, мы же не со зла так себя вели, сейчас получили аттестат зрелости и взглянули на мир другими глазами. Приезжай, тебя здесь очень не хватает.

Толик: подожди, я перезвоню.

Действие происходит на кухне. Заходит Толик, садится.

Мама: Уже уходишь?

Толик: С чего ты взяла?

Мама: Случайно услышала твой телефонный разговор, собирайся и отдохни с одноклассниками, а то целыми днями сидишь за компьютером и совсем не общаешься со своими друзьями. Если дело в деньгах, то не переживай, нам сегодня в университете зарплату дали. Если не будешь сильно шиковать, то тебе и на такси хватит.

Толик: Да что ты, мам! Вот спасибо!

Мама: Бери и не думай, такие события не часто бывают!

Толик: Спасибо, я побежал!

Мама: Ты со мной не поужинаешь:

Толик: Я уже поел, суп и котлеты в холодильнике-все, как ты любишь!

Мама: Спасибо, я быстро перекушу и побегу на работу.

Толик: У вас в университете ночная смена?

Мама: Нет, я просто подработку себе нашла: в ресторане пол мою.

Толик: Ты и так устаешь, работая в своем универе почти без выходных. Когда будешь отдыхать? На ногах еле стоишь и глаза закрываются.

Мама: Поезжай и ни о чем не думай.

Толик выходит в подъезд и встречает того, кто надевает маски.

Толик: (размышляет вслух). Какой же я дурак! Иду веселиться с друзьями, которые мне вовсе не друзья. На протяжении всей школьной жизни им от меня будет нужно только правильно выполненное домашнее задание. Теперь вдруг решили одним поступком искупить все зло, что они мне причинили. И еще деньги взял у матери, которая работает ради моего будущего, совсем не думая о себе. После того как отец нас бросил, когда я был еще совсем маленьким, она работает и днем и ночью, не думая о своем здоровье. После того, как отец нас бросил, когда я был совсем маленьким, она работает и днем, и ночью, не думая о себе и своем здоровье.

Тот, кто надевает маски: Непростая ситуация, но я могу тебе помочь.

Толик: Вы кто? И чем же вы мне поможете?

Тот, кто надевает маски: Я тот, кто надевает маски. У меня есть такая маска, которая будет тебе к лицу. Ты уже совсем взрослый, хватит опекать свою мать, у нее своя жизнь, в которую тебе не надо вмешиваться. Пора устраивать свою жизнь. Интересную, а главное- ни от кого не зависящую. Твоя мать - сильная женщина и сама может о себе позаботиться.

Толик: Но я единственный, кто у нее есть, она без меня не справится. Я не могу не обращать внимания на ее проблемы.

Тот, кто надевает маски: Маска безразличия- уникальный материал. С ее помощью ты сможешь жить своей жизнью, не обращая внимания на проблемы окружающих.

Толик: Наверное, эти маски очень дорого стоят?

Тот, кто надевает маски: Всего одна условная единица!

Толик: Но у меня совсем нет денег!

Тот, кто надевает маски: Не беспокойся! Сегодня тебе предоставляется возможность взять маску почти бесплатно, надо выполнить только одно небольшое условие.

Толик: Какое?

Тот, кто надевает маски: Ты не должен снимать маску. За это моя фирма разрешит тебе в случае необходимости заменить маску на любую другую. Это может произойти в любое время, когда ты только пожелаешь.

Толик: В течении какого времени я смогу произвести замену?

Тот, кто надевает маски: В течении всей вашей жизни, об оплате договоримся позже… Договорились?

Толик молча берет маску и уходит.

Тот, кто надевает маски: Вы, наверное, удивлены, зачем я помогаю людям-раздаю такие «хорошие» маски. Маски, действительно, хорошие. А знаете ли вы, что это за маски? Это маски хороших, очень полезных в жизни качеств: тщеславие, цинизм, безразличие…По-моему, пришел давний клиент.

У входа в ресторан стоит Денис, размышляет вслух.

Денис: Вот и подошли к своему логическому завершению годы учебы, годы поклонения одному безусловному лидеру-мне! Так называемые друзья из-за моих денег и авторитета готовы ради меня на многое. Но будет ли все хорошо, когда я поступлю в университет и попаду в общество таких же, как я? Вдруг они увидят мои недостатки и не будут воспринимать как единственного лидера? Деньги решают многое, но не факт, что не найдется человек, у которого их будет больше, чем у меня.

Тот, кто надевает маски: Хочешь править миром?

Денис: Нет, мне достаточно, чтоб мне в любой компании говорили правду!

Тот, кто надевает маски: Какую правду ты хочешь услышать?

Денис: правду о том, что я обладаю самыми лучшими человеческими качествами, но этого никто не видит.

Тот, кто надевает маски: В этом я могу помочь, у меня есть одна удивительная маска, которая поможет

сделать тебя уважаемым человеком. Давай наденем ее на тебе вместо той, что ты носишь сейчас.

Тот, кто надевает маски: Маска лицемерия, ой, простите, маска уважения.

Денис: Уважения? Да, это то, что нужно. Вряд ли мне что-то подойдет больше, чем уважение. Да и одна условная единица-умеренная цена.

Тот, кто надевает маски: До чего же странные эти люди! Им даже не интересно, что это за условная единица!

Карнавал=вальс

По окончании появляется новый герой - Тот, кто снимает маски.

Карнавал-это маски. Что такое маски? Когда-то один очень завистливый человек заманил в ловушку циничного человека и заключил все его качества в масках. Ведь люди считают, что им все время не хватает какого-то одного качества. Хотя изначально в них есть все необходимое. Люди пользуются возможностью упростить себе жизнь, задвинув вглубь души свои хорошие качества, свою совесть, моральные принципы. Только для того, чтоб сделать свою жизнь проще, чтоб получить какие-то мнимые блага, забывая, что на самом деле является ценным в этой жизни. Проще взять деньги и не готовиться к экзаменам, обманывать человека, чем пытаться добиться всего самой и следовать за своей совестью. Проще осыпать всех деньгами, чем пытаться посмотреть правде в глаза и покинуть зону комфорта. Проще сделать вид, что матери не тяжело в тот момент, когда очень хочется веселиться…

Что про недостающие качества… то это любое хорошее качество можно в себе воспитать, причем абсолютно бесплатно, а не за какую-то весьма условную единицу. Я тот, кто снимает маски.

А вот и наша первая клиентка. Девушка, вы чем-то озабочены?

Юля: Я пообещала одному человеку кое-что… и не знаю, как это осуществить. Я должна подружиться с одноклассником, с которым до этого была не очень-то и любезна в течение всей школьной жизни.

Тот, кто снимает маски: не мешает?

Юля: Вы о чем?

Тот, кто снимает маски: я о маске…не надоело?

Юля: Нет, я на нее просто не обращаю внимания.

Тот, кто снимает маски: А надо бы. Вы же были ярким, самостоятельным, целеустремленным человеком!

Юля: Но так мне гораздо проще…Денис решает за меня все проблемы, я поступлю в институт, у меня буду деньги на жизнь…

Тот, кто снимает маски: Но разве это настоящая жизнь! Когда все говорят друг другу не то, что думают? Когда слова о дружбе, любви и остальных светлых чувствах ничего не значат? Когда тебе говорят комплименты, но ты не уверен, что это правда, и что друг, стоящий рядом, правда друг? На лжи долго не проживешь и в трудную минуту, когда тебе нужна будет поддержка и помощь, рядом может никого не оказаться.

Юля: Наверное, вы правы…но как я ее сниму, ведь я дала обещание, что не сниму ее в течение всей жизни.

Мне трудно это сделать самой.

Тот, кто снимает маски: Эта маска мешает тебе быть собой, я помогу тебе ее снять. (снимает)

Юля: Спасибо большое! Мне надо срочно поговорить с Денисом!

Следующее действие разворачивается у входа в клуб.

Обычный парень: Спасибо, Денис, за вечеринку, которую ты нам устроил!

Обычная Девушка: Никто кроме тебя не смог бы устроить такое! Как хорошо, что у нас есть такой друг, как ты!

Денис: Да что вы, ребята, все ради вас! Веселитесь, друзья!

Юля: Денис, мне надо срочно с тобой поговорить! Я не буду участвовать в твоей афере с Толиком.

Денис: Почему? Ведь мы договаривались! И он поможет нам поступить.

Юля: Остановись, Денис! Не все в мире меряется деньгами...В нем есть место многим вещам...старанию, упорству, целеустремлённости, честности, любви, дружбе, да много чему! Нельзя использовать человека в корыстных целях, тем более, что за всю нашу школьную жизнь мы так перед ним виноваты! Нельзя быть такими же лицемерными и алчными, как эти твои псевдодрузья. А всего, что нам нужно, мы можем добиться сами.

Денис: Что ты несешь! У меня куча друзей, посмотри на эту вечеринку, они все пришли ко мне, здесь всем хорошо. И достигать цели я умею как никто другой, и сейчас ты мне мешаешь это сделать. Я смогу свершить все и без тебя.

Толик: Привет, ребята!

Денис: О, какие люди! Давно ждем тебя!

Толик: Тоже решил поступать на экономический? Будем с тобой в одной группе учиться?

Денис: Твои мозги и мои деньги сделают нашу студенческую жизнь беспечной и веселой.

Толик: С каких пор мы работаем с тобой в одной команде?

Денис: Разве тебе не нужен богатый и влиятельный друг? Ты что! Мы с тобой будем рушить горы, отдыхать и веселиться!

Появляется мама Толика, она работает уборщицей в том же ресторане, но пока она не заметила сына.

Денис: Давай, я закажу тебе чего-нибудь? Официант! (не появляется) Официант! (Маме): Что это у вас за сервис! Немедленно позовите официанта! Что это за отвратительное заведение!

Мама: Да, я сейчас все сделаю, извините.

Толик: Я, наверное, пойду. Мне срочно нужно идти.

Пытается незаметно покинуть ресторан, чтоб не попасться на глаза матери. К Денису подходит Тот, кто снимает маски.

Тот, кто снимает маски: У вас была славная вечеринка сегодня, не так ли? Кто были все эти гости?

Денис: Мои друзья.

Тот, кто снимает маски: А можно узнать, в чем причина ее лести?

Денис: Это не лесть, это правда, я уважаемый человек в этом городе!

Тот, кто снимает маски: Вы действительно считаете, что это правда и вас на самом деле уважают? А давайте прислушаемся к их разговору.

За соседним столиком Обычная девушка и обычный парень обсуждают Дениса

ОП: Терпеть не могу этого Дениса, но вечеринки он устраивает отменные.

ОД: Это точно! Но противный же он и строит из себя непонятно кого.

Тот, кто снимает маски: Вот видите. Вы думаете, что вы достигаете чего-то с помощью своих масок, но это не совсем так. Вы получаете лишь иллюзию, подделку желаемого результата. Я хочу вам помочь… Снимите маску и вы увидите, что люди просто льстят вам. А еще увидите, что вы сами можете гораздо больше сами, без всяких денег. Надо лишь быть собой и использовать свои хорошие качества на максимум.

Денис: Да, возможно, вы правы. Я хочу, хочу избавиться от нее. Хочу быть собой, не подстраиваться ни под кого и не пытаться быть для всех лучшим. Я думал, что если буду одариваться всех деньгами, то они будут признавать меня самым главным, самым лучшим… Но они лишь врут мне. Рядом со мной никого не осталось, кто дорожил бы мной, настоящим. Была лишь Юля. Мне нужно срочно ее найти!

Следующее действие происходит в квартире у Толика

Мама: Почему ты так рано вернулся?

Толик: Мне надо готовиться, скоро вступительные экзамены. А ты почему так поздно?

Мама: Работы было много, завтра снова пойду. Там неплохо платят.

Толик: Мама, ты не должна туда больше ходить!

Мама: Почему? Ты же знаешь, какая в институте зарплата!

Толик: Ты же научный сотрудник, тебе не надо мыть пол в ресторане.

Мама: Нам нужны деньги.

Толик: Я устроюсь на работу, продам свой компьютер, заработаю где-нибудь… но ты не должна мыть пол в ресторане.

Тот, кто снимает маски: Некоторым людям нужна моя помощь, чтобы отказаться от таких заманчивых масок. Другие способны самостоятельно принять решение и избавиться от не совсем хороших качеств. Анатолий этому пример. За их семью вы не переживайте: матери предложили высокооплачиваемую работу в другом университете, а сам Толик поступил на бюджетное отделение и получает хорошую стипендию. Юля и Денис тоже трезво посмотрели на ситуацию, самостоятельно поступили в ВУЗ и теперь крепко дружат с Толиком, забыв прежние обиды. В общем, у всех все хорошо сложилось… без масок.

Тот, кто надевает маски, подсаживается рядом.

Тот, кто снимает маски: Горюешь?

Тот, кто надевает маски: Зато ты радуешься! Ну как же, такая удача! Тебе редко в последнее время удается снять маску. Вынужден признать твою победу. Один-ноль в твою пользу.

Тот, кто снимает маски: Немногие будут спасены. Многие уже привыкли ходить в твоих масках и не могут

без них обходиться. Они теряют главное-умение быть самими собой! Ладно, мне пора!

Тот, кто надевает маски: Снимать маски?

Тот, кто снимает маски: Да!

Тот, кто надевает маски: Тогда мне тоже пора, а то еще обгонишь, нехорошо получится!

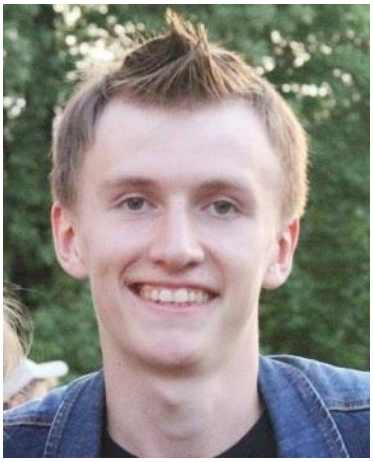
Тот, кто снимает маски: Недолго тебе осталось! (уходит)

Тот, кто надевает маски (глядя в зал): А может, мне и не уходить никуда? Так много кандидатов. Впрочем, некоторых я узнаю. Надо сказать, что мои маски вам очень к лицу, а цена у них небольшая-всего одна условная единица- ваша жизнь. (Уходит)

Выходит дворник:

Дворник: Желающие, снимите маски. Я коробку оставлю здесь-скидывайте!

Хазиев Радик Робертович



ДОЛ «Чехово», вожатый
Республика Башкортостан

Сценарий «Обмани меня»

Человек передает информацию не только с помощью слов (вербально), но и при помощи жестов, мимики, позы, взгляда, внешнего вида, дистанции при разговоре, украшений – то есть при помощи невербальных сигналов. Доказано, что большую часть информации о человеке (около 80 %) мы получаем именно из невербальных источников, тогда как слова дают нам всего лишь 20 % всей информации. Очень часто невербальная информация остается «за кадром» нашего восприятия, потому что мы не умеем ее прочитывать и интерпретировать.

Мы зачастую не замечаем очевидного: мы верим формально сказанным словам согласия, в то время как человек отрицательно кивает головой, пытаясь нас предупредить – я не согласен. Мы не обращаем внимания на то, что человек, встречающий нас с улыбкой, скрестил на груди руки – признак оборонительной позиции – «мне некомфортно и неуютно

Нас с вами никогда не учили, как разговаривать с помощью своего лица, подобно тому, как учили разговаривать с помощью слов. Поэтому проведение мастер-класса для выявления лжи является актуальным времяпровождением для детей.

Возраст: 10-16 лет

Форма: мастер-класс с элементами игры

Цель:

1) Изучение выражения эмоционального состояния в мимике и пантомимике.
2) Развитие способности выражать эмоции вербально и не вербально.
3) Показать характерные ошибки, которые совершает обманщик.
4) Дать понятие, что все тайное становится явным. Особенно если быть внимательным

Задача:

1) Дать возможность самостоятельной работы в малых группах, позволяющий провести обмен мнениями.
2) Создание условий для включения всех в активную деятельность

Реквизит и подготовка:

Для вожатого: необходимо подготовить группу детей с кодовым названием "актёры" 5-6 человек самых

общительных. Остальных детей поделить на три команды, придумать название и выбрать командира. Команды рассадить в холле.

Ведущий: Всём-всем добрый вечер, внимание на экран.

Видеоролик 1

Ведущий: Ложь – одна из форм обычного человеческого поведения. Ведь обманывают не только мошенники: люди часто лгут, например, из вежливости или из добрых побуждений. Раз уж ложь стала неотъемлемой частью современного мира на сегодняшнем мероприятии мы научимся её определять.

1 тур:

Ведущий: Сейчас перед вами будут выступать ребята из вашего отряда с короткими историями из жизни (ребята из команды актеров). Каждый из них рассказывает по три истории на одну тему, но одна из трех является вымышленной. После того как он закончит свой рассказ, у Вас будет 2 минуты для того, чтобы посовещаться и принять решение какая история была вымышленной.

После ответов команд включается 2 вожатый, который показывает командам какие ошибки, указывающие на ложь, совершил актёр и говорит правильный ответ. Потом выступает следующий ребёнок.

После первого тура идёт подсчёт очков.

2 тур

Сейчас сюда выйдут трое участников в наших фирменных толстовках, не удивляйтесь, что у них у всех будут засунуты руки в карманах. Просто у одного из них там лежит секретный объект, а у двух других "ничего".

Каждый из них будет описывать, что у него в кармане, причём вряд ли они будут уверять, что у них один и тот же предмет ваша задача догадаться, кто из них говорит правду, а кто врёт.

После первой тройки выходит вторая.

2.5 тур

Игра "Изобрази, угадай эмоцию" (работа с пиктограммами)

На столе картинкой вниз раскладываются схематические изображения эмоций. (приложение 1)

Любой член команды по очереди берет любую карточку, не показывая, ее остальным. Задача ребенка – узнать эмоцию и изобразить ее с помощью мимики, пантомимики, голосовых интонаций.

Остальные дети-зрители должны угадать, какую эмоцию изображает ребенок. (этот конкурс просто для вовлечены всех детей, он не оценивается)

Ведущий: подводя итог, скажу, что актёры на сцене пользуется техникой великого театрального режиссёра Станиславского Константина Сергеевича, которое, если говорить вкратце, заключается в том, что актёры на сцены живут пьесой, в которою они играют. Переживая эмоции от воспоминаний и испытывая их в необходимые моменты (приведите детям пример).

3 тур

Сейчас сюда выйдут трое участников со стаканами у двух из них в стакане вода, у одного сок. Но все они будут уверять, что у них вода. Ваша задача раскусить лжеца (пример: "мм, какая прохладная вода, так и

вижу, как добрые вожатые добывают её из самых истоков Чеховского родника, а какой вкус...)

После первой тройки выходит вторая.

4 тур

Сейчас сюда выйдут трое участников с телефонами. По очереди каждый из них будет набирать номер и звонить – разговаривать со своим другом ровно 1 минуту (не громкая связь!) Проблема в том, что лишь один из них будет звонить своему другу, а двое других будут звонить моему товарищу из Уфы. После всех звонков вашего одноотрядника у вас будет 2 минуты для совещания.

5 тур

Всё команды, включая команду актёров, достают листы и пронумеровывает их от 1 до 10. На каждом листе должно быть написано название команды. На экране демонстрируется видео (видеоролик 2), ваша задача написать, что чувствует человек (задача вожатого за компьютером нажимать паузу, чтобы дать детям возможность проголосовать)

Награждение победителей.

Итоги:

Ребята, человек имеет право на любую эмоцию, имеет право чувствовать и выражать свои чувства.

В мире нет хороших и плохих эмоций. Есть хорошие или плохие поступки.

Лагерь – это место, где вы сможете совершить много добрых дел, найти верных друзей, кто-то даже встретит свою первую любовь.

Помните, что эмоции влияют на наши поступки, на наше поведение. Поэтому важно учиться контролировать свои эмоции, управлять своими эмоциями.

Научиться управлять своими эмоциями – это в первую очередь, значит выражать их в такой форме, чтобы было понятно другим людям и не причинять им вреда

Позиция автора: Взрослые почему-то уверены, что дети всегда должны говорить правду, и только правду. Начните с себя. Радик Хазиев, спасибо.

Алимова Алина Азатовна



УГК имени И.И. Полузнова
Свердловская область

Методическая разработка образовательного занятия «От идеи к делу»

Участники:7 команда д/л «Звездный», возраст от 13 до 16 лет, участники смены «Время твоих активных действий».

Пояснительная записка

Основная идея: образовательное занятие, посвященное реализации качественных дел на основе идей детей;

Форма дела: образовательное занятие

Педагогические возможности: познакомить с признаками хорошего , успешного дела, помочь в реализации идей детей.

Место дела в образовательном модуле: начало основного периода 13 смены 2016 года.

Цель, задачи и предполагаемые результаты

Цель: способствовать воплощению идей детей в дело.

Задачи:

познакомить с критериями хорошего и успешного дела;

способствовать реализации идей детей;

помочь в оформлении дела.

Образовательные результаты:

Формулировка результата	Показатели результата	Способы оценки и фиксации результата
Знакомство с критериями хорошего и успешного дела	Знают критерии, могут применить в оформлении и реализации дела	Реализация дел на основе идей и критериев
Оформление идеи	Активное включение в работу, составление сценария дела	Сценарий дела, конкурс на лучшее дело
Распределение ролей	На основе выбранного лучшего дела каждый получает роль в организации	Организация и проведение дела

Условия проведения занятия:

- интересная познавательная форма с использованием раздаточного и наглядного материала ;

- необходимый инвентарь: проектор, флип-чарт; удобные столы и стулья на всех участников, ветви и листочки на всех участников, раздаточный материал в виде карточек-описаний, алгоритмов дел.
- рекомендуемое помещение – гостиная детского лагеря «Звездный».

План проведения занятия:

Предварительная подготовка: вспомнить и обсудить , какие дела проводятся в лагерях.

Приветствие.

Подведение к теме занятия.

Что такое идея.

Что такое дело.

Способы придумывания идеи и содержания дела.

Сценарий дела.

Последействие: конкурс на лучшее дело, организация и проведение.

Сценарий проведения образовательного занятия «От идеи к делу»

Приветствие.

Добрый день! Перед вами на столе лежат материалы, прошу брать их по мере необходимости.

Подведение к теме занятия.

Сегодня мы с вами познакомимся с такими понятиями как «идея» и «дело», научимся писать сценарии и в дальнейшем проведем лучшие дела.

И мы начинаем.

Что такое идея.

Понятие идеи можно рассматривать в разных ее значениях. Трактовка этого определения существует и в психологии, и в философии. Без идеи нельзя создать ничего нового, она является своего рода двигателем мысли, побуждением к действию.

Идея – это основная мысль, которая лежит в основании теоретической системы. Творческий характер мышления выражается именно в идее. По сути, идея является мыслью, переходящей в действие.

Структура идеи выглядит следующим образом:

Формулировка (постановка);

Цель, которая ставится перед человеком, способы ее достижения;

Форма разрешения противоречия между экспертом, который должен решить проблемную ситуацию и самой ситуацией.

Идеи возникают в нашей голове всегда, но вот беда – они не всегда реализуются. То есть идей у нас великое множество, но до претворения в жизнь так и не доходит. Давайте в новом году реализуем все наши идеи, а я подскажу вам , как разбить этот сложный путь на отдельные шаги.

Этапы составления идеи:

1) Определите, какую проблему вы хотите решить.

Основная цель этого этапа – разграничить поле, охватываемое вашей идеей. Вам необходимо решить, для чего ваше дело и как оно будет полезно. Как результат, вы получите более широкий спектр идей, но уже в заданной области, что приблизит вас к реализации.

2) Разбейте проблему на составляющие

Представьте свою идею и предположите, в какой форме она может реализовываться, что в ней есть, чего нет. Что она будет делать, а что нет. Кому она будет интересна, а кто пройдет стороной. Так вы найдете барьеры для реализации своей идеи и вам будет проще начать.

3) Подумайте, а будете ли вы пользоваться своей идеей. Как она поможет вам.

4) Найдите единомышленников, заинтересуйте идеями дела близких вам друзей и знакомых.

5) «Резюмируйте» свои идеи.

Начинайте с устного представления своей идеи. Будет ли она одобрена. Затем необходимо составить ее сценарий, учесть все особенности.

6) Создавайте поле для развития

В вашей идее, насколько бы классной она не казалась на бумаге, всегда будут спорные моменты, над которыми надо работать. Ваша задача – выявить, чему вы можете научиться при их решении. Ведь в любом деле можно чему-нибудь научиться и научить, а если вы серьезно возьметесь за реализацию вашей идеи, то здесь поле для развития будет бесконечным.

Самое главное, что нужно уяснить – для реализации любой идеи, даже очень небольшой, придется потрудиться. Ведь, когда у вас возникает маленькая идея о том, что вы хотите кушать, вам приходится совершать усилие и дойти до холодильника. А усилия пропорциональны идее. То есть, чем масштабнее идея, тем больше сил и времени потребуется на ее реализацию. Не бойтесь идти к своей цели и вы достигните успеха.

Что такое дело.

Для того, что бы достичь успеха, необходимо реализовать вашу идею в дело.

Дело- вид деятельности, направленный на достижение запланированного результата, осуществление идей.

10 Признаков хорошего дела

Красивое интересное название.

Активность участников (возможность вовлечения в дело).

Интересный, необычный сюжет, творческие задания.

Разнообразие видов деятельности и способов работы участников.

Яркое цвето-, свето-, звуко- оформление.

Вкусное угощение, необычные призы.

Грамотный, творческий, культурный и находчивый ведущий.

Сильная команда организаторов (надежные ипсолнительные помощники).

Сюрприз (почетный гость).
Безопасность.
+ Дополнительно :
реклама;
материальное обеспечение;
компетентное жюри;
эмоциональные зрители;
подготовленные команды.
Критерии успешного дела
целесообразность проведения дела в смене;
идея (наличие сюжетной линии, в разработке которой должна принимать участие вся творческая группа);
четкая организация дела;
музыкальное оформление;
техническое обеспечение, реквизит;
предварительная подготовка участников и ведущих;
работа с залом;
безопасность;
логичность, соответствие формы и содержания;
динамичность;
доступность и массовость в конкурсных и шоу- программах;
поощрение участников;
наличие сценарий (полный текст, прописанная фонограмма, эскиз оформления).
По окончании дела необходимо провести его анализ с творческой группой, увидеть его последействие и связь с другими делами, сказать слова благодарности за помощь и поддержку.
Способы и технологии придумывания идеи и содержания дела.
Технология «четыре А»:
Аналогия- сходство предметов, явлений, процессов, величин и т. п. в каких-либо свойствах, а также познание путём сравнения. В процессе познавательного мышления, «модель аналогии» выполняет разнообразные функции, для сжатого объяснения (описания по образу аналогии) произведения, теории, учения, гипотезы, интерпретации и так далее.
Адаптация- процесс приспособления к изменяющимся внешним условиям. Т.е. подстраивание под происходящие вокруг изменения, под внешние условия.
Альтернатива- предложение взаимозаменяющейся идеи реализации дела.
Ассоциация- проведение линии ассоциации с окружающими условиями.
«мозговой штурм» и др.

Перед вами лежат веточка и 3 листочка. Давайте на каждом из них мы напишем:

На зеленом - то, что мы хотели бы получить, в каком деле поучаствовать (направление дела или стиль). На розовом листочке – то, что мы можем предложить, в чем бы хотели принять участие как помощники. На желтом- то, что хотели бы реализовать лично вы.

(творческое задание- дерево дел)

Сценарий дела.

Сценарий- это письменное описание дела.

Схема описания дела:

Название дела

Авторство

Источник или степень авторства

Вид дела (КТД, КТИ, мероприятие, праздник, обучающее занятие, акция и т.п.)

Форма дела (урок, квест)

Цели дела

Решаемые задачи и ожидаемый результат

Участники (возраст, особенности), их возможное количество

Место дела в смене

Идея дела

Особенности подготовки и проведения

Обеспечение (реквизит, техническая и муз. аппаратура)

Ход дела (пролог, завязка, развитие сюжета, кульминация, развязка, эпилог)

Варианты проведения

Литература

Последействие: конкурс на лучшее дело, организация и проведение.

Детям дается 40 минут для написания сценария, затем в течении остатка дня они могут его дорабатывать. На следующий день проводиться конкурс на лучшее дело- защита идеи и сценариев своих дел, голосование в форме отдачи звездочек за дело.

У каждого ребенка будет по 3 звездочки. После защиты они могут положить их в конвертик с понравившимся делом.

Дела, набравшие большинство звезд будут реализованы в течение смены. Дети будут распределены по желанию в творческие группы по выбранным делам.

Список литературы

Методическое пособие «Особенности подготовки и проведения в смене дел обучающего характера и обучающих занятий». ВДЦ «Орленок», И.В. Иванченко, методист УМЦ.

Методический материал, накопленный в течении работы в ВДЦ «Орленок»: карточка-схема описания дела,

10 признаков хорошего дела, критерии успешности дела, алгоритм работы команды.

Интернет- ресурс:

Google в запросе: что такое идея и дело.

Википедия в запросе: что такое сценарий.

Методическая разработка образовательного занятия с игровой программой «Российское кино»

Участники: 7 команда д/л «Звездный», возраст от 12 до 16 лет, участники смены «профессиональные старты».

Пояснительная записка

Основная идея: образовательное занятие с игровой программой, посвященное году российского кино;

Форма дела: образовательное занятие

Педагогические возможности: познакомить с историей развития российского кинематографа, представить различные формы работы с детьми участникам программы «профстарты».

Место дела в образовательном модуле: основной период 12 смены 2016 года

Цель, задачи и предполагаемые результаты

Цель: актуализировать тему Российского кинематографа для участников программы «профессиональные старты».

Задачи:

познакомить с историей развития кинематографа;

выявить уровень осведомленности слушателей о Российском кинематографе;

представить одну из форм работы по теме - игра «Своя игра: Русское кино».

Образовательные результаты:

Формулировка результата	Показатели результата	Способы оценки и фиксации результата
Выявление заинтересованных и осведомленных в теме российского кино участников	Активное участие в викторине	Подсчет результатов команды и анкетирование на активных участников
Представление различных форм	Использование исторических сведений, наглядных материалов, игровая программа	Анкетирование всех участников на предмет интереса проведенного занятия
Получение информации о развитии российского кинематографа	Диалог с участниками о том, что они узнали из презентации истории развития	Анализ работы, анкетирование с помощью кинохлопушек. Открытая хлопушка - все было интересно и познавательно.

	кинематографа	Закрытая хлопушка - были недочеты, неинтересно.

Условия проведения занятия:

- необходимая предварительная подготовка участников – инсценировка фрагмента российского кино или мультфильма на 1 минуту;
- необходимый инвентарь: проектор, стенд для ведения баллов, 4 командных места ;
- рекомендуемое помещение - зимний сад детского лагеря «Звездный».

План проведения занятия:

Предварительная подготовка: - распределение на 4 команды и подготовка домашнего задания инсценировка фрагмента российского кино на 1 мин.

Этап - проведение: игра на привлечение внимания

Подведение к теме занятия

Знакомство с историей развития кинематографа.

Представление командами домашнего задания.

Игровая программа.

Подсчет баллов.

Подведение итогов.

Анализ проделанной работы.

Сценарий проведения игровой программы, посвященной году Российского кино.

Подготовка: деление отряда на команды, подготовка места, оборудования и наглядного материала, кинолента и хлопушки.

Ход мероприятия.

1. **Этап - проведение: игра на привлечение внимания**

Добрый день, ребята! Как настроение? – а вы знаете, что вы сегодня будете делать?- тогда давайте поиграем в игру!

Эти две команды, когда я на них показываю правой рукой, кричат «камера», другие, если показываю левой рукой - «свет», а если я поднимаю две руки вверх, все вместе кричим «МОТОР». Начинаем.

2. **Подведение к теме занятия**

Ведущий: Мотооор, таким образом, мы с вами очутились на нашем мероприятии, посвященном году российского кино. А для того, чтобы вы имели представление о том, что такое российский кинематограф и на какие этапы он делится, давайте познакомимся с историей.

3. **Знакомство с историей развития кинематографа.**

История развития кинематографа (сопровождается презентацией)

Советский кинематограф в 1920-е и 1930-е годы (слайд №)

В 1920-е годы молодое советское кино развивалось не в изоляции от остального мира. Первый успех пришёл в эпоху немого кино. Тогда новаторское пролетарское киноискусство, призывающее к мировой революции, вызывало на западе интерес. Особенно ценными считаются работы Дзиги Вертова и Сергея Эйзенштейна, которые значительно повлияли на развитие кино не только в СССР, но и во всем мире. Рядом талантливых режиссёров-документалистов 1920-х гг. были созданы фильмы, способствовавшие развитию языка всего мирового киноискусства.

(слайд №)

Достижением советского кинематографа в 1930-е годы оказалось создание особого кинематографического языка, который соединил в себе реалистические традиции русского сценического искусства, известные во всем мире как система Станиславского, с новейшими техническими приемами, на которые тогда оказался способным мировой кинематограф. Официальной поддержкой государственной власти и свободным доступом на широкий экран пользовались комедии «массового смеха» и курьезных положений, разрешавшихся в итоге ко всеобщему благополучию в интересах коллективизма и победившего социализма, такие как (слайд №) «Веселые ребята», «Цирк», реж. Григория Александрова, «Богатая невеста» и «Трактористы» режиссёра Ивана Пырьева. Развивался художественно-исторический кинематограф, получивший наиболее яркое В 1930-е годы работали также такие мастера кино как Лео Арнштам,Сергей Юткевич, Фридрих Эрмлер, Михаил Ромм, Лев Кулешов, начинал свой труд прославленного документалиста Роман Кармен.

Кинематограф СССР в годы Великой Отечественной войны и послевоенного времени (слайд №).

В Сталинский период образ Сталина широко использовался в киноискусстве во время культа личности. Травля оппозиции в Сталинский период ударила и по кино: 1926 году Ханжонков вместе с группой руководителей «Пролеткино» был арестован. В итоге он был ввиду отсутствия доказательств его вины освобождён, однако получил запрет на работу в области кинематографа и был лишён политических прав. В конце жизни Ханжонков был реабилитирован и получил пенсию, но построенные им киностудии в Москве и Ялте были конфискованы и достались Госкино СССР.

После Второй мировой войны лишь единичные советские фильмы имели успех за рубежом. Это объясняется тем, что специфика советской жизни была непонятна и неинтересна иностранному зрителю, советские фильмы считались довольно примитивными. С другой стороны, в СССР доступ к иностранному кино был весьма ограничен по идеологическим причинам. Внутри СССР советское кино было популярно, кинотеатры бывали заполнены до отказа, киноиндустрия приносила государству значительный доход. Целые жанры киноискусства были запрещены цензурой, допустимая художественная стилистика фильмов была значительно сужена.

(слайд №) Сергей Бондарчук был одним из немногих режиссёров, которым было разрешено снимать и сниматься за железным занавесом. В советское время он считался мастером грандиозных батальных сцен с многотысячной массовкой («Война и мир», «Ватерлоо»).

(слайд №6)Несмотря на цензуру и запреты, в Советском Союзе во второй половине XX века было создано несколько талантливых «авторских» киноработ, шедевров мирового кинематографа. Здесь фильмы Андрея Тарковского, вынужденного позднее эмигрировать из СССР, Сергея Параджанова, открывшего бездны выразительности на фольклорном материале, и Киры Муратовой, продолжающей работать до сих пор. С началом Перестройки советское кино начало менять свой облик. Стали появляться доселе невообразимые по откровенности фильмы, отражавшие перемены в советском обществе.

Постсоветское кино России (слайд №7)

Со времени распада СССР, все 1990-е годы российское кино долгое время находилось в упадке.

Но иногда выходили такие значительные кассовые фильмы, как: «Анкор, ещё анкор!» (1993), «Вор» (1997), комедии «На Дерибасовской хорошая погода, или На Брайтон-Бич опять идут дожди» (1992), «Ширли-мырли» (1995), «Особенности национальной охоты» (1995).

(слайд №8)Первым хитом этого времени была картина «Брат» (1997) Алексея Балабанова, затем его же фильм «Про уродов и людей» (1998) и другое кино, отражавшее пессимистические настроения. Среди сценаристов выделяются Алексей Саморядов и Пётр Луцик («Окраина», 1998).

(слайд №9) В 2000-е годы стали появляться кинокомпании, которые занимаются массовым производством телевизионных фильмов и сериалов, в основном малобюджетных(к примеру: «Амедиа», «КостаФильм», «ТелеРоман», «Форвард-фильм»).

(слайд №10) Появились многочисленные телесериалы на криминальную тематику: «Улицы разбитых фонарей» (с 1998), «Бандитский Петербург» (с 1999), «Агент национальной безопасности» (с 1999) с продолжениями и другие. Появились и мелодраматические сериалы, рассчитанные на женщин: большие рейтинги приобрели «Обручальное кольцо», «Кармелита» и другие сериалы, заменившие на экране поток аналогичных бразильских и мексиканских.

(слайд №11) С 2003 года в России стали выходить прибыльные мультипликационные фильмы. Популярность приобрёл мультипликационный бренд «Смешарики» и такие мультсериалы: «Маша и Медведь», «Лунтик и его друзья», «Фиксики». При поддержке Федерального агентства по культуре и кинематографии создан многолетний сказочный мультипликационный сериал «Гора самоцветов».

Первые российские трёхмерные кинофильмы по технологии RealD Cinema и некоторым другим начали сниматься в 2007 году, однако они не имели большого успеха, так как фильмы были преимущественно любительскими. Более кассовые фильмы в таком формате появились только в 2010 году. Большой успех пришёл к мультфильму «Белка и Стрелка. Звёздные собаки»(слайд №12).

Значительным фестивальным достижением стал фильм «Дикое племя» 2008 года. В 2010 году вышло 98 художественных фильмов российского производства, но по данным сайта kino-teatr.ru, вышло в кинопрокат 160 российских игровых фильмов. А в 2011 году вышло 103 российских фильма. Свой вклад в возрождение отечественного кинематографа внесла Русская Православная Церковь, при её участии на экраны страны вышли художественные фильмы «Остров» (2006), «Поп» (2009), «Орда» (2012) и другие киноленты.

(слайд №13) На сегодня российское кино носит преимущественно развлекательный характер (95 % фильмов). Это объясняется высокой прибыльностью, особенно в области телевизионного кино, и высокими рейтингами таких фильмов на телевидении. Однако в России снимаются и такие серьёзные кинокартины, как «Ворошиловский стрелок», «В августе 44-го…», «Стальная бабочка», «Остров» (2006) и другие.

Кинематограф России характеризуется обилием фильмов, в основном для массового зрителя, на криминальную, комедийную и историческую тематики. Но в общем плане общая стилистика российского кино ещё только формируется, что режиссёр Карен Шахназаров связывает с «дефицитом организации» в кино. Большинство качественно снятых фильмов пока подражают голливудскому стилю, есть отдельные фильмы, напоминающие французское и немецкое кино. Снято также множество менее качественных фильмов, напоминающих худшие образцы советского кино. Одним из наиболее ярких артхаусных режиссёров девяностых стала Кира Муратова.

Ведущий: Современный кинематограф не стоит на месте. Он развивается и появляются различные технологии - какие знаете вы? Какие современные фильмы различных технологий вы знаете? … - отлично! Тогда давайте посмотрим ваше домашнее задание.

4. Представление командами домашнего задания.

Команды представляют инсценировки фрагмента из российского фильма или мультфильма на 1 минуту. Остальные команды должны отгадать название и героев.(1 мин на представление и 1 мин на обсуждение, 4 команды).

5. Игровая программа.

Ведущий: Вот мы и проверили, как вы хорошо отгадываете фильмы по сценкам. Но так же ли вы легко будете узнавать российские фильмы и мультфильмы по фразам, героям и музыкальным произведениям?- узнаем. И мы начинаем нашу игру (30-40 мин.).

Перед вами таблица с темами и баллами по уровням сложности заданий. (см. слайд №презентации игры)

Союзмультфильм	10	20	30	40	50
Советское кино	10	20	30	40	50
Военно-патриотическое	10	20	30	40	50
Современный кинематограф	10	20	30	40	50

Каждая команда по очереди выбирает вопрос и уровень, зарабатывая баллы.

Вопросы.

Союзмультфильм.

10 баллов - очень хозяйственный кот, умеет вести хозяйство, любит экономить, пасет корову из-за большой любви к молоку (Матроскин из Простоквашино).

20 баллов – популярный советский и российский мультсериал. Основа в том, что волк гоняется за зайцем в

надежде его сьесть. Заяц всегда оказывается победителем, а волк в конце каждой серии говорит «...» (Ну, заяц, погоди!)

30 баллов – муз. произведение их мф «Фунтик».

1986г режиссер Анатолий Солин, композитор Владимир Львовский

40 баллов - Подходящая компания – это такая компания, где нас могут чем-нибудь угостить. (Винни-Пух).

50 баллов - Приключение девочки Алисы, ее ученого папы и меланхолика капитана Зеленого, а так же добродушного чудовища Громозеки и птицы Говоруна, который отличается умом и сообразительностью. (Тайна третьей планеты)

Советское кино.

10 баллов – Зараза! Людк, а Людк! Тьфу!-Деревня! (Любовь и голуби)

20 баллов – Зачем приехал на Кавказ Шурик?

А) научиться пить вино

Б) изучать старинные обряды и обычаи

В) научиться ездить на осле

30 баллов - муз. произведение «Электроник»

«Приключения Электроника» – советский детский музыкальный 3-серийный телефильм 1979 года, режиссёра Константина Бромберга

40 баллов – Добродушный пилот вертолета по имени Валило Мизандари, решивший вернуться в большую авиацию, но осознает влечение к родине. (Мимино)

50 баллов – « Мы разучились делать большие хорошие глупости. Мы перестали лазить в окно к любимым женщинам. (Ирония Судьбы, Ипполит.

Военно-патриотическое кино.

10 баллов – муз. произведение Кукушка

«Битва за Севастополь» - украинско-российский полнометражный военный драматический историко-биографический художественный фильм режиссёра Сергея Мокрицкого, снятый в 2015 году.

20 баллов – «Вам может показаться это бредом, но мы ваши потомки.- я же говорил, ребят контузило!» (Мы из будущего)

30 баллов - сколько длилась сталинградская битва? (200 дней, 200 ночей)

40 баллов – какое прозвище было у Виктора Щедронова в фильме «в бой идут одни старики»(г)

А) кузнечик

Б) Маэстро

В) Ромео

Г) Смуглянка

50 баллов - фильм о пяти павших из 20 миллионов жертв войны. Не просто о пяти солдатах, а о четырех самоотверженных девушках и о солдате. (А зори здесь тихие)

Современный кинематограф.

10 баллов – Новогодняя кинокомедия, действия которой происходит 31 дек, одна из частей основана на теории 7 рукопожатий. (Елки)

20 баллов – герой фильма, которого весь мир знал по его номеру в составе сборной России, забивший две шайбы в стартовом матче эпохальной суперсерии СССР- Канада 1972 г. (легенда 17)

30 баллов – муз. произведение « Стиляги»

музыкальная комедия «Стиляги», снятая режиссером Валерием Тодоровским в 2008 году.

40 баллов – «Прекрасно катаетесь девочки, завтра едем в Сочи на сборы» (В спорте только девушки)

50 баллов – девочке 6 лет - она живет в Петербурге совершенно одна, смышленая и взрослая. (Кука)

Игра сопровождается презентацией игрового формата «своя игра».

6. Подсчет баллов.

По окончанию всех вопросов подводится итог, подсчитываются баллы.

7. Подведение итогов.

Какие этапы развития российского кино вы узнали?(немое, военно-патриотическое, союзмультфильм и советское кино, постсоветское, современный кинематограф).

8. Анализ проделанной работы.

Перед вами представлена кинолента, разместите на ней кинохлопушки. Открытая - если вам все было понятно и интересно, закрытую- если у вас остались вопросы и вам было не интересно.

Всем большое спасибо за участие, поздравляем победителей и до встречи!

Список литературы

Методическое пособие «Особенности подготовки и проведения в смене дел обучающего характера и обучающих занятий». ВДЦ «Орленок», И.В. Иванченко, методист УМЦ.

Интернет- ресурс:

Google в запросе: лучшие российские фильмы.

Википедия в запросе: фильм/мультфильм «...» , его герои.

Музыкальные сайты.

https://ru.wikipedia.org/wiki/ Российский кинематограф

http://www.kino-teatr.ru/kino/art/kino/175

Ухаткина Алина Айратовна

УДОЛ «Энергетик», вожатая
Республика Татарстан



Интеллектуально-логическая игра ЭнерКВИЗ

ЭнерКВИЗ – это логико-интеллектуальная игра, состоящая из 6 блоков: графический, разминка, тематический, БредНеВоВред, музыкальный, П.У.П.

Преимущество Квиза перед другими интеллектуальными играми состоит в том, что каждый блок воздействует на свой вид репрезентативной системы и уровень мышления, поэтому вероятность активного участия каждого члена команды увеличивается.

Игра Квиз может быть приурочена к любому событию, если выбрать правильную тематику. Общей задачей игры является коллективная занятость и развитие детей.

Данный выпуск серии игр ЭнерКВИЗ был приурочен к государственному празднику День России.

Актуальность:

В условиях развития современного общества большое значение уделяется формированию и воспитанию чувства патриотизма и гражданской идентичности в целом. Согласно требованиям ФГОСа, основной задачей дополнительного образования является формирование предметных, метапредметных и личностных результатов, среди которых формирование ключевых компетенций современного гражданина России является приоритетным. Наш лагерь ставит перед собой задачу не просто оказать услугу рекреации ребёнку, но и развить нужные качества, соответствующие психовозрастным нормам.

Гражданскую идентичность важно формировать в ребенке в процессе его ведущей деятельности. Так как для подростков ведущей деятельностью является – выстраивание коммуникаций, то современная игра в компании подойдёт отлично.

Основной идей игры является выявление имеющихся знаний и передача новой информации, связанной с географиче России в разные эпохи ее существования, посредствам командной, соревновательной деятельности, которая не требует большой предварительной подготовки.

Цель:

Создание условий для развития интеллектуальных способностей, аналитического и творческого мышления, расширения кругозора, а также популяризации интеллектуально-игрового досуга

Задачи:

- выявление и развитие интеллектуальных способностей, аналитического и творческого мышления, расширения кругозора подростков;
- содействие распространению среди молодежи различных форм интеллектуального досуга и творческих игр с интенсивной интеллектуальной направленностью;
- воспитание навыков коллективной работы, воспитание лидерских качеств, содействие интеллектуальному развитию молодежи.

Задания и правила игры:

1 БЛОК – ГРАФИКА

Вам даётся специальный конверт с графическими рисунками. В каждом из 7 рисунков зашифрован определённый город России. Ваша задача угадать правильно все картинки и вписать ваши ответы в бланк.

Не забывайте подписывать бланки.

На Графический Блок даётся 7 минут.

Ответы:

Севастополь

Анапа

Казань

Киров

Москва

Череповец

Тверь

2 БЛОК – РАЗМИНКА

Сейчас вам будут зачитаны специальные вопросы на общую логику. Ваша задача дать максимально точный ответ и записать его в специальный бланк.

На каждый вопрос даётся 1 минута.

После окончания вопросов есть 20 секунд, чтобы внести ответ в бланк.

После окончания вопросов, они зачитываются ещё раз.

Какая разница между Попом и Волгой? Ответьте четырьмя словами. – Поп – Батюшка, Волга – матушка.

Мерлин Монро говорила, что у девушек есть 2 оружия, но их нельзя использовать одновременно. Что это? Слезы и тушь.

По чему Ленин ходил в ботинках, а Сталин в сапогах? По земле

Это дается нам трижды. Два раза бесплатно. А за вот третий раз придется заплатить. Что это? Зубы

Вы сидите в самолете, сзади вас лошадь, а впереди автомобиль. Где вы находитесь? На карусели

Разговор в магазине

- это красная?

- нет, черная

- а почему она белая?

- потому что ещё зелёная.

Что это? Ответьте 2 словами Черная смородина

С усами, большой, везет зайцев. Что это? Троллейбус

3 БЛОК – П.У.П. ПРИШЕЛ, УВИДЕЛ, ПОБЕДИЛ

Сейчас на экране появятся некоторые картинки, на которых что-то зашифровано. Внимательно выслушайте вопрос и ответьте. На каждую картинку даётся ровно 1 минута.

Тема – русские сказки

4 БЛОК – БРЕДНЕВОВРЕД

Сейчас на экране высветится текст, вам нужно найти страны и их столицы или крупные города, зашифрованные в буквах. Вам даётся 2 минуты.

Запер утку в сарае – злые люди хотели маленькую птичку мою украсть. (ПЕРУ-ЛИМА)

Франц и я заключили пари. Жак свидетель. (ФРАНЦИЯ - ПАРИЖ)

Кто говорит, что кит айсберг разбил? Не верь папе – кино это. (КИТАЙ-ПЕКИН)

Ира, не уходите, пока что-нибудь не выберете. Герань хотите? (ИРАН-ТЕГЕРАН)

Кассир и я нашли без труда маски.(СИРИЯ-ДАМАСК)

На подоконнике стояли настурция и стакан карамели. (ТУРЦИЯ-АНКАРА)

Соблаговолите подойти к нашей принцессе Ульяне, не о сие будет рассмотрено как укор ея величеству. (СЕУЛ-КОРЕЯ)

5 БЛОК – ТЕМАТИЧЕСКИЙ

Вам будет задано 5 вопросов, объединённых одной темой – ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ ОБЪЕКТЫ. Ваша задача дать максимум правильных ответов. На каждый вопрос даётся 1 минута.

После окончания вопросов есть 20 секунд, чтобы внести ответ в бланк.

Какой город находится у лося на голове? Кривой Рог

Какой город изображён на купюре 100 рублей? Москва

Круглая бочка, в ней 333 ободочка. Земля и параллели

Назовите географические названия, которые есть в этой песни. От Волги до Енисея

Назовите город, в котором установлена 2 часть монументального триптиха «Меч победы» Волгоград (Сталинград)

6 БЛОК – МУЗЫКАЛЬНЫЙ

Сейчас прозвучат 7 музыкальных композиций, минусовки и обработанные мелодии. Ваша задача - вспомнить или угадать, что из тематического звучит в оригинале песни. Вопросы будут объединены одной темой.

Тема – Широка страна моя родная

Среди полей долго, течёт река ВОЛГА
Я уеду жить в Лондон, мне МОСКВА будет сниться
Эх, САМАРА, городок…
У твой МОСКВЫ и его НЕВЫ, стало общее что-то…
На недельку до второго я уеду в КОМАРОВО
ВЛАДИВОСТОК-2000
…чтоб увидеть, как танцует ЯКУТЯНОЧКА моя

Ситдикова Алина Рафаиловна



Частное Учреждение детский оздоровительный лагерь «Еланчик»
ПАО ЧТПЗ, вожатая
Челябинская область, г. Челябинск

Методическая разработка лагерного мероприятия «Творцы добра Изумрудного города»

Цели:

- Уменьшить в детях потребительское отношение к жизни, роль денег и вещей.
- Развивать духовные ценности, конкретно такие бескорыстные качества, как участливость, взаимовыручка, готовность прийти на помощь не только к друзьям, но и к совершенно незнакомым людям.
- Формировать общественное позитивное мнение в пользу проведения людьми добрых дел, меценатства.
- Повысить уровень знаний, способствующих выработке необходимых волонтерских качеств, через знакомство с литературными произведениями и историей добровольческого молодежного движения страны (пионерия, комсомол)

Задача:

Заинтересовать детей волонтерским движением, «зажечь» их этой идеей!

Методы:

Словесный: выступления ведущих (вожатых, воспитателей)

Наглядный: сценки из сказок, книг, рисунки, плакаты с девизом

Практический: игры, загадки, песни и танцы.

Содержание мероприятия:

Речь ведущего (вожатого):

- Ребята! Слышали ли вы что-нибудь о волонтерском движении? Волонтеры – это люди, которые всегда готовы на добрый поступок, готовы оказать посильную помощь нуждающимся, участвовать в организации масштабных мероприятий, не требуя за все это денег или иного вознаграждения. Волонтерство распространено во всем мире среди людей разных возрастов. У нас в России это движение зародилось в девяностых годах 20 века, оно у нас является в основном молодежным. Предшественниками волонтеров были пионеры, комсомольцы, коммунисты. То есть, возможно, ваши мамы и папы, бабушки и дедушки. Будучи волонтером можно встретить хороших душевных друзей, преодолеть страхи, раскрыть свои

творческие способности, и просто стать чуточку счастливее, совершая добрые дела.

Под музыку из фильма «Волшебник Изумрудного города» выходит Трусливый лев, с опаской поглядывая на зрителей.

- Ой, как страшно, я боюсь! Кто это вы такие?

А вы меня узнали? Я Лев из сказки Александра Волкова «Волшебник Изумрудного города». Знаете ребята, осмелюсь рассказать вам одну историю. Слышал, у вас тут что-то про добрые дела говорят. Так я тоже пытался дело то доброе сделать! Завелась у одной бабушки мышь, и взялся я ее словить. Придумал хитроумную ловушку, но когда увидел, что мышь попалась, я очень испугался и убежал далеко-далеко!

Где же мне набраться смелости!? Помогите, ребята.

Выходит Страшила, идет смело, с деньгами в руках. Ходит по сцене, задумчиво пересчитывая деньги, чешет голову. Не совсем довольный.

- 2 рубля плюс 7 рублей… Будет 24. Почему же продавец сказала, что у меня не хватает денег!? 5+2+1 равно… Хм…

Узнаете меня, ребята, я – Страшила из той же сказки. Я вам тоже расскажу одну историю. Взялся я помочь старенькой бабульке перейти через дорогу. Так нас чуть не сбила машина! Разве нельзя переходить улицу, когда горит красный свет? Мне сказали, что я глупый. Где же мне набраться хоть 2 грамма ума? Голову чешу – не помогает! Помогите, ребята!

Выходит Железный дровосек, идет, как робот, движения угловатые, неспешные.

- Ты кто такой? – спросил Страшила

- А-а-а, а зачем у тебя топор!? – испуганно пробормотал Трусливый лев.

- Я – Железный дровосек. Вот моя история. Прочел я в газете объявление. Старуха какая-то просит нарубить дров бесплатно, денег у нее, видите ли, нет. А зачем я должен работать бесплатно! Она сказала, что у меня нет сердца. А где же его взять?

- Сердце есть у любящих. Ты кого-нибудь любишь? – спросил Трусливый лев.

- А что значит «люблю»? Я никого не люблю… - ответил дровосек. – А давайте поищем все недостающие нам качества: смелость, ум и отзывчивое сердце.

- Нет, не придумывай, я боюсь! – сказал Трусливый лев. – Я еще от мыши не очухался!

- Так вон, ребята нам помочь обещали! – заметил Страшила.

Игра «Гребень для Трусливого Льва» (на смелость, помощь Трусливому льву)

Устанавливается несколько ведер. В них наливается, закладывается что-то жидкое, колючее, слизкое, грязевое, в общем противное. На дно одного из ведер кладется гребень (для гривы льва). Вызываются самые смелые добровольцы. Ребятам завязывают глаза и предлагают залезть в ведра рукой и за 5 секунд найти там предмет.

Игра «Преодолеем препятствия вместе» (на взаимовыручку, помощь Железному дровосеку)

На земле рисуется весьма извилистая не широкая дорожка, вдоль которой рисуются кружочки, которые при

проведении этого этапа займут игроки. Одному из игроков пришедшей на этап команды завязываются глаза, затем его раскручивают и ставят на линию старта. Задача этого игрока, а значит и всей команды в целом, пройти до линии финиша, по возможности, не наступив на линии дорожки. Игроки, которые расположились вдоль дорожки в кружочках, помогают игроку с завязанными глазами командами: «вперед», «назад», «влево», «вправо», «стоп», оставаясь при этом на своих игровых местах.

Помимо этой игры, проводятся другие игры и тренинги на сплочение, командообразование. Ребята по кусочкам, словно пазл на каждой игре собирают доброе сердце для Дровосека. В конце совмещают его частички и дарят нашему герою.

Загадки с подвохом, на неординарность мышления и логические (на сообразительность, помощь глупому Страшиле)

- О, кажется, я чувствую, что в моей груди забилось большое пламенное сердце! - сказал Железный дровосек.

- А я чувствую в себе не только силу, но и отвагу! Я готов прийти на помощь! – заявил Лев. - Давайте вспомним еще несколько интересных сказок или художественных фильмов, в которых встречаются качества, необходимые волонтерам.

- «Волшебные спички», «Сказка о Золотой рыбке», «Кошкин дом», «По щучьему велению», настольная книга советских пионеров – повесть А. Гайдара «Тимур и его команда» - дополняет Страшила. – Ого, откуда в моей соломенной голове такие познания!? Кажется, мы приобрели все те качества, которыми обладают настоящие волонтеры: отвага, ум, доброе сердце!

- Определим еще некоторые черты, необходимые волонтеру с помощью игры «Собери слово» - сказал Лев.

Игра «Собери слово»

Ребята делятся на 2 команды. Первые игроки команд бегут к противоположной стороне помещения, где располагаются буквы (на бумажках или в ином виде), каждый игрок берет по букве и возвращается на старт, передавая эстафету следующему участнику. По итогам забега, из букв, которые команды принесли, нужно составить слова – качества, свойственные добровольцам (честь, совесть, добро, отвага, милосердие, сострадание и т.д.).

- Как вы думаете, ребята, кто самый бескорыстный в русской народной сказке о Репке? – интересуется Железный дровосек.

- Я думаю – кошка, - рассуждает Страшила. – Дед с бабкой вытягивали Репку, потому что хотели кушать. Мышка не прочь бы погрызть Репку. А кошка, она ведь не ест Репку. Не испугавшись собачки, и не съев мышку, она просто стала помогать вытягивать Репку.

Игра-тренинг «Посвящение в волонтеры»

- А кто не знает сказку «Цветик-семицветик» – спрашивает Железный дровосек. – Давайте сыграем в игру «Цветик - многоцветик»!

- Почему многоцветик? – удивился Страшила.

- Чтобы не было ребятам обидно, и каждому достался лепесток – ответил Дровосек. Пусть каждый сорвет по одному лепесточку и напишет на нем 3 своих самых сокровенных желания. Затем я зачитаю эти мечты вслух. Если хоть одно желание является «волонтерским», то автор принимается в волонтеры, если нет, то становится кандидатом в волонтеры. Волонтеры встают по одну сторону, кандидаты – по другую.

Вопрос к кандидатам (по очереди):

Опишите какое-нибудь сделанное вами доброе дело. (Если описал – зачисляем в волонтеры.) Если кто-то остался, то задаем вопрос волонтерам: «Примем их в свою команду?» (Все хором отвечают «Да!»).

Выход ведущего (вожатого).

-Ребята, игры, в которые мы сегодня с вами играли, призваны не выявлять победителя, не разделять на сильных и слабых, умных и глупых, а наоборот – сплотить нас всех в единую команду, подружить.

Праздничное мероприятие заканчивается песнями, прославляющими дружбу. Возможно общей спевкой под звуки гитары. Танцами. Создается романтическая атмосфера единения и тепла.

Стома Алина Андреевна



ДОЛ «Рассвет»
Алтайский край

Отрядное дело «Ярмарка игр»

Цель: знакомство детей с играми разных народов.

Задачи:

- Обучать подростков проводить игры разных народов мира.
- Способствовать проявлению творческих и физических способностей.
- Способствовать воспитанию толерантных отношений между разными народами.
- Способствовать сплочению коллектива.

Форма: игровая программа.

Место проведения: спортивный зал.

Оформление: ткани, буквы, свечи.

Инвентарь, реквизит: столы, фонари, столбы, мячи, сундучки для игр для каждого участия.

Ход

1. Сбор на отрядном месте.
2. Инструктаж по технике безопасности
3. Игра «Готовы»
4. Сцена « Ограбление»
5. Работа игровых площадок.
6. Подведение итогов игр.
7. Чаепитие с блинами.

Сценарий

Ведущий. Здравствуйте, дорогие ребята! Мы вас приглашаем на отрядное дело «Ярмарка игр» Для этого нам надо разбиться на три команды.

Отряд делится на три группы.

Игра «Готовы»

1-ая команда кричит: «ГО»

2-ая команда кричит: «ВЫ»

3-ая команда кричит: «ТО» (поочерёдно)

Ведущий. Сейчас, вместе отправимся за мной в удивительный мир игр.

Ребята берутся за руки идут к месту проведения ярмарки. Дети идут, по тёмному коридору цепочкой держась за руки. Разбойники разыгрывают сцену ограбления.

Ребята приходят к месту проведения ярмарки. Они заходят в спортивный зал. Темно, горят свечи. Включается сигнал воздушной тревоги.

Ведущий. Внимание, внимание! Во время нападения соловья – разбойника была похищена важная информация, без которой вожатые «Исток» не смогут приступить к своей работе. Объявляю начало операции по поиску важной информации.

Включается свет в зоне. Русская народная музыка. Игротехники в русском народном костюме.

Ведущий. Мы вас приглашаем на ярмарку игр, где вы сможете не только показать себя, но и помочь в поиске важной информации. По дороге на ярмарку ограбили купцов, помогите собрать игры. Мы вас выдадим сундучки, которые будут пополняться по итогам каждой игры. Именно этот заполненный сундучок станет вашим пропуском в мир таинств ярмарки.

Раздаются сундучки каждому участнику игры.

Начинается ярмарка игр. Работает одновременно пять игровых площадок и зазывает себе команды. В конце каждой игры игротехник вручает каждому из участников описание проведённой игры для заполнения сундучка. Игровые площадки работают в течение 1 час.

Ведущий. Мы очень рады, что вы посетили нашу ярмарку. В результате проведенной операции вы помогли собрать важную информацию. Ребята, спасибо за активное участие в наших играх. Приглашаем всех участников игры на чаепитие!

Игровое приложение

Русская народная игра «Горелки»

Играющие встают парами друг за другом. Впереди всех на расстоянии двух шагов стоит водящий – горелка. Играющие нараспев говорят слова:

Гори, гори ясно,
Чтобы не погасло.
Стой подоле,
Гляди на поле,
Едут там трубачи
Да едят калачи.
Погляди на небо:
Звёзды горят,
Журавли кричат:
Гу, гу, убегу.
Раз, два, не воронь,

А беги как огонь!

После последних слов дети, стоящие в последней паре бегут с двух сторон вдоль колонны. Горелка пытается запятнать одного из них. Если бегущие игроки успели взять друг друга за руки, прежде чем горелка запятнает одного из них, то они встают впереди первой пары, а горелка вновь горит. Игра продолжается.

Если горелке удаётся запятнать одного из бегущих в паре, то он встаёт с ним впереди всей колонны, а тот, кто остался без пары, горит.

Правила игры: горелка не должен оглядываться, он догоняет убегающих игроков сразу же, как только они пробегут мимо него.

Русская народная игра «Игровая»

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится ведущий. Играющие ходят по кругу и говорят нараспев слова:

У дядюшки Трифона
Было семеро детей,
Семеро сыновей.
Они не пили, не ели
Друг на друга смотрели.
Разом делали, как я!

При последних словах все начинают повторять жесты ведущего. Тот, кто повторил движение лучше всех, становится ведущим.

Правила игры: При повторении игры дети, стоящие в кругу, идут в противоположную сторону.

Русская народная игра «Кот и мышь»

Играющие встают лицом друг к другу, берутся за руки, образуя небольшой проход – нору. В одном ряду стоят коты, в другом – мыши. Игру начинает первая пара: кот ловит мышь, а та бегает вокруг играющих. В опасный момент мышь может спрятаться в коридоре, образованным сцепленными руками играющих. Как только кот поймал мышь, играющие встают в ряд. Начинают игру вторая пара. Игра продолжается пока коты не переловят всех мышей.

Правила игры: Коту нельзя бегать в нору, кот и мышь не должны убегать далеко от норы.

Русская народная игра «Заря»

Дети встают в круг, руки держать за спиной, а один из играющих – заря – ходит сзади с лентой и говорит:

Заря – зарница,
Красная девица.
По полю ходила,
Ключи обронила,
Ленты голубые,

Кольца обвитые –

За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладёт ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берёт ленту, и они оба быстро бегут в разные стороны по кругу. Тот, кто останется без места, становится зарёй. Игра повторяется.

Рыбы поворачиваются и бегут до установленной черты . Каждый рыболов старается поймать хоть одну рыбу. Игра повторяется , но называется другая рыба. Правила игры. Ловить рыб можно только в границах моря . Раба считается пойманной, когда рыболов дотрагивается до нее рукой .

Правила игры: бегущие не должны пересекать круг, играющие не поворачиваются, пока водящий выбирает, кому положить на плечо платок.

Русская народная игра «Посигутки»

Играющие разбиваются на две команды, одна из них водящая. Игроки этой команды образуют пары, которые встают коридоров лицом друг к другу на расстоянии 1-2 м одна пара от другой. Затем дети так же попарно садятся, ноги выпрямляют, ступнями касаясь друг друга. Играющие другой партии встают гуськом и стараются как можно быстрее перепрыгнуть через ноги. Водящие пытаются осалить прыгающего игрока. Каждый осаленный встаёт за спиной того водящего, кто его осалил. Игроки меняются местами после того, как прошли все дети, и игра повторяется

Правила игры: играющие водящей команды могут не садиться, вытягивая ноги, а держать шнур или резинку, стоя на коленях.

Русская народная игра «Почта»

Игра начинается с переклички водящего с игроками:

Водящий. Динь, динь, динь!

Игроки. Кто там?

Водящий. Почта!

Игроки. Откуда?

Водящий. Из города…

Игроки. А что в городе делают?

Водящий может сказать, что в городе поют, танцуют, поют, прыгают и т.д. Все играющие должны делать то, что сказал водящий. А тот, кто плохо выполняет задание, отдаёт фант. Игра заканчивается, как только водящий наберет 5 фантов.

Играющие, чьи фанты у водящего, должны их выкупить. Водящий придумывает для них интересные задания. Дети читают стихи, рассказывают смешные истории, вспоминают загадки, имитируют движения животных. Затем выбирают нового водящего и игра повторяется.

Правила игры: задания могут придумывать и сами участники игры.

Эстонская народная игра: «Король мавров»

Один из играющих становится королём Мавров, а остальные Маврами. Король встаёт за одной чертой, а все остальные за другой на расстоянии 10-20 шагов. Мавры подходят к королю и хором ведут с ним перекличку:

Игроки. Здравствуйте, король Мавров!

Король. Здравствуйте, кто вы?

Игроки. Мы Мавры!

Король. Что умеете делать?

Игроки. Любую работу!

Играющие изображают работу, о которой договариваются заранее: пилят, красят и т.д.

Если король отгадал, то игроки убегают, а король пытается их догнать. Тот, кого он догнал, становится помощником короля.

Казахская народная игра «Находчивый»

Чтобы провести эту игру, вам потребуется мяч и секундомер (или часы). Надо разделиться на две равные команды. В этой игре необходим еще и водящий – выберите его с помощью считалки.

После чего дети садятся в две линии друг напротив друга. Расстояние между командами – примерно 2 метра.

Водящий бросает крайнему игроку одной из команд в руки мяч и произносит начало любого слова, например: «Ар…»

«…буз!» - быстро, не мешкая, должен закричать игрок и – бросить мяч сидящему напротив «Ко…»

«…рабль!» - сразу отвечает тот и бросает мяч своему сопернику…

Водящий отмечает любую заминку с ответом и начисляет за нее одно штрафное очко. В обязанности водящего входит и контроль за соблюдением правил – за точной передачей мяча, за тем, чтобы не было подсказок, а также – за временем. Игра должна идти 3 или 5 минут – как вы условитесь.

Для усложнения игры вы можете ограничиться, к примеру, названиями городов, растений, животных…

Время!

Победительницей объявляется команда, набравшая меньшее кол-во штрафных очков. Ну и, конечно, в некоторых случаях игра может окончиться очень быстро – когда чьи-либо раздумья над ответом слишком затянулись.

Казахская народная игра «Летит – летит – ушты – ушты»

Водящий произносит название той или иной птицы, прибавляя «ушты – ушты» (т.е. «летит – летит») – и одновременно машет руками. Все играющие повторяют его движения. Один раз, другой, третий… Но вдруг водящий произносит, к примеру, «корова!» Если кто-то, поддавшись на его уловку, опять замахал руками – что ж, придется ему нести какое-нибудь шутливое наказание, например, спеть песню. Как, впрочем, и тому, кто, «перестраховавшись», не поднял рук при упоминании птицы или поднял с опозданием.

Латвийская народная игра «Решето» (Сиетс)

Играющие становятся в ряд. Один из участников игры остается вне ряда – он решето. Решето подходит к

стоящему в первом ряду и говорит: «Сей, сей, решето!» Тот спрашивает «Что ты хочешь, Решето?» Решето отвечает «Мелкую Муку». Играющий, к которому обратился игрок- решето произносит: «Беги за ней» После этого решето бежит за участником игры, стоящим в ряду последним и старается его поймать. Тот убегает и стремится встать первым в ряду. Если ему удается, то он спасён. Если же решето поймает его, то они меняются ролями и бывшее решето становится в ряд первым. Нельзя выбегать из ряда, прежде чем будут произнесены слова.

Молдавская народная игра «Перешагивание через ноги»

Для проведения игры по кругу устанавливаются несколько стульев. Выбирается водящий. Он внимательно смотрит, стараясь запомнить, кто из играющих где сидит. Затем ему завязывают глаза. Сидящие на стульчиках вытягивают ноги вперед и немного их приподнимают (10-20 см от пола). Водящий должен пройти по кругу, перешагивая через вытянутые ноги и стараясь не задеть их.

Правила игры: Водящий может вытянуть вперед руки, чтобы не натолкнуться на играющих, но не может нащупывать вытянутые ноги игроков. Играющим не разрешатся поднимать ноги выше назначенной высоты, также они могут подшучивать и опускать ноги. Побеждает тот, кому удалось не задеть ноги играющих.

Татарская народная игра «Жмурки»

Чертится большой круг, внутри него на одинаковом расстоянии друг от друга делают ямки-норки по числу участников игры. Определяют водящего, завязывают ему глаза и ставят в центре круга. Остальные занимают места в норках. Водящий приближается к игроку, чтобы поймать его. Тот, не выходя из норки, старается увернуться от него, то наклоняясь, то приседая. Водящий должен не только поймать, но и назвать игрока по имени. Если он правильно назовёт имя, участники игры говорят «Открой глаза!» и водящим становится пойманный. Если же имя будет названо неправильно, ни слова не говоря, делают несколько хлопков, давая понять, что водящий ошибся и игра продолжается дальше. Игроки меняются норками, прыгая на одной ноге.

Правила игры: водящий не имеет права подсматривать. Во время игры никому нельзя выходить за пределы круга. Обмениваться норками разрешается только тогда, когда водящий находится на противоположной стороне.

Таджикская игра «Немая игра»

Игроки садятся в круг. Выбирается водящий. Он тоже сидит в кругу. Водящий медленно толкает плечом игрока с правой (или левой) стороны от себя. Тот в свою очередь передаёт это движение соседу по кругу, и так продолжается до тех пор, пока движение не вернется водящему.

Смысл игры: заставить соседа заговорить или засмеяться. Если сосед один раз заговорил или засмеялся, то все игроки смотрят на него, а соседние два игрока начинают гримасами смешить его. Если он не выдержит, то выходит из игры. Выиграет тот, у кого большое самообладание.

Бурятская игра «Табун»

Участники игры становятся в круг лицом к его центру. Крепко держась за руки, они изображают лошадей. В

середине круга находятся жеребята. Они изредка издают звуки, подражающие лошадиному ржанью. Вокруг круга ходит жеребец, охраняющий лошадей от волков. А два-три волка рыскают, пытаются разорвать круг и украсть жеребенка. Жеребец, охраняющий табун, пугает волков. Если он осалит волка, то тот становится убитым. Игра длится до тех пор, пока жеребец не отгонит или не перебьет всех волков.

Правила игры: Волк может разорвать круг. Пойманного жеребенка он должен ловко увести к себе в логово.

Литовская игра «Ловля рыб»

Игроки делятся на две группы. Они становятся друг напротив друга на расстоянии нескольких шагов. Одна группа – рыболовы (их меньше) , другая – рыбы. В начале между ними происходит разговор.

Рыбы. Что вы вяжете?

Рыболовы. Невод.

Рыбы. Что вы будете ловить?

Рыболовы. Рыбу.

Рыбы. Какую?

Рыболовы. Щуку.

Рыбы. Ловите!

Киргизская народная игра « Волк в отаре»

Игроки стоят друг за другом . Держась за локти , образуют длинную цепочку . Это козлята. Впереди стоит вожак . Среди игроков выбирают волка .

Игра начинается так: волк тихонько пробирается, хитрит, делает обманные движения, показывая свои повадки, и незаметно приближается к отаре козлят. Вожак следит за волком: с какой стороны приближается волк , в ту же сторону стремиться вожак, преградить ему путь. Волк мечется: бежит вперед - назад . Наконец вырывается и, попадая в отару, ловит козленка.

Когда большинство или все козлята не поддаются волку и убегают от него врассыпную. Такой конец игры даст сидящим (пойманным) ребятам эмоциональную и физическую разрядку .

Правила игры . Волк имеет право ловить только последнего козлёнка. Пойманные козлята стоят отведенном месте . Если волк долго не может поймать козленка, то выбирается другой волк. Волка и вожака можно менять после каждой ловли . Если цепь козлят расстается, то надо дать время, чтобы они построились.

Игра народов Коми «Ловля оленей»

Среди играющих выбирают дух пастухов, остальные участники - олени. Они становятся внутри очерченного круга. Пастухи находятся за кругом, напротив друга . По сигналу ведущего «раз», «два », «три - лови !» пастухи по очереди бросают мяч в оленей, а те убегают от мяча. Олень, в которого мяч, считается пойманным. После четырех-пяти повторений подсчитывается количество пойманных оленей

Правило игры. Игру надо начинать только по сигналу. Бросать мяч можно только в ноги играющих. Зачитывается прямое попадание, а не после отскока.

Русская народная игра « Пчелки и ласточка »

Играющие - пчелы - летают по поляне и напевают:

Пчелки летают.

Медок собирают!

Зум , зум , Зум !

Зум! Зум! Зум!

Ласточка сидит в своем гнезде и слушает их песенку. По окончании песни ласточка говорит: «Ласточка встанет и ловит пчел». Пойманный играющий становится ласточкой, игра повторяется.

Правила игры: Пчелам следует летать по всей площадке. Гнездо ласточки должно быть на возвышении.

Литовская игра « Король зверей »

Все играющие - звери , один из них - король зверей . Каждый зверь должен стать королю свое название, но так, чтобы другие не слышали (тигр, волк, заяц и др .). Звери выстраиваются в один ряд напротив короля, за несколько шагов до него. У ног короля лежит мяч. Король называет какого-нибудь зверя, тот должен бежать, а король старается попасть в него мячом. Если мяч попадает в зверя, тот идёт к королю и помогает ему (приносит мяч и др.). После этого как король назовет двух- трех зверей, он говорит: «Ловлю всех зверей!». Все бегут, а он старается попасть мячом в кого-нибудь .

Правила игры. Король бросает мяч, не выходя за очерченную линию. Новый король выбирается после того, как пойманы три-четыре зверя.

Белорусская народная игра «Иванка»

На земле чертят круг диаметром 5-10 м. Это лес, а в середине – дом лесовика. В квадрат помещают Иванку и выбирают лесовика. Остальные – лебеди. Лебеди, залетая в лес пробуют забрать Иванку, а лесовик – поймать лебедей рукой или дотронуться прутиком. Лебедь, по которому удается вывести из леса Иванку, сам становится лесовиком, и игра начинается сначала.

Правила игры. Забегать в дом лесовика нельзя. Пойманные лебеди выбывают из игры до смены ролей. Лесовик не имеет права выходить из леса и все время стоять возле дома, он должен двигаться по площадке.

Туркменская народная игра «Вызов»

Играющие делятся на две равные команды. Каждая команда выбирает себе капитана. На противоположных сторонах площадки на расстоянии 15-20 м одна от другой проводит линии городов, между которыми чертят среднюю линию.Обе команды выстраиваются шеренгами на противоположных сторонах за линией своего города. По сигналу капитан команды, которой по жребию выпало начинать игру, посылает одного из своих игроков в противоположный город. Этот игрок должен добежать до команды противника, дотронуться рукой до одного из игроков и успеть убежать в свой город.

Правила игры. Тот, до кого дотронулся бегун, должен постараться догнать его до средней линии. Если он успеет это сделать, то игрок, дотронувшийся до него, переходит в другую команду. Побеждает та команда, в которой осталось большее количество игроков.

Армянская народная игра «Земля, вода, огонь, воздух»

Играющие становятся в круг, в середине его стоит ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: земля, вода, огонь, воздух. Если водящий сказал слово «земля», тот , кто поймал этот мяч, должен быстро назвать какое либо домашнее или дикое животное; на слово «вода» играющие отвечают названием какой-либо рыбы; на слово «воздух» - название птицы. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро повернуться кругом, помахивая руками.

Правило игры: ошибающиеся не играют

Игра народов Сибири и Дальнего Востока «Охота на куропаток»

Дети изображают куропаток. Они размещаются на той стороне площадке – тундры, где имеются пособия, на которые можно влезать (вышки, скамейки, стенки). На противоположной стороне площадке находится три или четыре охотника. Куропатки летают, прыгают по тундре. По сигналу водящего «охотники» они улетают и садятся на ветки. Охотники мячом стараются попасть в куропаток. Пойманные куропатки отходят в сторону и выбывают на время из игры. После 2-3-х, повторов игры выбирают других охотников, игра возобновляется.

Туркменская народная игры «Держи хвост»

Выбирается водящий – волк. Остальные игроки – овцы. Все играющие образуют круг, в центре которого сидит волк, притворившись спящим. Овцы, двигаясь по кругу, поют какую – либо песенку и, постепенно сужая круг, стараются дотронуться до волка. Волк неожиданно вскакивает и начинает ловить овец. Пойманная овца становится волком, и игра продолжается.

Правила игры. Волк начинает ловить овец в любой момент, но не раньше первого прикосновения к нему.

Абдуллина Алсу Салаватовна

ДОЦ «Спутник»
Республика Башкортостан, г. Стерлитамак



КВЕСТ посвященной Дню России «МОЯ РОДИНА – РОССИЯ»

Цель: воспитывать у детей патриотические чувства: гордости за свою страну, за принадлежность к ней, любви к своей Родине – России.

Задачи:

- познакомить детей с государственными символами России: Гимном, Флагом и Гербом РФ;
- научить внимательно, стоя, слушать гимн России;
- развить наблюдательность, внимание, связную речь;
- активизировать словарь, познавательный интерес;
- воспитать любовь к своей Родине, бережное, заботливое отношение к своему родному краю.
- создать эмоционально-положительную основу для развития патриотических чувств: любви и преданности Родине.

Оборудование: цветной картон, цветная бумага, клей, ножницы, фломастеры, ручка, цветные мелки.

Ход мероприятия:

Ведущий 1:

Мы встречаем праздник лета,
Праздник солнца, праздник света.
Очень добрым, очень светлым
Золотистым ясным днем

Ведущий 2:

Мыпоедем в гости к лету,
В гости к солнышку пойдем.
Мы встречаем праздник лета,
Праздник солнца, праздник света,
Солнце, солнце, жарче грей,

Вместе: Будет праздник веселей!

Ведущий 1: Здравствуйте, люди добрые, да ребятишки славные! Собрались мы с вами разговоры вести,

играть, соревноваться и шутки шутить!

Ведущий 2: А, в какой день, да в какой месяц мы с вами встретились? А время, года какое? (ответы детей)

Ведущий 1: А, летние месяцы назвать сможете?

Ведущий 2: Какой первый, а второй, а третий?

Ведущий 1: Знаете ли вы, ребята, что июнь в народе называют "румянцем лета", июль – вершиной лета, а август – щедрым месяцем или запасом лета?

Ведущий 2: Ребята, а знаете, ли вы какие праздники мы празднуем летом? (Ответы детей)

Ведущий 1: Вы совершенно правы. **12 июня** для России немаловажная дата.

Ведущий 2: В этот день вся страна празднует **День** декларация о государственном суверенитете России. Несколько позже День независимости России превратился просто в **День России.**

Ведущий 2: И сегодня нашу встречу, мы хотим посвятить нашей Родине – России.

Ведущий 1: Мы предлагаем вам отправиться в путешествие по станциям, чтобы узнать много интересного о нашей Родине.

Ведущий 2: Каждая страна мира имеет свои символы, которые отражают историю народа. Это герб, флаг и гимн.

Ведущий 1: Их ещё называют символами государственного суверенитета. Так же каждое государство имеет свою Конституцию, своего президента. Главный город страны – столица.

Ведущий 2: И мы с вами отправляемся в путешествие.

Ведущий 1: Капитаны команд подойдите за маршрутными листами.

Ведущий 2: Передвигаемся согласно маршрутному листу.

Ведущий 1: На каждой станции вы будете получать подсказки.

Ведущий 2: В конце нашего путешествия вы должны собрать ключевую фразу.

Ведущий 1: Всем удачи! Встречаемся в актовом зале для подведения итогов.

СТАНЦИЯ 1. «ПОЛЕ ЧУДЕС»

Ведущий: Ребята, я вам предлагаю, найди и прочитай слова, которые имеют отношение к нашему государству. (Флаг, герб, гимн, президент, конституция, орел, столица)

О	Н	С	Т	И	Т	Я
К	С	Ф	Л	А	У	Ц
Г	Е	Р	Б	Г	Я	И
Р	П	Г	С	Е	Л	С
Е	Р	И	О	Р	И	Т
З	О	М	Н	А	Ц	О
И	Д	Е	Н	Т	И	Л

Официальный символ власти, олицетворяющий суверенитет государства – (флаг).

Официальная эмблема государства, символ государства – (герб).

Торжественная песня, символ государства – (гимн).

Основной закон государства, определяющий общественное и государственное устройство – (конституция).

Главный город страны – (столица).

Выборный глава государства в современной России – (президент).

Какая птица изображена на гербе? (орел)

СТАНЦИЯ 2. «РАДУЖНАЯ»

Ведущий:

- Давайте более подробно поговорим о флаге России.

Флаг России трёхцветный бело-сине-красный. Кто знает, что означает каждый цвет?

Белый цвет символизирует мир, чистоту совести, надежду и благородство.

Синий – небо, верность, духовность.

Красный – отвага, героизм, огонь, сила и воля к победе.

Ведущий: Ваша задача – изготовить флаг отряда.

СТАНЦИЯ 3. «ЧТО? ГДЕ? КОГДА?»

Ведущий:

- А знаете ли вы, ребята, почему Россию иногда называют ещё и словом **«Русь»?**

Существует много различных мнений, что именно обозначает это слово. Учёные долго спорили, но кто из них прав – никто не знает. Но далеко на Севере, за лесами и болотами, ещё встречаются деревни, где люди говорят по-старинному. Они называют «русью» светлое, солнечное место. Всё светлое так называют: русый парень, русая девушка – это значит светлые, с волосами золотистого цвета. - Получается, что Россия – это светлое, солнечное место. Замечательное место для Родины.

- Вот сколько загадок скрыто в нашей Родине.

- И следующий наш конкурс – конкурс загадок. Все ваши отгадки будут иметь отношение к России.

Праздник этот знаем мы –
Время проводов зимы.
Люди в эти дни должны
Веселиться, печь блины.
(Масленица)

Бронзовый памятник – Вам не игрушка,
Он ведь – орудие,
Это – …**(Царь-пушка)**

Инструмент народный этот
С давних пор известен свету.
Только кнопочки ты тронь –
Запоёт легко …
(Гармонь)

Размалёваны подружки
И сидят внутри друг дружки.
Выпускаем их… и вот,
Получился хоровод.
(Матрёшка)

Этот важный документ
Подготовил Президент.
Личной подписью скрепил,
Чтобы в силу он вступил.
(Указ)

Стоит Таня

В белом сарафане.
На стройной ножке,
В ушах – серёжки.
(Берёза)

10. С городом этим
Трудно сравниться.
Главный в стране он,
Это – …
(Столица)

11. Раньше звали его стягом,
С ним идут парадным шагом,
Назовёт солдат любой
Символ славы боевой.
(Флаг)

12.Он звучит торжественно,
Все встают приветственно –
Песню главную страны
Уважать мы все должны.
(Гимн)

13.Он дополняет гимн и флаг,
Любой страны то главный знак.
У России он особый,
Ты назвать его попробуй.
(Герб)

14. Когда в строю за рядом ряд
Шагают тысячи солдат
И движутся послушно
Ракеты, танки, пушки,
Друг другу люди говорят:
На Красной площади …
(Парад)

СТАНЦИЯ 4. «БДИТЕЛЬНЫЙ ОРЁЛ»

Ведущий:

- Ещё один из символов государства – герб.
- Где изображается герб? (ответы детей)
- Герб изображается на флагах, монетах, печатях, государственных и других официальных документах.
- А бывает так, что герб используется в одежде человека?

Герб часто изображается на пуговицах у военных или служащих – пожарных, железнодорожников. Существует даже такое выражение – гербовая пуговица.

А кто скажет – что изображено на гербе Росси?

А ведь на нашем гербе изображена не простая птица. В чем ее особенность?

Вот среди зверей лев считается царем. А среди птиц царем считается орел. Его мужество и зоркость служили самым ярким символом мудрости и проницательности. А еще давайте вспомним, что Россия – страна, которая расположена сразу на двух материках: Европе и Азии. Вот почему у орла, который присутствует на нашем гербе, сразу две головы: одна голова орла обращена на Восток, другая – на Запад.

Ведущий: А, сейчас я вам предлагаю – нарисовать мелками на асфальте герб отряда.

Ведущий:

- Нам осталось поговорить еще об одном символе Российского Государства – его гимне. Гимн исполняют и слушают стоя.
- Гимн – главная государственная песня, в которой отражены народная любовь и патриотизм. По традициям

принято, что музыка гимна – торжественная, эмоционально приподнятая, а слова – величавые, говорящие о стране, которую воспевают.

- Конечно, как и у любой другой песни, у нее два автора. Поэт написал слова для песни, а композитор – музыку. С автором слов российского гимна вы все хорошо знакомы – это поэт Сергей Михалков.

- Давайте споём вместе гимн.

СТАНЦИЯ 5. «СКАЗОЧНАЯ»

- Но в России много знаменитых поэтов и писателей. А так же существует множество сказок, автором которых является русский народ. И я предлагаю узнать, какая команда лучше знает литературные произведения.

Какие птицы унесли братца, в то время как сестрица загулялась-заиграласъ? (Гуси - лебеди)

Назовите деталь женского платья, в которой помещаются озёра, лебеди и другие элементы окружающей среды. (Рукава платья Царевны-лягушки)

Какое настоящее имя у Царевны-лягушки? (Василиса Премудрая.)

От кого терпит обиды добрая девочка-сирота в сказке «Морозко»? (от злой мачехи)

Какие сказочные персонажи А.С. Пушкина прожили вместе «тридцать лет и три года»? (Старик и старуха)

Назовите грозное оружие Соловья-разбойника. (Свист)

Появлению, какой сказки мы обязаны маленькой дочке К.И. Чуковского, которая не желала умываться? («Мойдодыр».)

СТАНЦИЯ 6. «ПРАЗДНИК"

Ведущий:

- В России очень много праздников. И мы сейчас с вами узнаем – насколько хорошо вы их знаете.

- Соотнесите название государственных праздников с их датами:

1. Новый год		А. 23 февраля
2. Праздник Весны и Труда		Б. 1 января
3. День защитника Отечества		В. 9 мая
4. Рождество Христово		Г. 1 мая
5. День Победы		Д. 4 ноября
6. День народного единства		Е. 7 января
7. День независимости России		Ж. 8 марта
8. Международный женский день		З. 12 июня

Подведение итогов.

Ключевое слово «МОЯ РОДИНА - РОССИЯ»

Ведущий 1: Наш праздник подошёл к концу. Сейчас члены жюри подведут итоги, и мы с вами узнаем команду – победительницу.

Ведущий 2: Пройдет немного времени, вы станете взрослыми, станете трудиться, преумножая величие и

могущество нашей страны, оберегая ее от возможных невзгод и неприятностей, заботясь о ней, как о матери.

Ведущий 1: Возможно, кто-то из вас станет крупным руководителем или даже президентом нашей страны. И тогда вам придется решать многие трудные проблемы, но самая главная задача всех людей на Земле – помнить о том, что стран на свете много, а дом у нас один, общий, который называется -

ВМЕСТЕ: РОССИЯ!

Если долго-долго-долг
В самолёте нам лететь,
Если долго-долго-долго
На Россию нам смотреть,
То увидим мы тогда
И леса, и города,
Океанские просторы,
Ленты рек, озёра, горы…
Мы увидим даль без края,
Тундру, где звенит весна,
И поймём тогда, какая,
Наша Родина большая,
Необъятная страна.

Гилязова Алия Василовна

ВДЦ «Орлёнок»
г. Туапсе

Методическая разработка образовательного занятия «Секреты здорового образа жизни»

Участники: подростки 11-13 лет, ориентированные на активный и познавательный отдых.

Краткое описание идеи: Ведение здорового образа жизни помогает детям своевременно и гармонично развиваться, и сохранить здоровье. Взрослым необходимо передавать детям полезные привычки. Для подрастающего поколения важно соблюдение простых рекомендаций по поводу здорового образа жизни, которые помогут избавиться от многих проблем, которые касаются общего физического состояния ребенка.

В современной науке многие факты, господствовавшие в течение десятилетий, опровергаются и устанавливаются новые утверждения.

В ВДЦ «Орленок» большое внимание уделяется оздоровлению детей с помощью не только оздоровительных процедур, но и различных образовательных занятий. Для расширения кругозора детей педагогом проводится данное занятие.

Форма: образовательное занятие.

Педагогические возможности:

способствовать формированию полезных привычек в команде;

реализация потребности в общении среди сверстников;

предотвращение ложных представлений о здоровом образе жизни.

Место и роль дела в образовательном модуле: данное дело проводится педагогом в основной период смены, оно направлено на реализацию и демонстрацию подросткам такого вида досуга как «Здоровье», направленное на расширение представления о здоровом образе жизни.

Цель: актуализация и развитие у подростков знаний и интересов в сфере здорового образа жизни.

Задачи:

- Способствовать формированию у подростков знаний об основных составляющих элементах здоровой жизни человека;
- Способствовать формированию внимательного отношения к своему здоровью;
- Способствовать формированию необходимых знаний, умений и навыков здорового образа жизни.

Результаты:

Закрепление знания детей об основных составляющих элементах здоровья;

Формирование внимательного отношения к своему здоровью;

Формирование необходимых знаний, умений и навыков здорового образа жизни.

Формулировка результата	Показатели результата	Способы оценки и фиксации результата
Закрепление знания детей об основных составляющих элементах здоровья	- знание подростков о понятии «здоровый образ жизни»; - понимание подростками соблюдения основ здорового образа жизни; - демонстрация подростками полезных привычек.	Способы оценки: наблюдение в деятельности, оценка работы в группах. Фиксация результата: аналитическая записка по итогам смены
Формирование внимательного отношения к своему здоровью	- осознание подростками важности соблюдения здорового образа жизни в группе; - демонстрация подростками знания о полезных привычках.	Способы оценки: наблюдение в деятельности, оценка работы в группах. Фиксация результата: аналитическая записка по итогам смены
Формирование необходимых знаний, умений и навыков здорового образа жизни	- демонстрация подростками своих знаний о правилах соблюдения здорового образа жизни; - активное включение подростков в работу по поддержанию своего здоровья в норме; - принятие каждым подростком правил здорового образа жизни.	Способы оценки: наблюдение в деятельности, оценка работы в группах. Фиксация результата: аналитическая записка по итогам смены

Особые условия проведения дела в смене: предварительной подготовки подростков не требует.

Перечень необходимого оборудования: презентация, цветные фломастеры, телевизор/проектор, секундомер, бумага А3/А2.

Рекомендуемое помещение: Подготовленные места для подростков, так что бы им было комфортно работать друг с другом в мини-группах и в то же время им не составляло труда взаимодействовать с отрядным педагогом.

План проведения дела:

Приветствие подростков

Настрой на работу

Погружение в тему дела

Основная часть дела

Подведение итогов

Сценарий дела:

Ведущий: Здравствуйте, дорогие ребята!

Еще в давние времена при встрече люди желали друг другу здоровья: «Здравствуйте, доброго здоровья!» «Как ваше драгоценное здоровье?!»

В век технического прогресса и завоевания космоса нам, как и во все времена, прежде всего, дорого здоровье. Здоровье человека – это главная ценность жизни. Но не зря говорят, что беречь здоровье надо смолоду. Сегодня мы с вами поговорим о важности соблюдения здорового образа жизни. Что для вас «соблюдение здорового образа жизни»?

Ответы детей

Ведущий: Здоровье – это не только физическое состояние. Как думаете, с чем еще связано наше здоровье?

Ответы детей

Ведущий: Отлично, это, действительно и психологическое, и духовное состояние. Здоровье человека на 50% зависит от того, как он живѐт, чем занимается, т.е. от образа жизни.

Для проведения игры нам необходимо разделиться на три команды. Чтобы это сделать, сыграем в игру «Хрю-мяу-гав».

1. Игра «Хрю-мяу-гав»

Цель игры: снятие напряжения в команде, деление на мини-группы для проведения дела.

Необходимое время: 3 минуты.

Инструкция: ведущий шёпотом сообщает участникам одно из трёх слов: «хрю», «мяу», «гав». Все закрывают глаза. Участники, выкрикивая ключевое слово, находят «своих». Таким образом все делятся на три равные группы.

Ведущий: Прекрасно! Вы справились с этим заданием. Теперь каждой группе необходимо придумать название, на обсуждение вам дается 1 минута.

Обсуждение внутри групп

Ведущий: Ваше время истекло. Расскажите, пожалуйста, нам, какие названия вы придумали.

Ответы детей. Ведущий записывает названия команд на доску.

Ведущий: Отлично! Теперь мы можем начать игру. На экране будет появляться какое-либо утверждение, в группе вам необходимо обсудить, правдивое оно или ложное и почему, а затем дать ответ. На обсуждение вам дается одна минута.

За каждый правильный ответ ваша команда получает 2 балла, а за правильное объяснение – дополнительные 5 баллов (см. Приложение 2). Есть вопросы?

Дети задают вопросы, если им что-либо непонятно.

Ведущий: Хочу отметить, что если участники одной команды не могут объяснить, почему считают

утверждение правдивым или ложным, то остальные команды могут помочь, и получают за верный ответ дополнительные пять баллов.

Наконец, мы можем начать и узнать много нового о здоровом образе жизни!

Аплодисменты детей

Далее используется презентация, приложена к данной методической разработке.

После окончания ответов ведущий подсчитывает баллы и называет победившую команду (см. Приложение 1)

Ведущий: Наша игра подошла к концу. Давайте обсудим в группах, какой факт стал для вас самым необычным и удивительным.

Обсуждение в группах

Ведущий: Ребята, поделитесь своими мыслями с другими.

Ответы детей

Ведущий: Отлично! Думаю, теперь вы без труда сможете проконсультировать своих родственников и друзей по вопросам здорового образа жизни. Сегодня мы с вами узнали, что витамин С не защитит нас от простуды, а от стресса волосы не поседеют. Пусть мифы не мешают вам узнавать новое и интересное. Спасибо за активную игру!

Задания:

1. Много витамина С защитит вас от простуды

Ответ: Неправда. Витамин С стимулирует иммунитет, но вовсе не защитит вас от гриппа.

2. Коричневый сахар, в отличие от белого, намного полезнее.

Неправда. Что белый, что коричневый сахар организм воспринимает одинаково. Разница лишь в том, что цвет коричневому придает патока, в которой минимальное количество витаминов для вашего организма.

3. Поглощение мороженого при простуде усугубит болезнь

Неправда. Молочные продукты никак не усиливают выработку слизи. Напротив, успокаивают горло и придают энергии для борьбы с простудой. Это факт, доказанный учёными. Более того, учёные из клиники Майо утверждают, что на самом деле замороженные молочные продукты могут успокоить боль в горле и обеспечить вас энергией, необходимой для борьбы с болезнью, в те моменты, когда вам сложно есть более твёрдую пищу.

4. Необходимо отдавать предпочтение обезжиренным продуктам.

Неправда. По факту, обезжиренным продуктам вместо натуральных полезных жиров придают вкус искусственные добавки, подсластители и ароматизаторы.

5. При контакте с жабами у человека могут появиться бородавки.

Неправда. Шероховатость на коже жаб вызвана железами в шейном отделе. Так что миф о бородавках бессмыслен. Они появляются из-за вирусов.

6. Мёд гораздо полезнее обычного сахара.

Неправда. Наукой доказано, что мёд имеет такой же эффект, как и кукурузный сироп. Однако кондитерские изделия содержат намного больше сахара, поэтому вредней и калорийнее.

7. Запрокинув голову, вы остановите кровь из носа.

Неправда. В таком случае кровотечение пойдет к горлу, что вызывает рвотный рефлекс. Необходимо зажать нос, наклонившись чуть вперед.

8. Молоко не укрепляет кости.

Правда. Ученые доказали, что нет связи между потреблением молока и прочностью костей и суставов. Наоборот, чем старше мы становимся, тем меньше молочных продуктов следует включать в свой рацион, а то и вовсе отказаться.

9. В день надо выпивать не менее 2 литров воды.

Неправда. Впервые этот постулат здорового образа жизни был обнародован в 1945 году. Тогда Коллегия по питанию США посоветовала всем благоразумным американцам выпивать по 8 стаканов воды в сутки, дабы оставаться в форме и содержать свой организм в чистоте и порядке. С тех пор многие диеты включают такую же рекомендацию, а в народе бытует мнение, что большое количество жидкости помогает худеть.

На самом деле. Сама по себе вода не принесёт вам никакого вреда, но в больших количествах, как известно, вредным может быть что угодно. Попробуйте прикинуть, сколько жидкости вы потребляете в день: даже если исключить все другие напитки, вы всё равно едите овощи и фрукты и таким образом получаете влагу. Если переборщить, результатом может стать состояние под названием гипонатриемия, или, проще говоря, недостаток солей в организме. Это в разы повысит риск сердечно-сосудистых и других серьёзных заболеваний, говорит доктор Рэйчел Вриман, сотрудник Центра исследований детского здоровья при Университете Индианы.

10. От стресса волосы седеют.

Неправда. В последнее время модно сваливать на стрессы всё – от прыщей до раковых опухолей. Такая отмашка, пожалуй, вторая по популярности после «нехватки витаминов» и «неправильного питания». Кстати, ими часто объясняют и выпадение волос.

На самом деле. Стрессы действительно отрицательно сказываются на нашем организме. Чем больше человек нервничает, тем быстрее он стареет, говорит доктор Нэнси Снидерман, потому что стресс увеличивает количество свободных радикалов в организме. А они, в свою очередь, являются главными виновниками появления морщинок и выпадения волос. Однако никакого научного подтверждения тому, что стресс сопровождается и поседением, нет. Время появления седых волос определяется нашими генами, а не умением держать себя в руках.

11. От чтения при тусклом свете портится зрение.

Неправда. Помните, что вам говорила мама в детстве? Чистить зубы по утрам, мыть руки перед едой, сидеть прямо и не читать под одеялом. И теперь добрая половина населения нашей планеты уверена в нерушимости этого правила.

На самом деле. Когда вы читаете при слабом освещении, вашим глазам приходится серьезно напрягаться. Однако максимум, чем это грозит, – это головная боль и, возможно, морщинки вокруг глаз. Кроме того, глаза могут поболеть некоторое время. Вы будете чувствовать зуд и сухость, но это пройдёт довольно быстро. Никакого долгосрочного эффекта чтение при плохом освещении не даёт, утверждает Снидерман.

12. Кофе вреден.

Неправда. Споры между любителями чая и кофе идут издревле и, наверное, не закончатся ещё очень долго. Попытаемся разобраться в уйме доводов и приведём только медицинские факты.

На самом деле. И снова возвращаемся к вопросу о чувстве меры. Конечно, если не отходить от кофейного аппарата сутки напролёт, к вечеру вы будете настоящим комком нервов, готовым разорваться в любую минуту. О влиянии стресса на организм смотри выше. Но если соблюдать умеренность, кофе может быть даже полезным.

Кофе, как и зелёный чай, содержит антиоксиданты (конечно, если речь идёт о натуральном продукте). А поэтому значительно уменьшает ваш риск заболеть диабетом второго типа, говорит диетолог Медицинского центра в Айдахо Стэйси Бисон. Ещё один плюс – кофе стимулирует активность мозга и, вопреки распространённому мнению, не увеличивает шансов подорвать сердечно-сосудистую систему.

При этом норма для среднестатистического человека – не более 3 чашек в день (из расчёта по 100 мл в чашке), считает Бисон. Если и такое количество приносит вам бессонницу и повышенное давление, урежьте его вдвое или переходите на заменители. При беременности или нехватке кальция в организме лучше проконсультироваться с врачом.

13. При высокой температуре надо голодать.

Неправда. Этот миф пошёл ещё с тех далёких времён, когда лечить простуду было просто нечем, и люди шли на любые, даже самые нелепые, на наш взгляд, средства, чтобы избавиться от болезни. Ещё одна причина такого убеждения – в том, что переваривание пищи немного поднимает температуру тела. Люди, увлекающиеся самолечением, также считают, что при жаре не стоит отнимать у организма силы на переработку пищи – у него, мол, и так их немного.

На самом деле. Как правило, простуду и повышенную температуру вызывают различные вирусы, попадающие в организм и живущие в нём от недели до 10 дней. От того, как вы будете питаться в это время, срок жизни вируса не зависит, говорит Вриман. Влага поможет вам проще переносить болезнь – она уменьшит количество слизи, тем самым смягчая насморк и кашель.

14. Замороженные продукты не содержат полезных веществ.

Неправда. С тех пор как учёные прознали про такую замечательную вещь, как антиоксиданты, специалисты по питанию хором молятся на свежие продукты. «Заморозка убивает полезные вещества», – как мантру повторяют медики. То же касается любого способа готовки, связанного с термообработкой.

На самом деле. Замороженные фрукты и овощи могут быть не хуже свежих, если их собрали и заморозили, что называется, на пике зрелости. А холодная обработка и герметичная упаковка сохраняют намного

больше витаминов, чем остаётся в «свежих» продуктах, полежавших на солнце или в холодильнике супермаркета.

15. Если помёрзнешь – простудишься.

Неправда. Очередная прописная истина, рассказанная нам ещё в детстве. А раз так говорила мама, значит, так и есть?

На самом деле. Понижение внешней температуры никак не сказывается на состоянии иммунитета. Если, конечно, речь не идёт о крайних степенях обморожения, когда беспокоиться надо уже не о простуде. А простужаемся мы, как уже было сказано выше, благодаря вирусам, а не из-за холода. Что касается тенденции, согласно которой наибольшее количество простудных заболеваний приходится на холодное время года, она связана не с температурой. Дело в том, что зимой мы чаще находимся в закрытых помещениях, толкаемся в метро, отсиживаемся в кафе вместо прогулки по улице. А это самая благоприятная почва для распространения заразы.

16. Размер порций имеет огромное значение.

Правда. Даже если вы питаетесь здоровыми продуктами, переедать все же не стоит. Когда вы потребляете больше калорий, чем расходуете в день, похудеть или поддерживать вес вряд ли удастся. Чтобы следить за своей суточной нормой, взвешивайте продукты на весах или измеряйте продуктовую ценность при помощи счетчика калорий. Рекомендуемый диетологами размер порции должен быть размером примерно с ваш кулак. И не забывайте, лучше есть каждые 3 часа понемногу, чем один-два раза в день большими порциями. Это поможет вам оставаться здоровыми и не испытывать сильное чувство голода.

17. Быстро поднятое упавшим не считается.

Неправда. Это «правило пяти секунд»: если вы быстро подняли упавшую еду, можно считать, что она не падала. Оказалось, что всё это – очередной миф. Дело не в том, сколько именно еда провела на полу, а в том, каким чистым был этот пол, потому что и двух секунд достаточно для бактериального заражения пищи.

18. Заниматься спортом достаточно 1 раз в неделю.

Неправда. Специалисты считают, идеальный вариант – это легкие, но ежедневные тренировки. Если не получается – тогда через день. В крайнем случае, два раза в неделю. От этого мышцы тела не будут страдать от чрезмерных перегрузок и напряжений, они привыкнут к постоянной работе и будут оставаться в тонусе. Более того, регулярная, правильно распределенная нагрузка не позволит растянуть мышечную ткань или нанести себе травму. Выполняйте упражнения, которые вам по душе, иначе быстро забросите это занятие.

Ананина Анастасия Леонидовна



ФГБОУ «МДЦ «Артек», вожатая
Республика Крым, г. Гурзуф

Сценарий отрядного вечера: литературная игра «Дорогою добра» по повести А.П.Гайдара «Тимур и его команда»

Место проведения: 2 этаж к. Тополь

Цели:

Формирование духовно-нравственного развития личности, собственного достоинства, а также развитие гражданской позиции.

Задачи:

- продолжить знакомить с жизнью и творчеством А.П.Гайдара,
- учить видеть отношение автора к героям произведения, к событиям, описанным в отрывке повести,
- способствовать более прочному усвоению содержания повести "Тимур и его команда" через разгадывание кроссворда-логогрифа,
- совершенствовать навыки осознанного и выразительного чтения,
- учить добру, коллективизму, воспитывать интерес к возрождению тимуровского движения,
- расширять кругозор учащихся, формировать устойчивый интерес к чтению.

Оборудование и реквизит: книги Тимур и его команды, презентация, листы А3, карандаши и фломастеры.

Предварительная подготовка дела:

- выбор идеи отрядного дела(вожатый);
- разработка сценария отрядного дела (вожатый + дети);
- проведение беседы с детьми о предстоящем деле (вожатый + дети);
- подготовка раздаточного и видеоматериала (вожатый);
- подготовка звукового сопровождения (вожатый);
- оформление места проведения дела (вожатый + дети);
- подготовка реквизита (вожатый).

Сценарный план:

Вступление слово вожатого

Эпиграф вечера

Высказывание о Гайдаре
Конкурс «Литературный верификатор»
Конкурс «Литературная разминка»
Конкурс «Современная книга»
Конкурс «Литературный герой»
Конкурс «Мы -тимуровцы»
Конкурс «Инсценирование книги»
Конкурс «Лучшая иллюстрация»
Рефлексия
Заключительное слово вожатого
На презентации:
эпиграф отрядного вечера:
Страницы честных, чистых книг
Стране оставил в дар Боец,
Писатель, Большевик
И Гражданин -Гайдар...
С. Михалков
высказывания о Гайдаре:
«Он жил, как должен жить боец, и умер, как солдат!» (С.Михалков)
Гайдар «был поэтом с головы до ног, и в своем читателе больше всего любил смелое и живое поэтическое воображение». (С.Маршак)
«Это не биография у меня необыкновенная, а время было необыкновенное. Это обыкновенная биография в необыкновенное время» (А.П.Гайдар)

Вступление.

(звучит классическая спокойная музыка)
Слова вожатого: Когда я была совсем юной школьницей, любила ходить в центральную библиотеку нашего города со своими подругами. Это было помещение с читальным залом на 2-м этаже Дворца Культуры, где были большие ряды стеллажей, заполненных книгами снизу доверху. Это было просто чудо какое-то. Не верилось, что можно прочитать всё, что было в этой детской библиотеке. Но однажды, проходя в вестибюле, мы с подругами обратили внимание на плакат с надписью и задумались. Это были слова детского поэта С. Михалкова. (Обращаем внимание на эпиграф). С тех пор Аркадий Гайдар на долгие годы стал моим любимым писателем.
Прошло много лет. Мне очень хочется узнать, читают ли книги из моего детства современные дети, способны ли они понять тот оптимизм, то жизни утверждение, которое несёт каждая из книг этого человека со сложной и тяжёлой судьбой.

Сегодня мы поговорим об Аркадии Петровиче Гайдаре, о его замечательной книге, на которой воспитывалось не одно поколение –о повести «Тимур и его команда». Очень не хотелось бы, вспоминая о своём детстве, читать нравоучения и быть назидательно-скучной, поэтому разговор о книге пойдёт в форме игры. О желании принять в ней участие заявили 2 команды (Представление команд)

А разделимся мы на 3 команды, я прошу выйти 3 желающих человека, теперь каждый из трех выбирает себе ещё одного участника и т.д.

Конкурсы

1) Конкурс «Литературный верификатор».

Наверняка, вы кое-что читали о жизни и творчестве А.П. Гайдара. Я задаю вопросы по очереди командам, вы можете посовещаться, вспомнить то, о чём вы читали. За правильный ответ 1 балл. Если вы прокомментируете свой ответ, заработаете дополнительный балл. В случае, если не сможет ответить команда, которой вопрос задан, в разговор может вступить команда соперников и заработать дополнительный балл своей команде. Давайте проверим ваши знания. А если вы услышите о чём-то впервые, постарайтесь запомнить.

Верите ли вы, что А. Гайдар был родственником М.Ю. Лермонтова? (Да, по линии матери).

Верите ли вы, что А. Гайдар родился 9 февраля1904 года в Курской губернии? (Нет, 9 января).

Верители вы, что настоящая фамилия нашего сегодняшнего героя–Голиков? (Да, это его настоящая фамилия, ГАЙДАР –это псевдоним).

Верите ли вы, что Пётр Исидорович, отец писателя, был крестьянского происхождения и работал учителем? (Да, когда жили в Льгове, Курской губернии).

Верите ли вы, что детство А.Гайдара прошло в Арзамасе? (Да, писатель жил там с 8 до14 лет)

Верите ли вы, что А.Гайдар учился в церковно-приходской школе? (Нет, в реальном училище).

Верите ли вы, что отец А.Гайдара служил полковником во время Первой мировой войны? (Нет, солдатом).

Верите ли вы, что А.Гайдар в 14 лет вступил в партию большевиков? (Да, он активно выполнял поручения арзамасского большевистского штаба).

Верите ли вы, что А.Гайдар служил в Белой гвардии? (Нет, в Красной Армии).

Верите ли вы, что в 17 лет А.Гайдар командовал полком? (Да, под Воронежем, а затем в Тамбовской губернии).

Верите ли вы, что фронтовая дружба связывала А.Гайдара с Тухачевским? (Да, вместе на Тамбовщине сражались с бандами Антонова. Именно на Тамбовщиневпервые по предложению А.П. была использована тактика так называемых «прощёных дней», которую ныне уже неоднократно использовали российские силовики в Чечне. Народ оповещали, что такого-то числа всякий мятежник, добровольно явившийся с повинной и пообещавший больше не участвовать в выступлениях, будет отпущен на все четыре стороны. Ему за участие в бандформировании ничего не будет. Тогда под Тамбовом, как считают исследователи, таким образом удалось спасти от уничтожения более 6000 человек).

Верите ли вы, что А.Гайдар двадцатилетним юношей был уволен из армии в запас? (Да, по состоянию здоровья).

Верите ли вы, что посоветовал А.Гайдару писать книги С.Будённый? (Нет, М.Фрунзе). Верите ли вы, что А.Гайдар некоторое время жил в Перми и в Свердловске и был сотрудником газет «Уральский рабочий» и «Пермская звезда»? (Да, два года, с 1927 по 1929.).

Верите ли вы, что А.Гайдар посвятил И.Сталину одну из своих книг? (Нет, ни разу даже имя вождя страны не встречается на страницах книг Гайдара).

Верите ли вы, что А.Гайдар во время Великой Отечественной войны был лётчиком? (Нет, военкором «Комсомольской правды»).

Верите ли вы, что А.Гайдар, попав в окружение, оказался в партизанском отряде и отказался от эвакуации в тыл? (Да, ему предлагали вывезти его на самолёте, но он отказался покинуть товарищей).

Верите ли вы, что А.П.Гайдар целое лето жил в нашем поселке? (Да, жил)

Верите ли вы, что книгу «Синие звезды», А.Гайдар начал писать в Ивне? (Да, именно в Ивне рождались «Синие звезды».

2) Конкурс «Литературная разминка».

Одна из лучших повестей писателя –повесть «Тимур и его команда» была написана на основе киносценария 27 августа 1940 года и опубликована осенью с 5 по 8 октября этого же года в детской газете «Пионерская правда». Для того чтобы хорошо понять содержание произведения, нужно уметь внимательно читать. Начнём мы разговор о самой книге с небольшой разминки. Мы выясним, кто внимательнее всех прочитал книгу. За каждый правильный ответ 1 балл.

-Сколько лет Жене? (13)

-Какую фамилию носят Ольга и Женя? (Александровы)

-Кто заставил Женю в день приезда заночевать на незнакомой даче? (Собака)

-На каком инструменте играла Ольга? (На аккордеоне)

-Что означала звезда на воротах дома? (Что дом находится под защитой тимуровцев)

-За что бабка поколотила Нюрку? (Пропала коза)

-Что сделали тимуровцы для старухи-молочницы? (Наполнили кадку водой)

-Какой официальный документ составили тимуровцы квакинцам? (Ультиматум)

-Брат и отец его были матросами. Кто это? (Гейка)

-Про кого Гейка сказал: «Этакий балабон. Скажет сто слов, а надо бы четыре». (Про Симу Симакова)

-Что сделали с парламентёрами квакинцы? (Закрыли их в часовне)

-Кроме Жени, в команде Тимура были ещё девочки. Кто? (Таня и Нюрка)

-Почему Тимуроткрыл тайну о своих друзьях дедушке Коли? (Нужна была помощь)

-Как добралась Женя ночью до Москвы? (Тимур довёз на мотоцикле)

-На чём уезжал из Москвы отец Жени и Ольги? (На бронепоезде)

-Капитаном каких войск был Георгий Гараев? (Танковых)

3) Конкурс «Современная книга».

К сожалению, я уже много лет не вижу, чтобы эта замечательная повесть переиздавалась. Кому-то, очевидно, показалось, что книга устарела и стала неинтересна современному читателю. Мне кажется, скоро это время пройдёт, ведь такие добрые, честные, светлые истории не устаревают. Как же должна выглядеть эта книга сегодня, чтобы читатель с первого же взгляда на неё захотел взять её в руки и прочитать? Мы договорились придумать свой макет обложки нового издания. Защитите свой проект. Максимальная оценка 5 баллов.

4) Конкурс «Литературный герой».

Для участия в следующем конкурсе мне нужны представители от каждой команды.

Погрузимся в текст повести. Представьте себя одним из героев повести. Каким? Узнайте себя по портрету. Ответьте на несколько вопросов. Максимальная оценка 3 балла.

1.Вы –высокий темноволосый мальчуган. На Вас лёгкие чёрные брюки и тёмно-синяя безрукавка с вышитой красной звездой. Кто Вы? (Тимур)

Сколько Вам лет? (13)

Что любил делать Ваш дядя, когда у него было хорошее настроение? (петь)

2.Про Вас сказали: «У калитки неизвестная девица, красивого вида, стоит с кувшином и покупает молоко. Это, наверно, хозяйка дачи». Кто Вы? (Ольга)

Сколько вам лет? (18)

Когда Ваш отец был проездом в Москве, Вы оказались в городе. Почему?

3.«Тут оба приятеля заметили под фонарём в конце платформы седого почтенного джентельмена, который, опираясь на палку, спускался по лесенке». Этот джентельмен –Вы. Кто Вы? (Дедушка Коли Колокольчикова)

Кто вы по профессии? (доктор)

Что держал в руках, помогая Вам, внук Коля в тот момент, когда Вы чинили сломанные стенные часы? (отвертку)

4.«Из-за куста вышел человек в обыкновенном белом костюме. Он наклонил голову и вежливо сказал...». Это Вы. Кто Вы? (Георгий Гараев)

Где и кем Вы работаете? (инженер-механик)

Чем занимаетесь в свободное от работы время? (Поет и играет в заводской опере)

Вы единственный, кто в произведении меняет свои костюмы. Их, как минимум, три. Какие? (обыкновенный белый костюм, костюм старика: холщовая рубаха, широченные штаны в заплатах, к колену пристегнута грубая деревяшка)

5) Конкурс «Мы -тимуровцы».

Книга не оставила равнодушными сотни и тысячи ребят и девчонок. Юные читатели хотели быть похожими на придуманных героев, Тимура и его друзей: быть такими же честными, смелыми, добрыми. Герои сошли

со страниц книги. Тимуровское движение буквально охватило всю страну сразу после выхода в свет повести. Со страниц газеты «Советская Украина» 9 августа 1941 года Гайдар обратился к читателям: «Ребята! Прошло меньше года с тех пор, как мною была написана повесть «Тимур и его команда». Злобный враг напал на нашу страну...Ребята, пионеры, славные тимуровцы! Окружите ещё большим вниманием и заботой семьи бойцов, ушедших на фронт. У вас всех ловкие руки, зоркие глаза, быстрые ноги и умные головы. Работайте безустанно, помогая старшим. Выполняйте их поручения безоговорочно, безотказно и точно. Поднимайте на смех и окружайте презрением белоручек, лодырей и хулиганов». Во время Великой Отечественной войны ребята помогали семьям ушедших на фронт мужчин, поддерживали стариков, присматривали за оставшимися без родительского глаза детьми. И после войны, и сейчас, спустя много лет, тимуровское движение продолжает жить. Одно из направлений работы -тимуровское. Вспомните, какие тимуровские дела вы сделали в этом учебном году. (время на подготовку 5 минут)

6) Конкурс «Инсценирование книги»

Обе команды захотели попробовать себя в игре, инсценировании страниц книги. Давайте послушаем, что же у них получилось. (Максимальное количество баллов -10)

Сцена 1-я Разговор сестер, Оли и Жени, после ночи, проведенной в незнакомом доме.

Сцена 2-я Оперативная работа штаба тимуровцев (время на подготовку 10 мин.)

7) Конкурс «Лучшая иллюстрация»

Ребята! Понравилась вам книга «Тимур и его команда»? Надеюсь, что и запомнилась. С.Маршак писал, что Гайдар «был поэтом с головы до ног и в своём читателе больше всего любил смелое и живое поэтическое воображение». Строки книг Гайдара лаконичны и порой даже скупы. Автор даёт нам возможность самим представить портрет героев, дорисовать в своём воображении ту обстановку, в которой происходят события, подумать о дальнейшем развитии характера героя. Я предложила вам перечитать понравившиеся страницы повести и нарисовать к ним иллюстрацию. Максимальная оценка 5 баллов. (время на подготовку 7 мин.)

Подведение итогов игры, награждение победивших.

Заключение.

Слова Вожатого: К сожалению, про Гайдара часто говорят такие вещи, которые являются очень даже спорными. Аркадий Петрович прожил жизнь очень короткую, но очень сложную. Время было такое. Однако, для меня и многих людей старшего поколения творчество Гайдара –это одна из самых светлых страниц детской литературы 20 века. На большинстве фотографий Гайдар одет в военную форму. Так он и прожил все свои зрелые годы –постоянно борясь с врагом. И смерть нашёл подобающую –в бою, от вражеской пули.

«Он жил, как должен жить боец, И умер, как солдат!» (С.Михалков).

Врач, обследовавший тело при перезахоронении, обнаружил, что сразила Аркадия Петровича одна-единственная пуля, угодившая ему прямо в сердце. Обычно в таких случаях гибель наступает мгновенно,

однако, судя по заключению медицинского эксперта, Гайдар ещё несколько мгновений боролся со смертью. Даже здесь он остался великим жизнелюбцем. Запомните его таким.

Рефлексия:

-Вечер мне (не)понравился

-Своей работой на вечере я (не)доволен

-Вечер мне показался длинным/ коротким

-Материал вечера был полезным / понятен/ интересен

-На вечере я открыла для себя ....

Используемая литература:

https://summercamp.ru Деление на команды

http://narodstory.net/gaydar-skazki.php?id=2 «Тимур и его команда»

https://nsportal.ru/shkola/literatura/library/2014/10/21/v-ya-korovina-i-s-zbarskiy-literatura-5-klass-metodicheskie Методическое пособие по литературе

https://summercamp.ru Методика_организации_и_проведения_вечернего_«огонька»_в_отряде

https://studopedya.ru/1-66574.html Рекомендации отрядному вожатому

ИНСЦЕНИРОВАНИЕ ГЛАВ ПОВЕСТИ «ТИМУР и ЕГО КОМАНДА»

Сцена 1-я

Женя читает записку, переданную ей какой-то девочкой:

«Девочка, никого дома не бойся. Всё в порядке, и никто от меня ничего не узнает. Тимур»

ЖЕНЯ:

-Оля, я пошутила. Ну за что ты на меня сердишься? Я прибрала всю квартиру, я протерла окна, я старалась, я все тряпки, все полы вымыла. Вот тебе ключ, вот квитанция от папиной телеграммы. И дай лучше я тебя поцелую. Знаешь, как я тебя люблю! Хочешь, я для тебя в крапиву с крыши спрыгну?

ОЛЯ:

-Да... но я беспокоилась. И вечно нелепые у тебя шутки... А мне папа велел ...Женя, оставь, у меня руки в керосине! Женька, налей лучше молока и поставь кастрюлю на примус!

ЖЕНЯ:

-Я ... без шуток не могу.

(Потрогала лежавшую в кармане записку и спросила):-Оля, Бог есть?

ОЛЯ:-Нет.

ЖЕНЯ:-А кто есть?

ОЛЯ:

(с досадой)-Отстань! Никого нет.

ЖЕНЯ:

-Оля, а кто такой Тимур?

ОЛЯ:

-Это не Бог, это царь такой, злой, хромой, из средней истории.

ЖЕНЯ:

-А если не царь, не злой, не хромой и не из средней истории, тогда кто?

ОЛЯ:

-Тогда не знаю. Отстань. И на что это тебе Тимур дался?

ЖЕНЯ:

-А на то, что, мне кажется, я очень люблю этого человека.

ОЛЯ:

-Кого?... Что ты все там бормочешь, выдумываешь, не даешь спокойно умыться! Вот погоди, приедет папа, и он в твоей любви разберется!

ЖЕНЯ:

-Что ж папа! Если он и приедет, то так ненадолго. И он, конечно, не будет обижать одинокого и беззащитного человека.

ОЛЯ:

-Это ты-то одинокая и беззащитная? Ох, Женька, не знаю я, что ты за человек и в кого только ты уродилась!

ЖЕНЯ:

(гордо и не раздумывая)-В папу. Только. В него. Одного. И больше ни в кого на свете.

Сцена 2-я

Действие происходит на чердаке заброшенного сарая.

Тимур: -Тише, Женя! Кричать не надо. Никто тебя не тронет. Мы с тобой знакомы. Я –Тимур.

Женя: (удивленно и недоверчиво) -Ты Тимур? Это ты укрыл меня ночью простынею? Ты оставил на столе записку? Ты отправил папе на фронт телеграмму, а мне прислал ключ и квитанцию? Но зачем? За что? Откуда ты меня знаешь?

Тимур: -А вот оставайся с нами! Садись и слушай, и тогда тебе все будет понятно.

(Все располагаются у раскрытой карты поселка)

Тимур: -Завтра, на рассвете, пока все люди спят, я и Колокольчиков исправим оборванные ею (показывает на Женю) провода.

Гейка: (хмуро)

-Он проспит. Он просыпается только к завтраку. Колокольчиков (вскакивая и заикаясь):

-Клевета! Я встаю вместе с первым лучом солнца.

Гейка:(упрямо) -Я не знаю, какой у солнца луч первый, какой второй, но он проспит обязательно.

Коля К.: -В саду дома номер 34 по Кривому переулку неизвестные мальчишки обтрясли яблоню. Они сломали две ветки и помяли клумбу.

Тимур: -Чей дом?

(заглядывая в тетрадь)

–Дом красноармейца Крюкова. Кто у нас здесь бывший специалист по чужим садам и яблоням?

1-й голос:(сконфуженно) –Я.

Тимур: -Кто это мог сделать?

1-й голос: -Это работал Мишка Квакин и его помощник «Фигура». Яблоня –«мичуринка», сорт «золотой налив», и, конечно, взята на выбор.

Тимур: -Опять и опять Квакин!

-Гейка! У тебя с ним разговор был?

Гейка: -Был.

Тимур: -Ну и что же?

Гейка: -Дал ему раза два по шее.

Тимур: -А он?

-Ну и он сунул мне раза два тоже.

Тимур: -Эк у тебя всё –«дал» да «сунул» …. А толку что-то нет. Ладно! Квакиным мы займемся особо. Давайте дальше.

2-й голос:-В доме номер 25 у старухи молочницы взяли в кавалерию сына.

Тимур:-Вот хватил! (укоризненно) -Да там на воротах ещё третьего дня наш знак поставлен. А кто ставил? Колокольчиков, ты?

Коля К.: -Я.,

Тимур: -Так почему же у тебя верхний левый луч звезды кривой, как пиявка? Взялся сделать -сделай хорошо. Люди придут –смеяться будут. Давайте дальше.

Сима Симаков: (часто, уверенно, без запинки) –В доме номер 54 по Пушкарёвой улице коза пропала. Я иду, вижу –старуха девчонку колотит. Я кричу: «Тетенька, бить не по закону!» Она говорит: «Коза пропала. Ах, будь ты проклята!» -Да куда же она пропала? –а вон там, в овраге за перелеском, обгрызла мочалу и провалилась, как будто её волки съели!»

Тимур: -Погоди! Чей это дом?

Сима С.: -Дом красноармейца Павла Гурьева. Девчонка–его дочь, зовут Нюркой. Колотила её бабка. Как зовут , не знаю. Коза серая, со спины черная. Зовут Манька.

Тимур: -Козу разыскать! Пойдет команда в четыре человека. (Указывая)Ты … ты и ты. Ну всё, ребята?

Гейка: (как бы нехотя) –В доме номер 22 девчонка плачет.

Тимур: -Чего же она плачет?

Гейка:-Спрашивал –не говорит.

Тимур:-А ты спросил бы получше. Может быть кто-нибудь её поколотил … обидел?

Гейка: -Спрашивал –не говорит.

Тимур: -А велика ли девчонка?

Гейка:-Четыре года.

Тимур:-Вот ещё беда! Кабы человек … я то –четыре года. Постой, а чей это дом?

Гейка: -Дом лейтенанта Павлова. Того, что недавно убили на границе.

Тимур: -(огорченно передразнивая)«Спрашивал –не говорит». Ладно, это я сам. Вы к тому делу не касайтесь.

3-й голос: (громко)-На горизонте показался Мишка Квакин! Идет по той стороне улицы. Жрет яблоко. Тимур, выслать команду: дадут ему тычка или в зашеину!

Тимур: -Не надо. Все оставайтесь на местах. Я скоро вернусь.

Павлова Анастасия Вячеславовна



ГБОУ СОШ №421
г. Санкт-Петербург

Тематическая игра для лагеря с дневным пребыванием «Городской оздоровительный лагерь «Лето»

Возраст: 8-12 лет

Время: 1 час

Актуальность:

На сегодняшний день проводится множество мероприятий, посвященных экологическому воспитанию. Создаются конкурсы «Как помочь природе», проводятся соревнования «экоотрядов», но чем это может помочь в решении реальных проблем экологического состояния города, страны и мира?

Сложный вопрос для решения, который должен перерастать в реальные действия со стороны людей. Можно много говорить, как это сделать, но проще всего начать делать.

«Путей решения экологических проблем человечества предлагается довольно много. Но обычно все сводится к тому, чтобы правильно утилизировать отходы производства и, вообще, перейти на более экологически чистые способы промышленности, использовать более чистое топливо, естественные системы выработки электроэнергии (как солнечные батареи или ветряные мельницы). В настоящий момент создание полностью экологичного города человечеству недоступно. Если попытаться представить, как должен выглядеть экологично вписанный в природу город, то для строительства там должны быть использованы только на 100% безвредные материалы, по своим свойствам похожие на дерево и камень.» (Источник: http://greenologia.ru/eko-problemy/globalnye.html)

Для самых маленьких людей планеты нет ничего лучше, чем научиться чему - либо в виде игры.

Благодаря игре-квесту, дети, которые находятся в лагере, смогут проявить свои аналитические, интеллектуальные и творческие способности. Работа в команде поможет познакомиться ребятам друг с другом.

Цель: Создать условия для актуализации среди детей проблемы экологии края. Предоставить информацию о способах экологичного поведения современных граждан, которые ответственны за будущее своей планеты и ее состояние.

Задачи:

- Оказать помощь в обучении детей способам сортировки мусора.
- Создание благоприятной среды для развития творческих способностей детей.

- Помочь детям в анализе современной экологической ситуации.
- Предоставить информационное пространство для обучения правильного поведения на природе.
- Организовать игровое пространство лагеря
- Предоставить ресурсное обеспечение игры

Учет возрастных особенностей:

Выбор форм проведения игры согласно возрастным особенностям отдыхающих.

Формы работы:

Игры

Творческие этапы

Игры на сплочение команды

Анализ ситуативной проблемы и ее решение

Результаты: По итогам игры должна быть рефлексия на тему «что мы может сделать сейчас, чтобы в будущем помочь нашей планете»

Данный ответ на вопрос они пишут на листочках зеленого дерева, которое им выдали на жеребьевке.

Благодаря игре, актуализируется проблема экологического состояния не только своего края, но и планеты. Дети на протяжении квеста принимают решения об экологическом поведении, которые должны соблюдать люди в течение всей жизни.

В завершении, после речи ведущего, на территории лагеря или школы высаживается дерево (саженец), которое станет символом помощи детей родной планете. Дерево можно назвать в честь лагеря.

Сценарий игры квеста:

Игра-квест:

(Игра проводится на территории лагеря)

Все отряды делятся на равные команды путем жеребьевки:

Каждый представитель отряда тянет зеленый лист, на котором выставляется номер команды.

Листы не выкидываются, по завершению игры они все крепятся на большое древо, дети на листьях могут написать, то чем они могут помочь природе и экологии в будущем.

Перед тем, как команды получают карту со станциями, демонстрируется мультфильм «Мальчик и Земля» (Приложение №)

Каждая из 6 команд, выбирает капитана. На протяжении всей игры, команду сопровождает вожатый-воспитатель.

1 станция (Земля)

Игра «Воронья охота»

Эта игра заключается в поиске различных природных предметов. Детям выдаются «охотничьи» списки, содержащие перечисление этих предметов. Их поиски потребуют от детей не только внимательности, но и

творческого подхода. Мы приводим здесь пример такого списка, но вы можете сами включить в него те предметы, которые дети могут найти в вашей местности.

Охотничий список: 1. Перышко 2. Семечко растения, принесенное ветром 3. 100 штук чего-нибудь 4. Кленовый лист 5. Колючка 6. Косточка 7. Три различных семечка 8. Что-нибудь круглое 9. Скорлупка от яйца 10. Что-нибудь ворсистое или пушистое 11. Что-нибудь острое 12. Кусочек шерсти 13.Что-нибудь совершенно прямое 14. Что-нибудь красивое 15. Что-нибудь совершенно бесполезное для природы. (Не забывайте, что в природе ВСЕ имеет свое предназначение!) 16. Жеваный листок (не тобой!) 17. Что-то, что может шуметь 18. Что-нибудь белое 19. Что-нибудь очень важное для природы. (В природе ВСЕ важно - даже ядовитые растения!) 21. Что-нибудь мягкое 22. Солнечная ловушка. (Это все, что ловит солнечное тепло - вода, камни, растения, животные.) 23. Большая улыбка

2 станция (Вода)

2. Ребятам выдается набор карточек, на которых синим цветом написаны начала пословиц, поговорок и народных примет, а красным их окончания. Надо как можно быстрее восстановить правильно эти фразы, то есть соединить начала и окончания пословиц.

Жизнь дана- на добрые дела.

Без хозяина земля - круглая сирота.

Накорми землю – она накормит тебя.

Много снега – много хлеба.

Много воды – много травы.

Аист на крыше – мир на земле.

Одно дерево погубил – посади сорок.

Старые деревья молодые охраняют.

Поздний листопад к суровой и долгой зиме.

Зима морозная – лето жаркое.

Зима снежная – лето дождливое.

Дым столбом к морозу.

Иней на деревьях к долгой весне.

Длинные сосульки к долгой зиме.

Срубили кусты – прощай птицы.

Больше птиц – выше урожай.

Вода на лугу – сено в стогу.

В цвету трава – косить пора.

До поры, до времени не сеют семени.

День прозевал – урожай пропал.

Судьба природы – судьба Родины.

3 станция (природа)

В плетенках надо прочитать названия птиц и деревьев.

В Карту записывается количество правильных ответов.



Ответ:

Птицы: По горизонтали – ястреб, страус, беркут, гагара, синица; по вертикали – дятел, саджа, чайка, дрофа, сокол, ворон.



Деревья: По горизонтали – береза, рябина, тополь, сирень, акация; по вертикали – сосна, верба, осина, груша, слива.

4 станция (воздух)

Игра «Построим дерево»

В этой игре участники изображают различные части дерева: стержневой корень, придаточные корни, сердцевину, древесину, луб, камбий и кору. В больших группах несколько игроков могут играть роль одного и того же слоя дерева.

Игроки, изображающие сердцевину, должны показать, что они обеспечивают прочность ствола и позволяют ему находиться в вертикальном положении. Корни (стержневой и придаточные) держат дерево подобно якорям и подают вверх воду и минеральные вещества. Слой древесины транспортирует воду к ветвям и листьям. Камбий - растущая часть ствола. По лубу пища поступает от листьев к другим частям дерева, а кора защищает все дерево.

СЕРДЦЕВИНА. Чтобы начать игру, выберите двух или трех высоких и крепких ребят и попросите их сыграть роль сердцевины. Пусть они встанут спиной друг к другу. Скажите остальным участникам игры: «Это сердцевина - внутренний стержень дерева, его сила. Задача сердцевины - держать ствол и ветви вертикально, так, чтобы листья получили свою долю солнечной энергии. Сердцевина существует давно, она мертва, но прекрасно сохранилась! Когда-то сердцевина была живой, но теперь тысячи ее крошечных сосудов, по которым раньше поднималась вверх вода и опускалась вниз пища, заполнена дегтем и

смолой». Скажите детям, изображающим сердцевину, что их задача - стоять прямо и не гнуться.

СТЕРЖНЕВОЙ КОРЕНЬ. Попросите нескольких человек изобразить стержневой корень. Пусть они сядут у ног детей, изображающих сердцевину, так, чтобы смотреть в разные стороны. Скажите им: «Вы - очень длинный корень, называемый стержневым. Вы уходите глубоко в землю - до 9 метров. Стержневой корень сосет воду из самых глубин земли и держит дерево, словно якорь. Во время гроз стержневой корень не дает дереву упасть под напором ураганных ветров». Отметьте, что не все деревья имеют стержневые корни (например, красное дерево), но то, которое вы сейчас изображаете, имеет такой корень.

ПРИДАТОЧНЫЕ КОРНИ. Выберите детей с длинными волосами, которые не будут возражать, если вы предложите им лечь на пол. Попросите «придаточные корни» лечь на спину так, чтобы их ноги смотрели на «ствол», а головы - наружу. Скажите им: «Вы - придаточные корни. Их у одного дерева - сотни тысяч. Вы растете во все стороны от дерева, подобно ветвям, но только под землей. Вы тоже помогаете дереву стоять вертикально. У вас на концах множество крошечных корневых волосков».

В этом месте наклонитесь над одним из «придаточных корней» и распушите ему волосы вокруг головы. Продолжайте рассказ: «Если сложить все корневые волоски одного дерева, то они вытянутся в линию длиной в несколько километров. Эти волоски пронизывают каждый кубический сантиметр почвы. Когда они чувствуют, что где-то поблизости находится вода, то начинают расти в этом направлении, чтобы добраться до нее. Концы корневых волосков имеют твердые клетки, похожие на хоккейные шлемы. Я хочу, чтобы придаточные корни и стержневой корень попрактиковались во всасывании воды. Когда я скажу: «Начали!», вы сделаете так: (издайте громкий сосущий звук). Итак, начали!»

ДРЕВЕСИНА. Теперь попросите небольшую группу детей изобразить древесину. Выберите столько людей, чтобы они плотным кольцом окружили сердцевину. Пусть они встанут вокруг нее, глядя внутрь и взявшись за руки. Следите за тем, чтобы никто не наступил на какой-нибудь «корень». Скажите детям: «Вы - часть дерева, которую называют древесиной или ксилемой. Вы тянете воду из корней и передаете ее самым высоким ветвям. Вы - самый эффективный насос в мире и при этом не имеете ни единой движущейся детали. Вы способны перекачивать сотни литров воды в день и делаете это со скоростью, превышающей 180 км/час! После того как корни высосут влагу из земли, ваша задача - поднять ее вверх по дереву. Когда я скажу «Поднимаем воду вверх», вы произнесете «Ви-и-и-и!» и при этом поднимите руки вверх. Давайте потренируемся. Сначала попросим корни высосать воду. Начали! Вслед за этим сразу же: «Поднимем воду вверх! Ви-и-и-и!»

КАМБИЙ/ЛУБ. Выберите группу, которая будет изображать камбий/луб. Пусть эти дети тоже встанут вокруг древесины (лицом внутрь) и возьмутся за руки. Скажите им: «Следующим за древесиной идет слой камбия - растущая часть дерева. Каждый год он добавляет новый слой древесины и луба. Дерево растет за счет утолщения ствола от центра наружу, а также за счет удлинения концов корней и веток. Ваши волосы растут совсем не так». (Расположите ладонь одной руки горизонтально, раздвиньте пальцы и просуньте пальцы другой руки снизу вверх сквозь них.). «За камбием, ближе к коре, располагается слой луба. Это часть

дерева, по которой движется пища, произведенная листьями, и которая распределяет эту пищу по всему дереву. Давайте превратим наши руки в листья». Пусть все вытянут руки вперед и вверх так, чтобы руки разных людей скрещивались в области запястий и предплечий, а кисти трепыхались, как листья. Когда я скажу «Сделаем пищу!», поднимите руки и потрясите «листочками», как будто вы поглощаете солнечную энергию и производите питательные вещества. А когда я скажу «Спустим пищу вниз!», вы должны будете произнести долгий утихающий звук «Ву-у-у», согнуть ноги в коленях и опустить корпус и руки к земле. Давайте потренируемся!»

Повторите со всеми «частями дерева» все звуки и движения в следующем порядке: «Начали! Сделаем пищу! Поднимем воду вверх! Спустим пищу вниз!» Обратите внимание на то, что кольцо камбия/луба делает пищу до того, как древесина поднимет воду. Проследите также, чтобы камбий/луб не поднимал руки и не тряс «листочками» до тех пор, пока вы не скажете «Сделаем пищу!». (Тогда руки игроков не устанут раньше времени.)

Попросите оставшихся участников изобразить кору дерева. Пусть они встанут в кружок вокруг дерева, глядя наружу. Скажите им: «Вы - кора дерева. От каких опасностей вы защищаете дерево?» Объясните, что кора защищает дерево от огня, насекомых, резких перепадов температуры и от девочек и мальчиков с перочинными ножиками в руках. Скажите «коре», как надо защищать дерево: «Поднимите руки как футбольный вратарь - оба локтя наружу, кулаки - на уровне груди (пауза). Вы слышите этот высокий звук? Это очень злой и очень голодный длинноносый сосновый точильщик. Пойду и посмотрю, смогу ли я остановить его? Если я не вернусь, вам самим придется бороться с ним»

Отойдите чуть в сторону и вернитесь в образе соснового точильщика. При этом надо хмуриться и вертеть головой туда - сюда. Возьмите ветку - это будут усики жука. Когда ветка уткнется в дерево, направьте свой длинный нос на него. Затем быстро обогните дерево, как будто вы ищите место, где можно проникнуть внутрь него сквозь кору. Дети, изображающие кору, должны попытаться отогнать вас.

Пока вы ходите вокруг дерева, подавайте команды другим его частям. Выкрикивайте команды в указанной ниже последовательности. Повторите все это три-четыре раза. В первый раз говорите: «Сердцевина - стойте прямо, не гнитесь!», «Будь твердой, кора», «Корни, начали!», «Листья, сделаем пищу!», «Древесина, поднимем воду вверх!», «Луб, спустим пищу вниз!». В дальнейшем, подавая команды, не называйте части дерева. По окончании игры помогите «корням» подняться с земли и предложите всем участникам пожать друг другу руки – ведь все вместе они были таким замечательным деревом!

5 станция (Люди)- переработка мусора

На данной станции нужно научить детей сортировать мусор по цвету мусорного ведра.

Для понимания детям показывается развивающий ролик и раздельном сборе мусора. **(Приложение №)**

Затем, предлагается 4 ящика разного цвета.

Желтый- пластик

Зеленый- пищевые отходы

Синий- бумага

Белый – стекло

Детям предлагается ряд карточек с название определенных элементов отходов, которые они должны друг за другом на время разложить по ящикам, соответствующего назначения.

Количество карточек рассчитывается от количества детей в команде, хотя бы по одной карточке на человека.

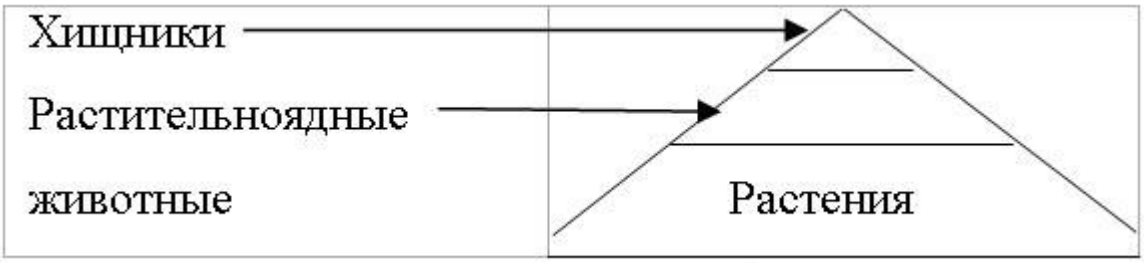
Карточки: Приложение №

6 станция (Планета)

«Пирамида жизни»

В игре участвуют до 30 детей. Ведущий предлагает играющим стать растением или каким-либо животным. Когда дети сделали свой выбор, то они рассказывают о том, чем питаются. Так, растения «питаются» энергией солнца. Они становятся внизу (2-й ярус пирамиды). Те, кто питается растениями (растительноядные животные) распределяются над растениями (2-й ярус). Хищники же пытаются распределиться над растительноядными.

Очень редко на практике пирамида жизни бывает правильной и устойчивой, но это можно обыграть. Так, нарушение равновесия можно объяснить вторжением человека в естественную жизнь экосистемы.



Количество станций может меняться в зависимости от количества команд. Минимум 4 станции должно быть.

Итоговая станция:

Все команды выходят к последней точке сбора, на карте это место для всех одинаковое.

В зависимости от ресурсов лагеря, детям предоставляется возможность посадить свое собственное дерево на территории.

(это могут быть рассада цветов или саженец дерева)

По итогам, дети увидят результаты своей работы, окажут помощь природе и узнают много информации о природе, растениях и животных, а также, правильной переработке мусора.

Батяйкина Анастасия Сергеевна



ДЛО «Звездный»
Иркутская область, г. Черемхово

Большая психологическая игра Путешествие на планету «Дружба»

Цель: способствование сплочению детского коллектива.

Задачи игры:

создать условия для взаимодействия детей друг с другом, способствующие формированию навыка сотрудничества, положительного отношения друг к другу;

предоставить возможность проявления взаимовыручки, дружеских отношений между детьми.

Описание проблем и задач развития, на решение которых направлена данная игра:

Очень часто в организационный период встречается проблема, когда дети не могут наладить дружеские отношения, каждый претендует на лидерство, не считается с мнением другого. Дети не могут работать все вместе, так как оказываются в другой среде и в новом коллективе. Установление взаимоотношений между ребятами сложный и кропотливый процесс.

Предполагаемый психологический результат:

Данная психологическая игра должна способствовать формированию детского коллектива и навыка сотрудничества; способствовать развитию коммуникативных навыков, а также создать условия, позволяющие детям увидеть друг друга в необычных ситуациях и осуществить перенос возникших отношений за пределы игры.

Сюжет: Всем ребятам предлагается возможность отправиться в интересное путешествие на планету "Дружба". Дети встречаются с различными препятствиями, чтобы узнать название планеты. Преодолеть их они смогут, лишь выполняя различные задания, работая все вместе.

Время на игру и на обсуждение:

Игра - 40 минут, обсуждение - 10 минут.

Участники:

Возраст участников: 6,5 - 7,5 лет.

Ход игры:

Здравствуйте! Я недавно узнала, что есть одна планета, она очень необычная и удивительно сказочная, только название нам не известно, и чтобы узнать его, нужно отправиться в путешествие, и только преодолев препятствия, мы узнаем название этой загадочной планеты! Вы готовы отправиться на неизвестную

планету?

Игра «Здравствуй друг»

Цель: создать положительный эмоциональный настрой на игру.

Итак, для начала нам нужно поприветствовать друг друга, но делать это мы будем необычным образом. Я произвольно разделю вас на 2 группы. Одна группа образует внутренний круг, другая внешний. Стоящие во внутреннем круге поворачиваются лицом к стоящим во внешнем круге, таким образом образуя пары. И повторяйте за мной следующие слова, сопровождая их жестами.

- Здравствуй, друг! (Жмут друг другу руки).
- Как ты тут? (Хлопают правой рукой по левому плечу партнера).
- Где ты был? (Осторожно треплют ухо).
- Я скучал! (Складывабт руки на груди).
- Ты пришел! (Разводят руки в стороны).
- Хорошо! (Обнимаются).

Затем стоящие во внешнем кругу делают шаг в сторону, тем самым производя замену партнера. Слова и движения произносятся вновь. И так далее, пока опять не встретятся первые пары.

Игра «Ракета»

Цель: создать условия для сплочения коллектива.

Молодцы, теперь нам известна первая буква планеты «Д», на которую мы полетим, но чтобы отправиться на планету, нам нужна ракета, для этого мы сейчас сами превратимся в эту большую ракету. (группы из предыдущего задания)

-Вот вам испытание: благодаря воздушным шарам, вы превратитесь в одну большую ракету. Вам нужно держать эти воздушные шары животами и спинами других детей. Пройти, удерживая воздушные шары, вы сможете только в том случае, если будете очень внимательны друг к другу, будете чувствовать друг друга.

Какие вы молодцы, вот мы и прибыли на планету и узнали 2 букву «Р», но мы все еще не знаем как называется эта планета, давайте исследуем ее.

Игра «Послание»

Цель: создать условия для развития коммуникативных навыков, а также дружеских отношений между детьми.

Чтобы попасть на планету нам необходимо отправить послание жителям. Для этого я разделю вас на три группы. Каждая группа должна между собой договориться и встать таким образом, чтобы получился определенный символ, делаем мы это по очереди. Наши инопланетные жители увидят наше послание и будут готовы к нашему прилету.

1 группа выстраиваются в символ П

Вторая группа выстраивается в символ 

Третья группа образует символ 

Какие вы внимательные, вы хорошо выполнили задание, и за это планета нам открывает еще одну букву своего названия «У».

Игра «Ракетоуборщики»

Цель: Игра позволяет глубже почувствовать другого человека и понять себя.

Итак нам еще многое надо узнать, отправляемся дальше исследовать эту загадочную планету.

Пока мы с вами летели на неизвестную планету, в нашей ракете все вещи растерялись, а некоторые вообще запачкались. Давайте сейчас наведем на борту ракеты порядок и почистим грязные вещи. Вам нужно встать в две колонны, одна напротив другой на расстоянии вытянутой руки. Первый в колонне слева выходит на середину дорожки между двумя колоннами. Ему нужно представить себя какой-либо вещью и дать инструкцию щеткам, тряпкам, моющим средствам относительно ухаживания за собой.

Например:

«Я стекло, через которое вы наблюдаете космос, пролетев такой долгий путь, я немного запылилось, меня нужно мыть теплой водой, осторожно, чтоб не разбить»

Или:

«Я рюкзак, который долгое время лежал под сиденьем и очень сильно запачкался и нуждаюсь в том, чтобы меня помыли очень хорошо и тщательно, используя чистящий порошок»

После инструкции дается сигнал включения «машины», «рюкзак» движется коридором по «ракетоуборщику», а «щеточки» (руки участников) его «моют».

Ведущий сам включается в игру, активно имитируя звук ракетоуборщика, побуждая к этому и других участников.

Вы отлично справляетесь, и теперь нам известна следующая буква «Ж»

Игра «Счет до десяти»

Цель: сплочение коллектива.

Сейчас мы постараемся сосчитать жителей этой планеты, но считать мы должны, соблюдая одно важное условие, нам нужно будет закрыть глаза. Кто-то говорит один, другой – два и т.д., но при этом мы не договариваемся, о том кто будет говорить следующее число, если два человека произнесли одну и то же число одновременно, то счет начинается заново.

Молодцы, мы сосчитали всех жителей планеты, они нам назвали следующую букву «Б».

Игра «Автопортрет»

Цель: развивать коммуникативные навыки и способность рефлексировать себя.

Теперь нам надо рассказать планете и ее жителям о себе. Для этого каждый участник получает задание нарисовать на небольшом листе (см. приложение1) свой портрет, но в несколько необычной форме: вместо глаз нарисовать то, на что любит смотреть, вместо рта – что любит есть, вместо ушей – то, что любит слушать, вместо волос – о чем чаще всего думает, вместо носа – то, что любит нюхать. Все портреты приклеиваются на лист ватмана: «Знакомьтесь, это мы!»

Итак мы узнали последнюю букву названия нашей планеты «А»

Как называется эта удивительная планета? Верно, дружба!

И в нашем коллективе, как и на этой замечательной планете будет всегда царить дружба и взаимопонимание

Афанасьева Анастасия Олеговна



ФБГОУ СОШ №230
г. Санкт-Петербург

Авторская разработка игра-путешествие для младших отрядов «По страницам сказок»

Актуальность:

Проблема чтения является одной из наиболее важных и актуальных проблем современного мира. Многие ребята погружаются в компьютерный мир, играют в игры, а чтение книг и уж тем более посещение библиотек ставят на второй план. Необходимо с детства прививать любовь к книгам, к чтению. Значение книг для ребёнка очень велико, ведь они служат для того, чтобы расширить представление ребят о мире, знакомить его с вещами, природой, всем, что его окружает.

На сегодняшний день актуальность решения данной проблемы очевидна. Чтобы воспитывать в ребёнке читателя, взрослый должен и сам, своим примером проявлять интерес к книге, понимать ее роль в жизни человека, помогать подрастающему поколению в изучении литературы и погрузить его в удивительный, интересный мир чтения. Современное поколение требует индивидуального подхода, необходимо заинтересовать ребят, приобщить к литературе. На мой взгляд, наиболее интересной обучающей формой для учащихся начальной школы, которые находятся в младших отрядах является событие в форме игры.

Описание:

Данная разработка направлена на создание условий для формирования уважительного отношения младших школьников к книге и привития любви к чтению. В игровой программе вожатый перевоплощается в сказочного героя и путешествует с ребятами по страницам книг. Игру можно проводить для ребят младших отрядов.

Форма мероприятия: игра-путешествие

Тема мероприятия: «По страницам сказок»

Цель:

Создание условий для формирования уважительного отношения младших школьников к книге и привития любви к чтению.

Задачи:

Образовательные:

- способствовать развитию познавательного интереса у детей младшего школьного возраста к литературе, чтению;

- познакомить с детскими сказками;

Развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания, логического мышления, наблюдательности;
- развивать творческое воображение.
- Воспитательные:
- воспитать общую коммуникативную культуру детей, тактичность, доброжелательность, открытость;
- содействовать в процессе игры развитию в коллективе дружеских, товарищеских отношений.

Ожидаемые результаты:

- развитие познавательного интереса к литературе и чтению;
- появление понимания необходимости бережного отношения к книгам;
- развитие навыка самостоятельного осуществления информационного поиска, сбора и выделения существенной информации из различных информационных источников;
- развитие навыка оценивания результата своей деятельности;
- повышение уровня коммуникативных навыков.

Методические приемы: игровой ход (поиск утерянных страниц), беседа – диалог, ролевая игра, работа с иллюстрациями, подведение итогов.

Оформление: рисунки леса, скатерти, корзинки с шишками, ягодами, грибочками, столы в виде пеньков, задания на пенёчках

Техническое обеспечение: мультимедийное оборудование (проектор, экран, компьютерная презентация, колонки, экран, микрофон).

Участники: младшие отряды (7-8 лет)

Ход реализации

(выходит Баба-Яга, под музыку, говорит заклинание и помешивает что-то в котле)

Баба-Яга:

Зелье ты моё варись,

Заклинание говорись,

Перенеси меня скорей,

Куда просил попасть Кощей.

(включается свет, видит детей)

Баба-Яга: Так, так! Это же вы! Ой какие хорошенькие, ой какие сладенькие!!! Вы, ребята, из 13 отряда? Детского лагеря «Звёздный»? Нога ж моя костяная! (радуется Баба-Яга) Так вот вы, какие, попала я по адресу, Кощей меня к Вам направил. Помощь мне нужна ваша, говорят вы книги читаете? (Ответ ребят) Сказки-то вы все знаете? (Ответ ребят) Ой, ребятушки милые помогите мне! Горе в сказочном лесу

приключилось! Зима у меня там, погода-то плохая? Избушку замело, дорогие занесло. Была у меня такая библиотека в лесу, а этот снежный буран напал, все странички вырвал и никак не могу найти свою книгу сказок.

Баба-Яга: Ну я-то женщина мудрая, читать люблю, а без сказок совсем пропаду. Муравьишки мои, ребятишки, помогите мне! Нужно в волшебный лес отправиться и найти все заветные странички. Чтобы всё было на своих местах. Поможете? (Ответ ребят) Буран - ураган, не страшен Вам? (Ответ ребят) Тогда – не мешкаем, в путь! Чтобы не заблудиться, я прихватила волшебный клубочек, который укажет вам путь, надо только произнести заклинание, и он нас перенесет в сказочный лес. Итак, встаём, закрывает глаза и повторяем за мной! (Встают с мест)

В день деньской и в непогоду,
В сказку нам открой дорогу,
Ты, клубочек, наш катись,
В сказку, дверь, ты отворись!

(волшебная музыка, смена декораций)

Баба-Яга: Ой, как тут красиво! Но ребята красота может быть обманчива! Не расслабляйтесь, помните для чего мы тут собрались? Нам нужно найти все страницы книги. Лучше, наверное, разбиться на группы, так будет удобнее искать. Ну-ка каждый загляните в мою корзинку и достаньте из неё одну вещь. Так, кто достал шишечку? (Ответ ребят) Подходите сюда. У кого клюковка? (Ответ ребят) Отлично, садитесь на эти пенёчки. У кого грибочек? (Ответ ребят) Скорей сюда! А у кого черничка? (Ответ ребят) Жду Вас тут.

Баба-Яга: Молодцы какие! Ребята, в волшебном лесу все живут по своим правилам, которые и нам с вами нужно соблюдать. Лес не любит шумных, не любит тех, кто выкрикивает, а любит культурных и спокойных ребят, поэтому:

До конца вопрос послушай, все задания поймите
Если в группе обсудили, скромно руку поднимите!
Спокойствие в лесу нам нужно и работаем мы дружно.
Если кто-то отвечает, то другой не перебивает.

Баба-Яга: Ну, что, а вот и первое препятствие на нашем пути! Ветер-то был сильный, всё унёс и какие-то обрывки остались, не помню, что за сказки, что за книги? Помогите вспомнить сказку? На каждую команду есть несколько обрывков, давайте соберём их.

Разминка, вопросы, вспоминают сказки)

Баба-Яга: Какие вы молодцы! Посмотрите, а вот и первая страница книги! Ну, что идём дальше? Встаём все со своих пенечков и шагаем вперёд, дружно и с песней. (Весёлая мелодия, переход)

А вот и новое испытание. Ребята, а вы сказочных героев знаете? (Ответ ребят) Чтобы достать ещё одну страницу, нам нужно решить кроссворд, он будет на экране и у вас на столах, когда услышите звуковой сигнал, нужно завершить работу в команде.

Кроссворд по сказкам)

Баба-Яга: Отлично, посмотрите мы нашли ещё одну страницу из книги. Отправляемся дальше, времени осталось совсем мало. А ещё одна страница закатилась в дом к Лешему. Нужно исправить названия книжек и соотнести с героями, которые в них были. Ну, что готовы? Начинаем!

Соотносим героев и название сказок)

Баба-Яга: Ещё одна, какая она красивая осталось пару страничек, и мы составим книгу сказок! А это что? Болото совсем замёрзло, а в нём лежит страница и некоторых слов не видно. Необходимо найти эти слова и восстановить подлинный текст сказок, тогда и водяной оттает.

Восстанавливаем слова в сказках)

Баба-Яга: Ещё одна страница найдена, какие вы умненькие и разумненькие!. Ну, что вперёд! Ой, ребятушки мои, устала я, а давайте потанцуем! [музыкальная пауза].

Танцы с детьми)

Баба-Яга: Отлично, посмотрите какая уже большая у нас книга. Мы подошли к последнему испытанию, не хватает в нашей книге иллюстраций! Давайте их восстановим! (Приложение 5)

Создание иллюстраций)

Баба-Яга: Ура! Мы справились!. Ребята мы собрали все страницы нашей книги, большой книги сказок. Вы такие молодцы, а у меня есть две корзинки. Если Вы считаете, что мы хорошо справились с заданиями, то положите в синюю корзинку Ваши шишки, грибы и ягоды, которые у Вас на столе. А если вы считаете, что мы очень хорошо справились, были дружными, работали в команде, то положите в красную корзинку.

Баба-Яга: Ну, что же нам пора возвращаться обратно, а вы помните заклинание? Давайте вспомним и вернёмся, закрываем все глаза и повторяем вместе.

В день деньской и в непогоду,
Обратно нам открой дорогу,
Ты клубочек наш катись,
В лагерь, дверь, нам отворись!

Баба-Яга: Вот это настоящее волшебство, вот мы и вернулись обратно в наш любимый лагерь. Спасибо, что помогли мне и всему лесному царству. Ребята, а как правильно пользоваться книгами, как беречь книги? (Ответ ребят) Молодцы! Нужно брать книги сухими и чистыми руками, раскрывать книгу, не повредив корешка. Столько правил знаете.

А я хочу Вам подарить подарок, настоящую Памятку Читателя! Любите книги, ходите в библиотеку в нашем лагере. А когда вернётесь домой, тоже помните, что вы читатели, и в ваших районных библиотеках, вам всегда рады! За ваш труд, хочу угостить вас вкусным пирогом. Книги вы всегда читайте и уроки извлекайте!

Андреева Дарья Алексеевна



МБОУ СШ№8
Тульская область, г. Новомосковск

Квест «Полная аватаризация»

Цель: способствовать развитию дружеских взаимоотношений между детьми и подростками, сплочению всего коллектива.

Оборудование: карта лагеря, с обозначенными на ней местами проведения станций, карточки с ценностями (Любовь, Совесть, Ответственность, Нежность, Вежливость, Доверие) (*ценности можно выбрать различные, в зависимости от количества детей и отрядов), фломастер/маркер/ручка каждому на станцию, костюмы аватара и людям, краски, грим.



Ход квеста:

Все отряды собираются на утреннюю линейку, под драматическую музыку из фильма «Аватар» с разных сторон выходят представители племени «оматтикайя».Также выходят люди (в военном гриме, устрашающие) Два аватара выходят вперёд, зачитывают легенду, предысторию и говорят о задаче, которую должны выполнить отряды.

Легенда

К середине XXII века человечество разучилось дружить, любить, сопереживать, сочувствовать, доверять. Они не знают искренности, у них нет совести. Они считают, что все их поступки останутся безнаказанными.

Они посягнули и на наш народ. Решили забрать у нас самое важное – ценности, который сами потеряли. Мы, народ на'ви, должны объединиться и вернуть ценности. На карте расположены точки, где вас будут ждать жители нашего племени и люди. Выполнив задание, вы получите ценность. Пройдя все испытания и вернув наши ценности, мы соберёмся здесь и поймём, какая ценность необходима нам, чтобы справиться с любой проблемой.

Каждому отряду – племени присваивается имя (нашем лагере отряды делились по цветам, исходя из этого придумывались названия: жёлтый – Дети Солнца, красный – Дети Огня и др.)

Отряды находят на карте точку, приходят на неё и выполняют задание. На каждой точке стоят жители племени омматикайя и люди. Задание дают на'ви. Люди выполняют функцию оценщика. Если команда выполнила задание, то человек, молча, отдаёт ценность. Если же он считает, что задание не выполнено или выполнено не до конца, он жестом показывает это и даёт ещё попытку. Люди на станциях не говорят вообще.

На **одной** станций **один раз (определённому отряду)** капитанам команд на руке пишут определённую букву (Д, Р, У, Ж, Б) Одна буква (А) есть уже у командира отряда - организатора квеста.

1 точка «Любовь»

Отрядам даётся 4 слова (семья, отряд, лагерь, любовь). Они должны составить четверостишие с этими словами.



2 точка «Совесть»

Ребятам даётся несколько ситуаций, где должна проявиться совесть. Если ребята правильно их решают, получают ценность.



3 точка «Ответственность»

Ребята должны выстроить квадрат, ложась на колени спиной к предыдущему человеку и пройтись немного по кругу. Таким образом, если один человек сдаться, то упадёт вся команда. Так проявляется ответственность за другого.



4 точка «Нежность»

Нужно проявить к каждому, по кругу, нежность, не повторяясь (говорить нежные слова, комплименты, обнять, поцеловать и т.д.)



5 точка «Вежливость»

Ребята должны показать 5 миниатюр, в которых проявляется вежливость.



6 точка «Доверие»

Командир должен провести команду по определённому маршруту. Команда с закрытыми глазами.



После прохождения всех испытаний племена возвращаются на место начала квеста. Там командиры команд из букв, написанных на руках, составляют слово «ДРУЖБА». Ценность, которая помогает выйти из любой ситуации, только сообща и вместе всё может получиться. Завершается квест большим орлятским кругом, исполнением песни «Оркестр»



Любовь	Вежливость
Ответственность	Совесть
Нежность	Доверие

Ступников Андрей Сергеевич

ФГБОУ «МДЦ «Артек»
г. Гурзуф, Республика Крым

Отрядный вечер. Какой он – настоящий тимуровец?

Цель: развитие коммуникативных способностей.

Задачи:

- способствовать расширению возможностей установления контакта в различных ситуациях общения;
- отработать навыки понимания других людей, себя, а также взаимоотношений между людьми;
- способствовать овладению навыками эффективного слушания;
- активизировать процесс самопознания и самоактуализации;
- расширить диапазон творческих способностей;
- учить видеть характер главных героев произведения «Тимур и его команда»

Оборудование и реквизит: стулья по количеству человек, презентация, ноутбук, проектор, экран, колонка, листы А4, карандаши и фломастеры, мячик (мягкая игрушка).

Предварительная подготовка дела:

- выбор идеи отрядного дела(вожатый);
- разработка сценария отрядного дела (вожатый);
- проведение беседы с детьми о предстоящем деле (вожатый + дети);
- подготовка раздаточного и видеоматериала (вожатый);
- подготовка звукового сопровождения (вожатый);
- оформление места проведения дела (вожатый + дети);
- подготовка реквизита (вожатый).

Сценарный план:

Вступление – слова вожатого.

Отрядная беседа о книге А. Гайдар «Тимур и его команда»

Игра – молекулы

Лекционная часть – коммуникативные способности

Упражнение на невербалику.

Лекционная часть по презентации – жесты.

Упражнение на личные границы

Лекционная часть по презентации – жесты.

Упражнение на понимание комфортной позиции общения

Лекционная часть по видам, формам общения.

Упражнение – создание конфликтной сценки.

Беседа с отрядом на тему: на каком уровне общения говорили Тимуровцы, что их объединяло?

Дискуссия на тему «Заставляли ли себя тимуровцы каждый день выходить на помощь людям, либо это было их желание?»

Упражнение хочу, могу, должен.

Интерактивная лекционная часть «Техники психологического САМБО; вежливые просьбы; я высказывания»

Видеоролик + рассказ об исследовании Ирины Черепановой «Дом колдуньи. Язык творческого бессознательного»

Вступление! (6 минут)

Друзья, все мы помним как называется книга смены … правильно, «Тимур и его команда»

Скажите, пожалуйста, кто уже читал эту книгу раньше? А кто успел познакомиться с ней на смене?

Сегодня мы с вами поговорим о том какие же они «Тимуровцы».

В повести Аркадия Гайдара «Тимур и его команда», нам рассказывается об отряде ребят, тайно помогавшим семьям фронтовиков, пожилым или больным людям. Тимур главный герой этого рассказа, именно он организовал команду.

Известно, что после выхода этой книги в свет, в стране стали зарождаться добровольческие отряды - неформальное тимуровское движение.

В годы Великой Отечественной войны 1941–1945 гг. многие тимуровцы становились партизанами, тимуровские команды и отряды действовали в школах, детских домах, при дворцах и домах пионеров и других внешкольных учреждениях; только в РСФСР насчитывалось свыше 2 млн тимуровцев. Они шефствовали над госпиталями, семьями солдат и офицеров Советской Армии, детскими домами и садами, помогали собирать урожай, работали в фонд обороны. В послевоенный период они оказывали помощь инвалидам и ветеранам войны и труда, престарелым, ухаживали за могилами погибших воинов.

Традиции тимуровского движения нашли своё выражение и развитие в добровольном участии детей и подростков в благоустройстве городов и сёл, охране природы, помощи трудовым коллективам взрослых и др. В современной России тимуровское движение сохранилось в ряде регионов.

Ребята, предлагаю вам подумать, какой он – тимуровец? Какой у него характер, какими качествами, умениями и навыками должен обладать человек, принадлежащей такой команде?

Ответы ребят… добрый, отзывчивый и т.д.

Задаются наводящие вопросы: «А как вы думаете, сможет ли человек, который в силу каких-либо причин не очень хорошо контактирует с людьми, влиться в коллектив, стать частью такого отряда? Скажите, пожалуйста, всегда ли просто работать в команде, организовывать ее? Как вы думаете, какие качества

необходимы человеку, что бы 1) в коллективе чувствовать себя комфортно? 2) не бояться брать инициативу на себя, проявлять ответственность?»

Все перечисленные нами качества, которые присущи настоящему тимуровцу можно назвать 2 словами – коммуникативные способности.

Сейчас мы с вами более подробно погрузимся в эту тему и постараемся развить эти самые способности. Ну а пока прошу всех встать, мы немного разомнемся.

Игра – молекулы. 5 мин.

Цель: снятие эмоционального напряжения.

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». Как известно, атомы могут превращаться в молекулы - более сложные образования, состоящие из нескольких атомов. В молекуле может быть и два, и три, и пять атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т.е. нескольким игрокам нужно будет схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три!», то это значит, что три игрока - «атома» сливаются в одну «молекулу». Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служит команда ведущего: «Реакция окончена». При этом скорость движения ребят регулируется ведущим, который называет температуру. 0*С – стоим на месте, 100*С бегаем.

После игры все возвращаются в круг.

Лекционная часть 2 мин

Что же такое – коммуникативные способности, давайте разберемся.

Знаете ли вы, что мы с вами можем достаточно точно оценивать настроение человека, даже не разговаривая с ним? Известно ли вам как скоро и по каким критериям складывается оценка когнитивных (познавательных) способностей собеседника, а следом ваши представления о его поведении?

На этом занятии мы постараемся ответить на данные вопросы. Расскажем вам о роли невербальных средств общения. Особое внимание мы уделим вербальной стороне взаимодействия: поговорим об уровнях общения, «цивилизованных» способах влияния и противодействию «варварским» видам влияния. Приблизимся к пониманию магии нашего языка: подумаем, как влияет наш стиль общения на нас самих. Разумеется, выполним некоторые упражнения, которые помогут вам научиться более эффективному и безопасному общению.

Для начала мы поговорим с вами об общении в целом.

Наше взаимодействие с другими людьми можно охарактеризовать как минимум в двух аспектах: то как и что мы говорим, и то как мы ведем себя при разговоре, иначе говоря, можно выделить как минимум 2 средства общения: вербальное (речевое) и невербальное.

Невербальное общение - то, что мы говорим друг другу без слов. Не словесное, внеречевое общение, передача информации и влияние друг на друга через интонации, выражение лица, позу, жесты, изменение мизансцены общения.

Для чего же нам нужно разбираться в наших жестах? Будь мы тимуровцами перед нами даже и не стоял бы этот вопрос, во – первых, так, нам было бы легче понимать других людей и если что – нибудь с ними случилось, какая либо беда, мы бы всегда без слов могли понять этих людей и помочь им. Во – вторых, известно, что и у тимуровцев были свои жесты – сигналы, которыми они передавали важные сообщения друг другу.

Давайте же попробуем обучиться такому умению и приблизимся к мастерству общения настоящего тимуровца!

Упражнение 7 мин.

Сейчас мы с вами подумаем насколько полезно анализировать невербальные проявления других людей, для этого нам нужно 3 добровольца.

3 Добровольца выходит на расстояние так, чтобы было невозможно слышать других ребят

Всем ребятам предлагается выбрать группу (1 из 3) в которой они хотели бы проиграть сценку.

1 группа будет относиться к человеку негативно

2 группа – нейтрально

3 – позитивно

После этого добровольцы приглашаются поочередно, и им предлагается посмотреть на ребят и решить к кому бы они подошли первыми, если бы не были знакомы, далее они подходят к этим ребятам и пытаются пообщаться.

При этом другие ребята не разговаривают с добровольцами первыми, свое отношение показывают лишь в жестах, мимике, месторасположении в месте проведения тренинга.

После игры – обсуждение в круге по следующим вопросам: Получилось ли тебе представить незнакомую аудиторию? По каким признакам ты определял к кому можно подойти познакомиться, а кто этого не хочет?

2 мин Задаются наводящие вопросы к жестам, мимике.

Золотарева Анна Андреевна

ФГБОУ ВО «ПНИПУ»
г. Пермь

Дополнительная общеразвивающая программа «Школа вожатского мастерства»

В последнее время наблюдается возрождение культуры детского летнего отдыха. Проблема культуры и здоровья подрастающего поколения вновь заняла приоритетное место в социальной политике Российской Федерации. Повсеместно стали восстанавливаться, приводиться в порядок и открываться новые площадки детских лагерей. Однако, в современных условиях мало предоставить ребенку просто отдых. Главной задачей летнего отдыха вновь становиться неразрывная программа воспитания в ребенке лучших человеческих, культурных, патриотических качеств. Выполнению этой задачи повсеместно способствуют профильные программы, направленные на развитие различных видов детской деятельности в соответствии с их потребностью и интересами.

Новизна данной программы в том, что она нацелена на создание комфортной среды, оказывающей благотворное воздействие на ребёнка, включённого в следующие формы деятельности: учебную, игровую, традиционные праздники, совместную деятельность детей и взрослых. Программа имеет блочно-модульную структуру, адаптируема для различных возрастных групп.

Цель программы: Обучить и дать первичные навыки практической деятельности организатора, а так же вожатого лагеря дневного пребывания.

Задачи программы:

Воспитательные:

- Формировать положительные эмоции, благоприятный психологический климат в процессе досуговой деятельности и межличностного общения.
- Содружество подростков и детей младшего школьного возраста с целью обмена опытом и организации досуговой деятельности.
- Придать досуговой деятельности развивающий и воспитывающий характер.
- Приобщить подрастающее поколение к истинным культурным ценностям.

Обучающие:

- Обучить подростков разработке и организации конкурсно-познавательных программ, викторин, игр, конкурсов.
- Обучить подростков организации и проведению лагеря дневного пребывания, лагеря выходного дня для младших школьников на базе образовательного учреждения.
- Дать первоначальные знания о работе вожатого в детском оздоровительном лагере.

- Ранняя профессиональная ориентация в сфере педагогики и психологии детей младшего школьного возраста.
- Создание условий для самореализации личности на основе индивидуального и дифференцированного подхода, через включение в активную педагогическую деятельность.

Развивающие:

- Развить организаторские способности, коммуникативные умения и навыки межличностного и делового общения.
- Развить навыки поисково-исследовательской деятельности подростков.
- Создать условия для развития творческих и познавательных способностей и индивидуальных наклонностей.

Контингент: подростки 14-16лет.

Сроки: 2018 год

Образовательная программа «Школа подготовки вожатых» имеет социально – педагогическую направленность, рассчитана на один год обучения с детьми. По программе проводятся занятия по 2 академических часа в течении учебного года.

Отличительные особенности программы:

- По программе «Школа подготовки вожатых» занимаются все дети по желанию.
- Программа реализуется на основе игровой деятельности.
- Программа носит практико – ориентированный характер: предусмотрено 26 теоретических занятий и 46 практических занятий.

Психолого-педагогическая характеристика подросткового возраста

Подростковый возраст характеризуется как переломный, переходный, критический, трудный, возраст полового созревания. Этот возраст в развитии подростка обычно принято считать самым трудным как для родителей, педагогов, так и для самого подростка.

Подростковый период охватывает возраст от 10 до 15 лет. Характеризуется, как начало перестройки организма подростка: ускоренное физическое развитие, половое созревание. Особенность подросткового возраста в том и есть, что внешне он взрослеет, а по внутренним особенностям и возможностям остается ребенком, которому необходима ласка, внимание, игры и т.п. В подростковом возрасте пробуждается и активно формируется самосознание, обостренное чувство достоинства, осознание половой принадлежности. Начинается переоценка давно знакомого и привычного, формируется свое мнение и нередко очень прямолинейное, категоричное и бескомпромиссное.

В этом возрасте так же свойственно реагировать остро на какие-либо ситуации критического характера, например, потеря авторитета родителей, оценка их личных качеств, достоинства, родителей, друзей. Все эти ситуации могут привести к замкнутости, грубости, агрессивности, к употреблению алкоголя, наркотиков

и т.д.

В работе Л.С. Выготского, подростковый возраст представляется как совокупность условий, в высшей степени предрасполагающих к воздействию различных психотравмирующих факторов. Самыми сильнодействующими из них являются недостойное поведение родителей, конфликтные взаимоотношения между ними, наличие у них недостатков, унизительных с точки зрения подростка и окружающих, оскорбительное отношение к подростку, проявление недоверия или неуважения к нему. Все это не просто усложняет учебно-воспитательную работу, но и делает ее порой практически невозможной. У подростка на этой почве могут возникнуть различные отклонения в поведении.

На телесном уровне происходят существенные гормональные изменения, на социальном – подросток занимает промежуточное положение между ребенком и взрослым, на психологическом – подростковый возраст характеризуется формированием самосознания. Каждый возрастной период является переходным, подготавливает человека к переходу на более высокую возрастную ступень. У разных подростков эти периоды протекают по-разному, что во многом определяется тем, как взрослые реагируют на эти изменения, стараются быть более чуткими и предупредительными или оставляют подростка наедине с проблемами.

Рассмотрим научные концепции таких психологов, как: Э. Шпрангер, Ш. Бюлер, Э. Штерн.

Э. Шпрангер (1882–1963) разработал культурно-психологическую концепцию подросткового возраста и описал три возможных типа развития личности подростка.

1. тип – резкое и эмоциональное развитие, итогом которого является становление качественного нового Я.

2. тип – медленное, но верное изменение, без особых отклонений в личностных чертах.

3. тип – основан на самостоятельных принятиях решений, преодолениях внутренних страхов, на процессе самовоспитания, что приводит к осознанию индивидуальности, появлению устойчивой рефлексии (самоконтроль).

Ш. Бюлер (1893–1974) считала, что в подростковом возрасте происходит резкое ускорение психического и физического развития. В психическом развитии Ш. Бюлер выделила три фазы:

1 фаза – это «вступление» к самому периоду развития, первые симптомы проявляются в 11–12 лет; подростки ведет себя агрессивно, неуравновешенно, детские игры становятся не интересными, а игры старших еще не понятны.

2 фаза – продолжительность от 11–13 лет у девочек и от 14–16 у мальчиков. В этот период проявляется особая раздражительность, нервозность, неудовлетворенность собой, своей внешностью, все это переносится подростками на окружающий мир. Окончание фазы происходит параллельно с завершением телесного созревания.

3 фаза – несет в себе позитивные черты. Постепенно вырастает позитивное отношение к действительности, подросток уже может контролировать смены настроений, уже нет такой агрессивной настроенности, что раньше. Постепенно мир раскрашивается в яркие тона. В эту фазу появляются любовные переживания,

которые дают выход самому тяжелому напряжению.

Э. Штерн (1871–1938) полагал «…специфика в подростковом периоде обусловлена, с одной стороны, направленностью мыслей и чувств ребенка, его стремлений и идеалов, а с другой – особым образом его действий». [34, 270]. Штерн выделил шесть типов преобладающих ценностей, которые соответствуют шести типам личности подростка.

1. теоретический тип – все стремления направлены на объективное познание действительности.
2. эстетический тип – стремится постичь каждый отдельный случай как символ, знак.
3. экономический тип – старается достичь результата с наименьшими потерями.
4. социальный тип – главной ценностью этого типа является любовь и общение.
5. политический тип – стремится к власти, управлению.
6. религиозный тип – относится философски к смыслу жизни.

Большую ценность в понимании психического развития подростка нам дает концепция Л.С. Выготского, где главной проблемой становится проблема интересов подростка. В данной проблеме становится наиболее важным угасание прежних групп (доминант) интересов и заполнение их новыми. Особенно важными становятся:

- «эгоцентрическая доминанта» – интерес к собственной личности.
- «доминанта дали» – устремленность в будущее и поиск определенных интересов.
- «доминанта усилия» – волевые качества, возможность преодоления.
- «доминанта романтики» – стремление к неизвестному, неопределенному.

При появлении новых интересов преобразовываются старые и возникают новые мотивы – это меняет социальную ситуацию развития подростка. Смена социальной ситуации ведет к смене ведущей деятельности, итогом этого являются психологические новообразования подросткового возраста.

Горчакова Анна Александровна



Школа подготовки групперов НФИ КемГУ
г. Кемерово

Ролевая игра «Кухня»

Цель: акцентирование внимания молодежи на необходимости придерживаться здорового питания.

Задачи:

- помочь в развитии творческих способностей;
- повысить эмоциональный фон ребят;
- развить умение нестандартно мыслить;
- познакомить с правилами здорового питания.

Возраст участников: от 14 лет и выше.

Количество участников: 30-60 человек.

Время проведения: 60-90 минут.

Оборудование:

Пластиковые ножи (по количеству команд).

Пластиковые тарелки (2 шт. на 1 команду).

Пластиковые стаканчики (30 штук).

Разделочные доски (по количеству команд).

Ненастоящие деньги (1000 на команду + для организаторов). См. в приложении.

Шаблон лицензии на блюдо (по количеству команд). См. в приложении.

Таблица полезности продуктов. См. в приложении.

Критерии оценивания блюда (по количеству команд). См. в приложении.

Направления на работу (30 штук). См. в приложении.

Установка (по количеству команд). См. в приложении.

Капуста (1 шт.).

Молоко (1л).

Колбаса (300 гр).

Горох (1 банка).

Печенье (500 гр).

Сахарная пудра (100 гр).

Яблоки (1 кг).
Огурцы (1 кг).
Майонез (1 упаковка).
Фасоль (1 банка).
Джем (1 упаковка).
Кабачковая икра (1 банка).
Петрушка (1 упаковка).
Помидоры (1 кг).
Шпроты (1 банка).
Хлебцы (2 упаковки).
Хлеб (1 булка).
Перец (2 шт.).
Сыр (300 гр).
Морковь (400 гр).
Бананы (500 гр).
Апельсины (500 гр).
Йогурт (2 упаковки).
Персики (200 гр).
Кетчуп (1 упаковка).
Соль
Перец молотый
Корица
Чипсы (1 пачка).
Кириешки (2 пачки).
Структурные подразделения:
Магазин (продаются товары по обычной цене);
Рынок (продаются не все товары, но по низкой цене);
Биржа труда (предоставляют место работы. Если команде не хватает денег, любой участник может заработать деньги, придя на биржу труда).
Роли у организаторов:
Продавцы в магазине (2 человека);
Продавцы на рынке (2 человека);
Инспектор качества (1 человек; каждой команде необходимо получить лицензию на свое блюдо, предоставив рецепт);
Продавец редких продуктов (1 человек; у него находятся эксклюзивные продукты по высоким ценам);

Консультант по полезности (1 человек; команда приходит к консультанту, чтобы вычислить коэффициент полезности блюда);
Работники биржи труда (2 человека; предоставляют работу участникам);
Члены жюри (4 человека; оценивают блюда по критериям);
Вор (1 человек; может воровать на рынке, в магазине и у команд);
Цыганка (1 человек; отвлекает участников от работы);
Шеф-повар (ведущий).

Критерии оценивания блюда:
Наличие лицензии (5 баллов);
Эстетический вид (0-5 баллов);
Вкус (0-5 баллов);
Полезность (0-5 баллов);
Презентация (0-5 баллов).

Установка:
Здравствуйте, уважаемые кулинары! Я – шеф-повар нового ресторана. Сегодня я набираю команду лучших поваров. Я рад приветствовать вас на самом здоровом кулинарном шоу! Сегодня каждой команде предстоит приготовить блюдо, которое будет оцениваться компетентными членами жюри. Оно должно быть максимально здоровым, т.е. состоять только из полезных продуктов, из каких – решать вам! В блюде должно быть маленькая калорийность, большее количество белков и углеводов. Только после этого вы сможете стать всемирно известными поварами.
Каждой команде будет выдан базовый кулинарный комплект, состоящий из двух тарелок, 1 пластикового ножа, разделочной доски. В магазине, на рынке вы можете купить любой имеющийся продукт или предмет посуды. Также на территории нашей кухни будет ходить продавец редких товаров, чтобы его найти, вам нужно постараться.
Помимо кулинарного комплекта команды получают денежные средства в размере 1000 руб. Если вам не хватит этих денег, вы можете заработать их, обратившись на биржу труда, где вам выдадут направление на работу.
Когда вы соберете продукты, вы можете узнать полезность вашего блюда у специального консультанта. Он находится … (указать место).
На каждое блюдо необходимо получить лицензию у инспектора по качеству. Для этого команда предоставляет инспектору рецепт блюда. За этот документ вам будут начислены дополнительные баллы.
Остерегайтесь конкурентов, они могут воровать ваши продукты и мешать в приготовлении блюда.
После того, как ваше блюдо будет готово, вам необходимо презентовать его членам жюри, что также будет

оцениваться.

Предоставить блюдо нужно через час.

Есть ли у вас вопросы?

Тогда я желаю вам удачи!

Ход работы:

- приготовление блюд;
- презентация;
- выявление лучшего;
- подведение итогов.

Таблица полезности продуктов

Наименование продукта	Белки, гр.	Жиры, гр.	Углеводы, гр.	Ккал
Капуста	1,8	0,1	6,8	27
Молоко	2,9	3,5	4,7	60
Кириешки	11,0	2,0	72,0	358
Чипсы	6,0	40,0	50,4	549
Корица	3,9	3,2	79,8	261
Перец молотый	10,4	3,3	3,8	251
Соль	8,7	21,0	12,8	279,1
Кетчуп	2,0	-	24,0	98
Персики	0,9	0,0	10,5	46
Йогурт	5,0	1,5	3,0	51
Апельсины	0,9	0,0	8,4	37
Бананы	1,5	0,0	22,0	95
Морковь	1,3	0,1	9,3	34
Сыр	23,4	30	-	370
Перец	1,3	-	7,2	27
Хлеб	8,0	2,1	49,6	258
Хлебцы	10,0	4,5	70,0	302
Шпроты	17,4	32,4	0,4	363
Помидоры	0,6	0,2	4,2	20
Петрушка	3,7	0,4	9,5	49
Кабачковая икра	1,4	6,0	7,2	90,5
Джем	0,3	0,1	70,8	285
Фасоль	8,4	0,3	13,7	93
Майонез	3,1	67,0	2,6	648
Огурцы	0,8	0,0	3,0	15
Яблоки	0,4	0,4	9,8	47
Сахарная пудра	-	-	99,8	389
Печенье	8,0	17,6	64,9	453
Горох	5,0	0,2	13,3	78
Колбаса	26,8	19,8	0,6	296

Установка:

Здравствуйте, уважаемые кулинары! Я – шеф-повар нового ресторана. Сегодня я набираю команду лучших поваров. Я рад приветствовать вас на самом здоровом кулинарном шоу! Сегодня каждой команде предстоит приготовить блюдо, которое будет оцениваться компетентными членами жюри. Оно должно быть максимально здоровым, т.е. состоять только из полезных продуктов, из каких – решать вам! В блюде должно быть маленькая калорийность, большее количество белков и углеводов. Только после этого вы сможете стать всемирно известными поварами.

Каждой команде будет выдан базовый кулинарный комплект, состоящий из двух тарелок, 1 пластикового ножа, разделочной доски. В магазине, на рынке вы можете купить любой имеющийся продукт или предмет посуды. Также на территории нашей кухни будет ходить продавец редких товаров, чтобы его найти, вам нужно постараться.

Помимо кулинарного комплекта команды получают денежные средства в размере 1000 руб. Если вам не хватит этих денег, вы можете заработать их, обратившись на биржу труда, где вам выдадут направление на работу.

Когда вы соберете продукты, вы можете узнать полезность вашего блюда у специального консультанта. Он находится … (указать место).

На каждое блюдо необходимо получить лицензию у инспектора по качеству. Для этого команда предоставляет инспектору рецепт блюда. За этот документ вам будут начислены дополнительные баллы.

Остерегайтесь конкурентов, они могут воровать ваши продукты и мешать в приготовлении блюда.

После того, как ваше блюдо будет готово, вам необходимо презентовать его членам жюри, что также будет оцениваться.

Предоставить блюдо нужно через час.

Есть ли у вас вопросы?

Тогда я желаю вам удачи!

Критерии оценивания блюда:

Наличие лицензии (5 баллов);

Эстетический вид (0-5 баллов);

Вкус (0-5 баллов);

Полезность (0-5 баллов);

Презентация (0-5 баллов).

Кононова Анна Игоревна



ГБОУ СШ№96
г. Санкт-Петербург

Методическая разработка пролога к творческим презентациям отрядов (организация общелагерного мероприятия – творческие презентации отрядов)

Актуальность мероприятия заключается в том, что оно является первым делом отряда в организационный период. Именно в эти важные дни становления отряда раскрываются творческие способности детей, происходит сплочение отряда, посредством включения в общую деятельность, прививается зрительская культура.

Мероприятие рассчитано для проведения его с детьми старшего и среднего школьного возраста, так как уровень ответственности и значимости высок и включает такие формы как театрализация и хореография.

Предлагаемая на конкурс разработка была реализована в международном детском центре Артек д/л «Озёрный» в рамках программы 7 смены 2018 года «С днем рождения, Артек» - книга смены – «Остров сокровищ», именно поэтому была выбрана тема пиратства.

Разработка будет полезна для вожатых, так как содержит полный сценарий как подготовки к мероприятию, так и сценарий самого мероприятия. Приложенные к сценарию видео-сюжеты помогут наглядно увидеть театрализованные приемы и танцы, описанные в нем.

Одним из главных способов социализации ребенка в лагере является коллективно-творческая работа отряда. Как правило, попадая в незнакомую среду, дети могут замыкаться в себе и не сразу раскрывают свой организаторский и творческий потенциалы. Благодаря мероприятию презентации отрядов, дети реализуют себя в творческом плане, а также в процессе работы проявляют свои лидерские качества, устраняют барьеры в общении внутри отряда. В данном случае дети готовят пролог для творческих презентаций отрядов – это более ответственное дело, т.к. отряд выступает организатором мероприятия на весь лагерь, задает тон и настроение вечера. Продумывают все до мелочей от идеи до оформления сценического пространства и эмоционального настроя лагеря.

Исходя из этого, **целью организации пролога к творческим презентациям отрядов** является реализация творческих способностей, возможностей детей, чувства ответственности посредством коллективно-творческого дела.

Задачи:

- способствовать реализации творческих способностей детей, формированию эстетических

вкусов;

- способствовать развитию организаторских способностей и коммуникативных навыков детей;
- способствовать сплочению временного детского объединения посредством творческой деятельности в процессе подготовки пролога для творческих презентаций;
- способствовать формированию навыков зрительской, сценической культуры.

Метапредметные:

- Формирование навыков анализа и обобщения информации;
- Опыт взаимодействия со сверстниками и взрослыми в решении творческих задач, требующих согласованных действий группы;
- Овладение эффективными способами межличностной коммуникации;
- Формирование умения планировать деятельность в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, составление плана и последовательности действий.

Система оценки результата включает в себя такие методы как:

Наблюдение:

- инициативность при выполнении задания;
- желание продуктивно работать на групповой результат;
- творческий подход к выполнению задания.

Опрос:

- рефлексия – как способ обобщения полученных знаний;
- эмоциональное состояние ребенка по итогу выступления.

Основные этапы проведения дела

Участие в прологе для творческих презентаций принимают все дети отряда (ребенок может принимать участие непосредственно в самом выступлении или же быть организатором, сценаристом, костюмером, голосом за кадром и пр. - главное, чтобы каждый реализовал себя в подготовке данного дела).

Мероприятие является не только презентацией деятельности отряда в творческой форме, но и задает эмоциональную составляющую всем отрядам лагеря. В ходе подготовки дети знакомятся не только между собой, но и заочно с другими отрядами, подбирая подводки к каждому выступлению. Продумывают комфортность выходов для остальных выступающих отрядов.

Подготовку мероприятия можно разделить на 3 этапа.

1. Организационный:

- Выбор идеи для постановки, примерный сценарный ход.
- Написание и разработка сценария
- Распределение ролей
- Подбор музыкального сопровождения

- Подготовка декораций и реквизита
- Репетиционный процесс
- Подбор костюмов

2. Основной:

Выступление детей (проведение общелагерного мероприятия)

3. Заключительный:

Рефлексия

Рекомендации по подготовке дела

Организационный сбор в отряде

В начале подготовки к организации общелагерного мероприятия важно объяснить детям основные аспекты и нюансы, которые обязательно должны быть учтены при подготовке выступления:

Тематика организации мероприятия устанавливается тематикой смены (исключением могут являться: тематика партнерской программы, реализуемой в лагере на данный момент; знаменательная дата, совпадающая с днем творческой презентации);

Участие принимают все дети отряда;

Подводки к выступлениям других отрядов должны отражать либо название выступления, либо содержать объявление номера отряда;

Выступление можно наполнить различными формами: театрализация, вокал, хореография, стихотворения - главное – гармонично соединить это общей идеей и сюжетом, логическими переходами. Смысловая нагрузка – важная составляющая пролога творческих презентаций отрядов.

Разработка и написание сценария

Одним из продуктивных методов работы в команде при разработке и написании сценариев является метод «мозгового штурма»:

Метод мозгового штурма (**мозговой штурм**, **мозговая атака**, англ. brainstorming) – оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике. Включает этап экспертной оценки. В развитом виде предполагает синхронизацию действий участников в соответствии с распознаваемой ими схемой (образом) оцениваемого процесса (process pattern recognition).

В ходе мозгового штурма участники высказывают свои идеи, направленные на решение поставленной задачи, причём как логичные, так и абсурдные.

Важно:

Главное – количество идей. Не делайте никаких ограничений.

Полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как

оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой.

В процессе мозгового штурма, как правило, вначале решения не отличаются высокой оригинальностью, но по прошествии некоторого времени типовые, шаблонные решения исчерпываются, и у участников начинают возникать необычные идеи. Ведущий записывает или как-то иначе регистрирует все идеи, возникшие в ходе мозгового штурма. Затем, когда все идеи высказаны, производится их анализ, развитие и отбор. В итоге находится максимально эффективное и часто нетривиальное решение задачи. Комбинируйте и улучшайте любые идеи (материал из Википедии).

ВАЖНО: Каждый ребенок должен чувствовать себя частью команды при подготовке творческого выступления. Если вы замечаете, что организационная работа не так интересна ребенку, попробуйте вовлечь его в подготовку не менее важных элементов выступления: подготовка костюмов, подбор музыкального сопровождения, постановка танца (если он предусмотрен сценарием) и пр. Объединить детей в рабочие группы (в каждой назначен ответственный): оформители (подготовка реквизита), сценаристы (подготовка сценария), хореографы (подготовка танцевальных зарисовок) и т.п.

Материально-техническое обеспечение: ватманы, бумага формата А4 (белая, цветная), ручки, карандаши (простые, цветные), фломастеры, краски акварельные, гуашь, картон (белый, цветной), клей ПВА, степлер, скотч, английские булавки, скобы, скрепки канцелярские, ткань, полотна, костюмы, техническое оснащение лагеря.

Рекомендации по проведению дела

Во время проведения мероприятия главное помнить, что на сцене дети и им необходимо чувствовать вашу помощь и поддержку. Важно быть рядом с отрядом за кулисами, наблюдать и контролировать организационные мелочи (работу микрофонов, своевременный вынос реквизита и пр.) – держать руку на пульсе. Но в то же время не следует брать все в свои руки, дайте детям прочувствовать всю важность мероприятия, ответственность каждого, получить свой жизненный опыт и, конечно же, свою минуту славы. Именно в эти минуты вы закаляете настоящую команду!

Рекомендации по последствию

Данное дело для ребят самое первое. Тем самым дети задают себе некую планку, которую необходимо будет держать на протяжении всей смены, проявляя себя и защищая честь отряда. При проведении рефлексии не стоит заострять на этом внимание во избежание выгорания и чрезмерной зацикленности на результате, а не на гедонестической стороне.

ХОД ВЫСТУПЛЕНИЯ

Цель: способствовать сплочению отряда (временного детского коллектива) с помощью совместной творческой деятельности

Задачи:

- выявить творческие способности детей;

- поставить каждого ребенка в активную позицию;
- способствовать развитию организаторских способностей и коммуникативных навыков;
- способствовать формированию навыков зрительской культуры;
- способствовать осознанию у детей своей сопричастности к формированию законов жизнедеятельности лагеря;
- создать атмосферу поддержки, уверенности в собственных возможностях и настроях на успех.
- Оборудование и реквизит: музыкальное сопровождение; ножи, сабли, веревка, лодка, фотоаппарат, карта

Ход дела:

Действующие лица:

Туристы – 8 человек

Пираты – 13 человек

Пират – шеф-повар – 1 человек

Пират су-шеф – 2 человека

Выход детей на сцену под песню Юлианы Карауловой «Море»- Муз. 1

Туристы прощаются с родными и плывут на лодке.

- Выход пиратов (танец «Летка-енка»)- Муз. 2

- Столкновение пиратов и туристов (муз. «Вот это поворот»)

Пираты (хором): Что, что? Кто, кто это сделал?

Туристы: Hello, it's me (муз. Комп – Adele – it's me) Муз. 3

Пираты нападают на туристов, берут в плен трех - Муз.4

Переговоры туристов и пиратов

Туристы (Хором): Вы кто такие?

Пираты (хором): Мы пираты, это наша земля!

Туристы (Хором): И что теперь, а?

Пираты (Хором): Бэээ!

Турист 1: Я не понял, где наши люди?

Пираты (Хором): Это вкусный обед

Туристы убегают со словами: «Помогите, 3 отряд»

Подвязка 2. Выход туристов (муз. 5)

Турист 2: Что же нам делать?

Турист 3: Я знаю, что здесь неподалеку есть «Остров счастья». Может там нам поможет 5 отряд?

Туристы (Хором): Бежим скорее!

Подвязка 3. Выход пиратов (муз. 6)

Пират 1: Кто мы?

Пираты (Хором): Пираты!

Пират 1: Чего мы хотим?

Все: Сокровища!

Пират 1: Когда мы их хотим?

Все: Всегда!

Пират 1: Где мы их найдем?

Все: В 4 отряде!

Пират 1: Тогда вперед!

Подвязка 4. Выход туристов (муз. 5)

Турист 4: Боже мой, что же нам теперь делать? Их нигде нет!

Турист 5. Рома, да что ты там в своем телефоне завис?

Турист 7. У нас друзья пропали, а ты?

Турист 3. Смотрите, на фото что-то есть!

Турист 6.: Смотрите, здесь видна пещера! Может там держат наших товарищей? Бежим скорее к 6 отряду!

Подвязка 5. Выход пиратов – Муз. 6

П1: Быстрее, тащите их

Вынесли

П1: Мои друзья, мы сегодня знатно поедим. Главный шеф-повар по приготовлению людей и его су-шефы! - муз. 7

П1: Определяйтесь, господа!

Шеф-повар: Этого съедим на обед!

Су-шеф1: Эту на десерт!

Су-шеф2: А этот хиленький какой-то, в мор. Отряд его, пусть подкачается

П1: Уводите в 1 отряд!

Подвязка 6. (Муз. 6) Пираты выводят туристов, связывают их, оставляют в стороне и готовят бульон; другие точат сабли

Т1: О нет, я больше никогда не увижу это голубое небо. Не увижу своих родных! За что мне это?

Т2: Меня обещали отвести в мор. Отряд, а я тут сижу!

Т3: Мамочка, я люблю тебя! Помогиите!

Т1: (муз. 11.) О да! Я слышу веселую мелодию! Это же веселые муравьишки. Они отвлекут пиратов, а мы потихоньку сбежим в 10 отряд.

Подвязка 7. Туристы (Муз.5)

Т3: Ребята, смотрите, что у нас есть!

Все: Что это?

Т4: Приглашение на шоу «Танцы» на острове

Т5: Вы уверены, что пираты будут там?

Т6: Конечно, ведь там выступает 13 отряд

Все: Тогда бежим скорее!

Подвязка 8. Пираты танцуют на вечеринке (муз. 8)

Туристы крадутся

Т3: Вы видите это? Да, это пираты!

Т6: Но я не вижу наших друзей…

Т4: Если все пираты здесь, это значит, что наши товарищи остались без присмотра 1

Т5: Давайте проследим за ними и узнаем где их логово.

Т7: Давайте, только тише, потому что сейчас выступает 2 отряд. Тихо, пошли!

Подвязка 9. Туристы сидят в плену без присмотра под грустную мелодию- Муз. 9 и потом убегают- Муз. 10, за ними гонятся пираты в рапиде

Т1: О, нееет, пираты вернулись! Бежим спасаться в 10 отряд

Подвязка 10. Встреча пленных туристов с друзьями (муз. 5)

Т4: Ребята, как же вам удалось сбежать?

Т6: Вы целы?

Т1: Да, все хорошо

Т2: Ребята, пока мы были в плену, мне удалось утащить карту!

Т5: Это же карта острова сокровищ!

Т3: Мы должны найти клад быстрее, чем пираты, а поможет нам в этом 9 отр

Подвязка 11.

Муз. – 5 Турист 1: 7 шагов налево, 3 шага прямо, 2 направо, 3 раза повернуться вокруг себя… Смотрите, здесь написано 11 отряд, может быть нам туда? Побежали!

Подвязка 12. Пираты копают сокровища (муз. 12)

Приходят туристы и снова сталкиваются с пиратами (муз. Вот это поворот)

Пираты: Что, что, кто, кто… ааа, опять вы?

Т3: Стоп, вообще-то это мое (забирает свою кепку)

Т2 пытается напасть на пиратов

Т1: Ребята, что мы делаем? Давайте жить дружно вместе с 7 отрядом!

Финал: массовый танец под муз. 13 Уход со сцены

Антипов Вячеслав Александрович



Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение «Международный детский центр «Артек»,
детский лагерь «Кипарисный», воспитатель
Алтайский край, г. Барнаул

Отрядный сюжетно-ролевой игры «Экономика начинается с семьи»

Дата и время проведения: 06 февраля 2018 г., 20 ч.15 мин.

Место проведения: Актовый зал д/л «Хрустальный»

Цель: познакомить детей с основными понятиями экономической деятельности и семейного бюджета.

Задачи:

- формирование навыков работы в группе;
- оценить свои знания в области и экономической деятельности и в области экономики семейного бюджета;
- формирование творческого подхода к изучению этих видов деятельности

Аннотация выбора игровой деятельности.

Поиск новых форм и приемов изучения экономики в наше время - явление не только закономерное, но и необходимое. В условиях гуманизации образования существующая теория и технология массового обучения должна быть направлена на формирование сильной личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность, т.е. личности саморазвивающейся и самореализующейся. Подготовка школьников к будущему заключается не только в плане «готовности работать», но и в освоении жизненно необходимых навыков, в связи с тем, что современные технологии все глубже проникают в нашу жизнь.

Меняются цели и задачи, стоящие перед современным образованием, - акцент переносится с «усвоения знаний» на формирование «компетентности», происходит замена знание - ориентированной педагогики на личностно-ориентированный подход.

В образовательном учреждении особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого учащегося, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения.

В.П. Беспалько в книге «Слагаемые педагогической технологии» дает определение педагогической

технологии, как систематичное воплощение на практике заранее спроецированного учебно-воспитательного процесса.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Эффективность образования определяется теми педагогическими технологиями, которые используются в образовательном учреждении.

Философские и педагогические подходы к игре как особому способу взаимодействия человека с миром, нашли отражение уже в трудах древних философов (Аристотель, Платон), в работах классиков педагогики (Я.А.Коменского, Ж.Ж.Руссо и др.). Роль игры как социально-психологического феномена раскрыта в работах отечественных психологов: Б.Г.Ананьева, Л.С.Выготского, П.Я.Гальперина, А.Н.Леонтьева, А.Р.Лурия, С.Л.Рубинштейна, Д.Б.Эльконина, Д.Н.Узнадзе и др. Социально-педагогические аспекты игры исследовались по работам Н.П.Аникеевой, О.С.Газмана, В.М.Григорьева, И.П.Иванова, Т.Е.Конниковой, А.А.Люблинской и др. При разработке теории деловых игр изучались труды М.М.Бирштейна, В.Н.Буркова, С.Р.Гидрович, Р.Ф.Жукова, В.М.Ефимова, В.Ф.Комарова, В.И.Рыбальского, В.Я.Платова, А.М.Смолкина, И.М.Сыроежкина, Т.П.Тимофеевского, Б.Н.Христенко и др. Методология и методика деловой игры рассматривается по работам Ю.В.Геронимуса, Ю.Д.Красовского, Е.А.Хруцкого и др.

Общие ожидаемые результаты игры (продукты и эффекты) и формы контроля результатов

Продукты, созданные обучающимися - «буклеты-ведомости», со статьями расходов и доходов, заполненные каждой семьей.

Эффекты модуля: повышение мотивации детей к обучению обществознания и экономики; научить планировать семейный бюджет и контролировать движение денежных средств в семье; развивать аналитическое мышление и коммуникативные способности участников; овладение навыками проектной деятельности; овладения навыками взаимодействия в группе.

Формы контроля результатов -представление бланков регистрации доходов и расходов. Критерии оценки результатов - по итогу игры всех участников можно разделить на 3 категории: 1 категория – набравшие нужную сумму денег и имеющие не более 15 штрафных очков. 2 категория – команды, которым не удалось скопить заветную сумму денег и имеющие не более 15 штрафных баллов. 3 категория – набравшие более 15 баллов моральных издержек, для них совместный отдых невозможен не зависимо от собранной суммы. При подведении итогов игры необходимо проанализировать причины получения тех или иных игровых результатов. В результате игры учащиеся должны осознать, что планирование семейного бюджета – далеко не простая и не легкая задача, решать которую необходимо всем членам семьи сообща, уважая привычки и потребности друг друга.

Сценарий мероприятия

(выход вожатого)

Вожатый: Добрый вечер дорогие друзья! Сегодня в ходе нашего мероприятия мы с вами познакомимся с основными понятиями в области семейного бюджета и экономической деятельности!

Вожатый: Кто знаком с таким термином, как бюджет?

(дети отвечают)

Вожатый: Правильно. Бюджет – от ст. норманского «кошелек», «сумка» «мешок с деньгами» - схема доходов и расходов определенного субъекта (бизнеса, организации, государства), устанавливаемая на определенный период времени, обычно на один год.

Вожатый: А семейный бюджет что по вашему?

(дети отвечают)

Вожатый: Все верно. Проще говоря, это полный перечень всех Ваших доходов и расходов за какой-то период времени. Это, своего рода финансовый план.

Вожатый: Сегодня мы с вами станем немного повзрослее, и заглянем в будущее, когда вы уже будете взрослыми, и у вас будут свои семьи.

(дети делятся на группы по четыре человека)

Вожатый: В течение отрядного вечера вам нужно будет жить своими семьями. Где есть мама, папа, сын и дочь. У которых есть свои потребности. Как индивидуальные, так и общие. Ваша задача, за вечер (импровизированный год) совершить все покупки, заплатить за все нужны и скопить определенную сумму на летний отдых.

(детям раздаются листы, карандаши, бланки, объясняются правила игры)

Вожатый: Семье предлагается 4 варианта питания на неделю стоимостью 12000, 10000, 8000, 6000 рублей. Большая сумма соответствует более высоким вкусовым качествам и калорийности пищи. Однако, необходимо избегать однообразие в питании: чем больше времени семья питается одним набором продуктов, тем выше моральные издержки и сильнее конфликты в семье.

По условиям игры один набор продуктов запрещается приобретать больше 4 недель подряд.

Кроме того, рекомендуется при планировании расходов на питание учитывать категорию труда членов семьи, так как если в среднем человек затрачивает в день 3500 калорий, то при тяжелом физическом труде человек затрачивает в день 5000 калорий.

Рекомендации к игре

Условный минимум денежных средств, необходимых для отдыха семьи у моря, 50000 рублей. Это та сумма, которую должна скопить условная семья.

Основным источником дохода семьи является заработная плата. Молодые рабочие – выпускники вуза через 3-5 лет работы имеют заработную плату от 7.000 до 10000 рублей в месяц. Примем условно заработную плату после вычета обязательных платежей у мужа – 10000 рублей, у жены – 10000 рублей в месяц. Кроме

этого, семья получает компенсацию за повышение цен на продукты питания (жена и муж – по 1000 рублей, сын – 1200 рублей) и одежду для ребенка (800 рублей в квартал).

Таким образом, месячный доход семьи составляет:

10000+ 10000+1000*2+1200=23200 рублей.

Кроме того, один раз в квартал в доход семьи поступает компенсация на одежду в размере 800 рублей.

Для поддержания нормальной жизнедеятельности семьи необходимы расходы на питание, одежду, культурные мероприятия, праздники, коммунальные услуги, транспорт и незапланированные расходы.

Часть расходов, например, коммунальные услуги и транспорт, требует отчисления постоянных сумм. Расходы на питание, одежду, праздник можно увеличивать или уменьшать, то есть с помощью этих статей расхода можно экономить деньги на отпуск.

Однако, далеко не все в семье определяется размерами денежных затрат. Члены семьи имеют разные характеры, отличаются друг от друга привычками, поэтому решение тех или иных хозяйственных проблем вызывает у них неодинаковую реакцию и связано с моральными издержками, конфликтами в семье. По условиям игры сила конфликта определяется в баллах, их сумма говорит о психологическом климате в семье. Совместный семейный отдых возможен лишь в том случае, если режим экономии не превысил 15 штрафных баллов. Если рубеж в 15 штрафных баллов превышает, то семья распадается.

Все рассмотренные статьи расходов планируются на семейном совете, однако жизнь вносит в эти планы свои коррективы. Появляются на связанные ни с какой статьей так называемые, незапланированные расходы: неожиданный приезд родственников, непредвиденный ремонт одежды, покупка экзотических фруктов. Это приводит, как правило, к дополнительным материальным, а иногда и моральным издержкам. Условно принимаем размер непредвиденных расходов – до 1000 рублей в месяц.

И так, установлены все условные статьи расходов семейного бюджета.

Командам выдается игровой бланк – дневник регистрации доходов и расходов. (см. прил.2.2, табл.5). Каждая строка игрового бланка соответствует одному месяцу жизни семьи. Строка поделена на две части: в верхней записываются материальные затраты, а в нижней моральные издержки, связанные с ними.

Каждый столбец игрового бланка соответствует статье расхода.

Приступая к планированию, участники игры вносят в таблицу ожидаемый размер дохода, причем в июле с учетом отпускных статья дохода увеличивается в 2 раза.

Итог семейных расходов подводится ежемесячно. Только после покрытия всех расходов оставшаяся часть перечисляется в банк.

Расходы семьи на транспорт постоянны по величине, поэтому ежемесячно предусматриваем на него в семейном бюджете расход в размере 50 рублей.

Поскольку все семьи живут в благоустроенных квартирах, коммунальные расходы принимаются неравными в различное время года

«Прожив»12 месяцев участники подводят итоги и представляют бланки арбитру для окончательной проверки

и определения победителей.

Кроме материальных потребностей, нельзя забывать о потребностях духовных. Прочность семьи тесно связана с духовными запросами супругов.

Условиями игры предусмотрены 3 варианта культурной программы на месяц Каждый вариант отличается зрелищностью, стоимостью и моральным удовлетворением.

Вожатый: Ребят, время подходит к концу, и сейчас мы будем представлять свои семейные бюджеты, и рассказывать получилось ли накопить на летний отдых? С какими проблема столкнулись? В чем было наибольшая сложность?!

(дети защищают свои семейные бюджеты)

Вожатый: Какие молодцы! А сейчас я попрошу озвучить от команды качества, которыми должна обладать настоящая семья!

(Дети называют качества настоящей сеьи)

Вожатый: Какие вы молодцы. Теперь каждый из вас может с уверенностью сказать, что он готов к взрослой жизни, и с легкостью сможет посчитать средства, накопить на свои нужны и рассчитаться за нужды.

Вожатый: На это наш отрядный вечер-игра подошел к концу!»

Приложение 1

Дидактические материалы для проведения СОМ

Таблица с характеристиками вариантов расходов на питание табл.1

Вариант питания	Стоимость, руб.	Сила конфликта в баллах			
1	12000	0	0.1	0.2	0.3
2	10000	0.1	0.2	0.4	0.8
3	8000	0.2	0.4	0.7	0.9
4	6000	0.5	0.6	0.9	1.0

Таблица с характеристиками вариантов расходов на одежду табл.2

Потребитель	Вид покупки	Количество	Вариант			Цена за 1 ед.			Издержки		
Мать	Платье	2	1	2	3	1000	2000	3000	0.3	-0.1	-0.3
	Сапоги	1	1	2	3	3000	4500	6000	-01	-02	-0.3
	Туфли	1	1	2	3	1000	2500	3500	-0.1	-0.2	-0.4
	Босоножки	1	1	2		1000	1500		0.1	-0.2	
	Колготки	3	1			500			0		
Отец	Костюм	1	1	2	3	5000	6500	10000	0.3	0	-0.4
	Туфли	1	1	2	3	3500	4000	5000	0.1	-0.2	-0.5
	Рубашки	2	1	2		1000	1500		0.1	0	

	Носки	3	1			150			0		
Сын	Рубашка	2	1			300			0		
	Носки	5	1			150			0		
	Ботинки	2	1			1500			0		
	Кеды	1	1			800			0		
Вся семья	Постельное белье	1	1			1800			0		

Таблица с характеристиками вариантов расходов на праздники табл.3

Праздник	Расходы, руб.	Моральные издержки	Примечания
Новый год	9000	1.5	
8 марта	8000	1	
7 ноября	6000	0.5	
1 мая	3000	0.2	
23 февраля	4000	0	
День рождения (каждого)	10000	1.5	

Помимо зрелищных мероприятий, семья должна предусмотреть встречу праздников и чествование именинников. Моральные издержки в данной статье расхода учитываются только в случае отказа от затрат. Дни рождения устанавливаются игроками команды в соответствии с датой своего рождения.

Таблица с характеристиками вариантов расходов на коммунальные услуги табл.4

Сезон	Расходы, руб	Месяцы
Летний	500	Май-сентябрь
Зимний	2000	Октябрь-апрель

Рабочие (оценочные) листы, раздаточные материалы

Бланк регистрации доходов и расходов семьи табл.5

Месяц	Статья расходов	Сумма расходов	Конфликтные баллы	Примечание
Январь	Питание			
	Одежда			
	Культурные мероприятия			
	Праздники			
	Транспорт			
	Коммунальные услуги			
	Непредвиденные расходы			

	ИТОГО			
Февраль	Питание			
	Одежда			
	Культурные мероприятия			
	Праздники			
	Транспорт			
	Коммунальные услуги			
	Непредвиденные расходы			
	ИТОГО			
Март	Питание			
	Одежда			
	Культурные мероприятия			
	Праздники			
	Транспорт			
	Коммунальные услуги			
	Непредвиденные расходы			
	ИТОГО			
Апрель	Питание			
	Одежда			
	Культурные мероприятия			
	Праздники			
	Транспорт			
	Коммунальные услуги			
	Непредвиденные расходы			
	ИТОГО			
Май	Питание			
	Одежда			
	Культурные мероприятия			
	Праздники			
	Транспорт			
	Коммунальные услуги			
	Непредвиденные расходы			
	ИТОГО			
Июнь	Питание			
	Одежда			
	Культурные			

	мероприятия			
	Праздники			
	Транспорт			
	Коммунальные услуги			
	Непредвиденные расходы			
	ИТОГО			
Июль	Питание			
	Одежда			
	Культурные мероприятия			
	Праздники			
	Транспорт			
	Коммунальные услуги			
	Непредвиденные расходы			
	ИТОГО			
Август	Питание			
	Одежда			
	Культурные мероприятия			
	Праздники			
	Транспорт			
	Коммунальные услуги			
	Непредвиденные расходы			
	ИТОГО			
Сентябрь	Питание			
	Одежда			
	Культурные мероприятия			
	Праздники			
	Транспорт			
	Коммунальные услуги			
	Непредвиденные расходы			
	ИТОГО			
Октябрь	Питание			
	Одежда			
	Культурные мероприятия			
	Праздники			
	Транспорт			
	Коммунальные услуги			

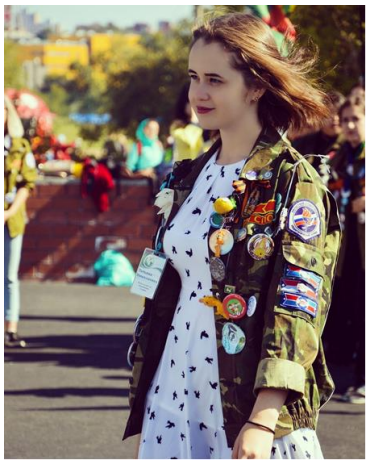
	Непредвиденные расходы			
	ИТОГО			
Ноябрь	Питание			
	Одежда			
	Культурные мероприятия			
	Праздники			
	Транспорт			
	Коммунальные услуги			
	Непредвиденные расходы			
	ИТОГО			
Декабрь	Питание			
	Одежда			
	Культурные мероприятия			
	Праздники			
	Транспорт			
	Коммунальные услуги			
	Непредвиденные расходы			
	ИТОГО			
	ИТОГО ЗА ГОД			

Список использованной литературы

1. Семейный бюджет [электронный ресурс] //https://economsovet.ru/anatomiya-semeinogo-byudzheta/html (дата обращения 01.02.2018)

2. Что такое бюджет? [электронный ресурс] //https://ru.m.wikipedia.org/wiki/бюджет (дата обращения 01.02.2018)

Пивоварова Татьяна Николаевна



Общероссийская Общественная Организация
Российский Союз Молодежи
г. Иркутск

Игра «отрядное дело»

Цель: расширение и углубление знаний по разным областям культуры (литература, рисование, музыка, спорт и т.д.), интеллектуальное и физическое развитие ребенка. Посредствам вовлечения детей в активную деятельность мероприятия.

Задача: команды получают задание собрать карту новой, неизвестной волшебной страны, части которой они будут получать после каждого конкурса. Команды становятся пассажирами скоростного поезда.

Ожидаемые результаты:

- Развитие творческих, спортивных и интеллектуальных способностей детей;
- Грамотное использование детьми природных ресурсов;
- Ознакомление детей с особенностями культуры: литература, музыка;
- Актуализация знаний детей об устройстве окружающего мира.

Возраст: младший возраст (6-9 лет)

Место проведения: в зале

Реквизит: карточки для деления команд, 2 листа А3, 2 набора карандашей или фломастеров, проектор, карта, разрезанная на части, две простыни и мяч теннисный.

Ход мероприятия:

Добрый день, ребята! Меня зовут Леди Баг! Я пришла к Вам за помощью! Ведь здесь самые умные, активные и веселые ребята?! Я рада, что не ошиблась! Мне поручили супер секретное задание, нам с вами нужно исследовать новую страну… Но вот проблема, страна то необычная, она волшебная! Вы верите в волшебство?! Как же мне все-таки повезло! Нам с вами нужно собрать карту этой страны, чтобы ученые смогли ее досконально исследовать! Вы мне поможете? Тогда запрыгиваем на волшебный поезд и вперед! На встречу приключениям!

Станция «Литературная»

Мы прибыли с вами на необычную станцию? Давайте все вместе прочитаем ее название! Какое же здесь нам встретится препятствие? Узнаем вместе? Что же написано на экране? «Сказочная игра». Звучит интересно, неправда ли?! Вы любите играть? Видимо, чтобы получить нам часть карты, мы должны выиграть эту игру. Вы готовы?! Правила очень просты – на слайде будет 2 изображения, это подсказки, по ним нам

нужно будет отгадать сказки, ну что отряд «Леди Баг», покажем, что мы знаем много сказок?!

Ну что, ребята, мы с вами шикарно справились, вы такие молодцы! Вот и часть нашей карты, давайте приклеим ее на ватман?!

Ребята, слышите? Поезд зовет нас отправиться дальше! Запрыгиваем!

Станция «Веселые краски»

Какая-то очень странная станция перед нами! Ну что, прочитаем вместе? Ребята, как вы думаете, что же нас может ожидать на этой станции? Давайте подойдем к столам, сейчас нам нужно поделится на две команды, выстраиваемся гусеницей и подходим по одному, я буду раздавать вам карточки с изображением героев, вы должны занять свои места рядом с определенными столами, где изображены ваши герои.

1 команда. Ребята, у каждого из вас в руках есть фломастер, вы знаете как выглядит бабочка? Попробуйте ее нарисовать. Каждый из вас рисует свою бабочку!

2 команда. Ребята, у каждого из вас в руках есть фломастер, вы знаете как выглядят утки? Попробуйте их нарисовать. Каждый из вас рисует свою утку!

У каждой команды есть 3 минуты, время пошло!

А теперь поменяйтесь местами.

1 команда. Что за странное существо здесь изображено? Давайте переделаем это в бабочку?

2 команда. Что за странное насекомое здесь изображено? Давайте переделаем его в утку?

У каждой команды есть 2 минуты, время пошло!

А теперь давайте пригласим наших гостей, чтобы они попробовали отгадать, кто изначально был изображен на ваших рисунках.

(Либо одна команда клеит кусок карты, либо две, в зависимости от выигрыша)

Слышите гудок? Пора на поезд, двигаемся дальше!

Станция «Смеха и веселья»

Я думаю, что мы все устали путешествовать и выполнять разные задания, верно? Давайте немного отдохнем и поиграем? Сейчас сыграем с вами в игру «Атомы – молекулы». Когда я говорю «Атомы», вы ходите по всему залу, если я скажу «Молекулы» и назову число, вы должны составить молекулу. Например, я говорю «Молекулы по 5», вы впятером беретесь за руки и встаете в маленький кружок, договорились? Давайте попробуем!

Таким образом делим весь коллектив на две равные группы.

У каждой команды есть простыни, каждый из вас должен взять ее в руки. А сейчас перед вами стоит задача, вам нужно перекидывать мяч с одной простыни на другу, попробуем?!

А теперь задача усложняется, берем два мяча и их перебрасываем!

Вот мы с вами немного развлеклись и отдохнули… Слышите этот звук? Наш поезд зовет нас на борт!

Станция «Музыкальная»

Мы прибыли с вами на новую станцию! Давайте все вместе прочитаем ее название! Какое же здесь нам

встретится препятствие? Узнаем вместе? Видимо, чтобы получить нам часть карты, мы должны решить очередную задачку. Вы готовы?! Правила очень просты – на слайде будет значок с мелодией, по звуку мы должны с вами отгадать, что же это за музыкальный инструмент. Ну что, покажем, какие мы умные?!

Ребята, вы такие молодцы! Без проблем справились с этой задачей!

Мы получили еще один недостающий фрагмент карты! Двигаемся дальше!

Станция «Спортивная»

Каждая станция по-своему уникальная, не перестает нас удивлять! Сейчас мы с вами через игру решим следующую проблему! Мы встаем в круг, и внимательно слушаем правила! Сейчас я буду показывать вам под музыку разные движения, с каждым разом ускоряясь, вы должны их повторять, но одно движение будет запрещенное – это хлопок. Его вы не должны повторять! Кто повторит, тот будет повторять движения, стоя на одной ноге, затем с одним закрытым глазом и т.д. Ну что, готовы выяснить, кто самый внимательный?!

Ребята, спасибо вам большое! Мы собрали полностью всю карту для ученых! Скорее запрыгиваем на наш поезд и мчимся в школу!

Ребята, эту карту я оставляю вам, так как вы первооткрыватели, себе карту я сфотографировала, чтобы доставить ее ученым!

Давайте подведем итоги, на столе лежат разные человечки. Вы можете выбрать себе любого и нарисовать на нем улыбку, либо грустный смайлик, в зависимости от того, как вам понравилось наше путешествие. По желанию вы можете украсить человечков, как хотите.

А теперь давайте посадим наших пассажиров на поезд и отправим их в дальнейшее путешествие!

Козлова Анна Алексеевна



Проект «Школа вожатых МПГУ», методист, старшая вожатая
Московская область, г. Красногорск

Мастер-класс: Декупаж

Аудитория: с возможностью расставления столов и стульев буквой П

Цель: Формирование знаний о технике, через выполнение практического задания.

Задачи:

- Ознакомить с историей «Декупажа » и обучить приемам выполнения.
- Способствовать развитию навыка совместной работы детей с родителями.
- Содействовать развитию умений работы с новыми материалами, выполнять работу по алгоритму, эмоционально-эстетического отношения к выполняемой работе.

Оборудование: презентация, образцы, поэтапное изготовление изделия.

Для декора свечей понадобятся:

1. Белая или кремовая свеча. Проще делать декупаж на округлые свечи.
2. Бумажная салфетка с красивым рисунком.
3. Махровое полотенце.
4. Ножницы.
5. Кисточка
6. Клей для декупажа



1.Организация занятия:

Приветствие и организация внимания.

2. Подготовка к работе.

Тема нашего занятия «Декупаж», вы узнаете немного из истории, технологии декупажа, и мы с вами изготовим декоративную свечу используя эту технику.

3. Теоретическая часть: 5 мин.

(Слайд №1)

Слово «декупаж» (decoupage) происходит от французского decouper, что дословно означает «вырезать».

Декупаж, еще часто называют салфеточная, вырезковая роспись – это уникальное направление декорирования, которое позволяет украсить поверхность любого типа – мебель, посуду, ткань, предметы быта из различных материалов – с помощью аппликации, но не обычной, а в завершенном виде имитирующей художественную роспись.

(Слайд №2)

Впервые декупаж как вид искусства упоминается в письменных источниках, датированных 15 веком. В Германии того времени для украшения мебели, создания иллюзии эксклюзивной росписи и дорогого «заморского» антиквариата использовали вырезанные картинки, но предположительно тенденция к имитации росписи путем вырезания разнообразных мотивов зародилась намного раньше.

(Слайд №3)

Начало 20-го века подарило декупажу новое звучание. Как многие другие направления искусства, декупаж стал менее реалистичным и более абстрактным. Технику декупажа в своих работах использовали такие знаменитые художники, как Пабло Пикассо и Анри Матисс.

(Слайд №4)

В настоящее время декупаж используется для создания подарков и декорирования интерьера. Используя технику декупаж, можно оформить практически всё: цветочные горшки, вазы, тарелки, стаканы,

разделочную доску.

(Слайд №5)

Декупаж вдохнет новую жизнь в старые предметы, привнесет неповторимые штрихи в интерьер дома, добавит оригинальность и изысканность подарку.

Не стоит забывать, что декупаж – настоящее спасение для тех, кто не умеет рисовать. Поэтому декупажные карты и салфетки с красивыми рисунками, наклеенные на предмет, слившиеся с ним в единое целое, помогут вам в полной мере раскрыть свой внутренний мир, показать мастерство и художественный вкус.

4. Выполнение практической работы: 20 мин.

Совершив небольшой экскурс в историю, мы поняли суть декупажа: украсить предмет декупажа путем приклеивания на него кусков бумаги, рисунков и т.п. Причем, наивысшее мастерство в декупаже состоит в том, чтобы исчезла граница между декорируемым предметом и наклеенным на него декупажным мотивом.

Этап I. Заготовки

1. Вырежьте из салфетки рисунок, который подходит по размеру. Маленький совет – если рисунок расположен на белом фоне, лучше его вырезать, оставляя вокруг рисунка небольшой кусочек этого фона – тогда края рисунка на готовом изделии абсолютно не будут видны.
2. Снимите белые слои с обратной стороны салфетки. Будьте внимательны – если слои снять не полностью, работать будет сложнее.





Этап II. Нанесение рисунка и его закрепление

1. Опускает кисточку в клей и наносим клей на свечу
2. Приложите рисунок на свечу и начинайте водить ложкой сверху вниз, вдавливая салфетку в свечу. Сквозь салфетку будет плавиться парафин и рисунок окажется под его небольшим слоем. Силу

надавливания определяйте сами, тут необходим опыт. Можно определить насколько «втопился» рисунок по звуку – если вы будете производить все действия в полной тишине, то услышите, как шуршит ложка по салфетке. А если рисунок уже будет в парафине – никаких звуков не будет слышно.

3. Покройте всю свечу рисунками




Этап III. Полировка свечи

1. Подождите от 3 до 5 минут, чтобы парафин немного высох. Возьмите махровое полотенце. Движениями сверху вниз с небольшим надавливанием начните полировку свечи.




Внимание!

Не стирайте махровое полотенце в стиральной машинке. Парафин свернется комочками и застрянет в технике, возможна только ручная стирка.

2. На полотенце должен оставаться легкий налет парафина. Сильно давать не надо, необходимо именно полировать поверхность – чтобы исчезли все разводы от ложки.

Внимание!

Если вы оставите свечу более чем на 5 минут, может возникнуть ситуация, что свеча полироваться не будет.

3. Если свеча остыла можно 1-2 минуту погреть ее горячим феном и попытаться отполировать снова.



Лихачева Анна Александровна



ДООЛ «Космос» Перовамайского района вожатый
Алтайский край

Коллективно-творческое дело для детей 9-11 классов Тематический вечер «Давным-давно была война»

Аннотация:

Проблема нравственно-патриотического воспитания в современном мире актуальна и сложна. **Патриотизм** – высокое человеческое чувство, оно многогранно по своему содержанию: это и любовь к родным и близким людям и к малой родине, и гордость за свой народ. Одним из проявлений любви к Родине и преданности ей является сохранность памяти тем, кто вставал на защиту страны в годы Великой Отечественной войны.

Современное молодое поколение при всей популяризации дня победы зачастую относится к этому празднику формально, отдавая по большей части дань традициям празднования, нежели осознавая действительное значение победы и подвига ветеранов.

Проблема патриотического воспитания в современных условиях обретает новые характеристики и соответственно новые подходы к её решению как составная часть целостного процесса социальной адаптации, жизненного самоопределения и становления личности.

Подход, выбранный мной для осуществления данного мероприятия, носит театральный характер, и берет свое начало в театральных тренингах. За основу мной выбран метод психотехнических тренингов, которые позволяют «достать» чувства, эмоции. Основные направления этого метода:

- Освобождение от мышечных напряжений. Достигается вставными хореографическими элементами;
- Концентрация внимания. Индивидуальная работа над текстом, позволяет четко сконцентрировать внимание на образе, а так же непосредственное участие в разных блоках мероприятия, держит во внимании каждого участника;
- Воображение и фантазирование. Каждому участнику дается определенный образ, который он пытается удержать на протяжении всего мероприятия. Только при наличии воображения не утрачивается вера в предлагаемые обстоятельства.
- Собственно общение и взаимодействие между участниками.

Важным элементом данного метода является создание атмосферы, которое поддерживается музыкальным и мультимедийным оформлением, а так же сохранностью образа участников в выдержанной внешней

стилистике.

На мероприятии ребята окунаются в предлагаемые обстоятельства, говорят себе «а если бы…», тем самым все глубже погружаясь в образ, вызывая у себя чувства и достигая главную задачу мероприятия.

Еще одним элементом мероприятия является игра, которая служит для большего погружения в предлагаемые обстоятельства.

Участниками мероприятия являются учащиеся 9 класса. Сценарий разработан на основе возрастных особенностей участников.

Цели:

- Сформировать чувство гордости за свою Родину;
- Сохранить память о подвиге наших солдат в Великой Отечественной войне.

Задачи:

- Разбудить чувства у участников мероприятия, схожие с чувствами участников военных лет;
- Сформировать осознание ценности мирного времени и стремление его сохранности;
- Воспитать чувства уважения и сопереживания к участникам ВОВ;
- Развить творческие и коммуникационные способности воспитанников.

Оборудование и реквизит:

- Экран, мультимедийная установка;
- Звуковая аппататура, микрофоны (3 шт);
- Стулья (по количеству участников);
- Красное полотно (ширина – 2 метра, высота – 3 метра);
- Карточки для участников с текстом (по количеству участников);
- Минное поле – на двух скрепленных ватманах за одну сторону приклеены карточки, на которых написаны вопросы о ВОВ. На верхней и левой полосе, написаны буквы и цифры, соответственно. Под некоторыми карточками размещены иллюстрации мин;
- Листы бумаги формата А4 (30 штук);
- Ручки;
- Коробка «Почта России».

Сценарный ход

«Участники рассаживаются на свои места, стулья расставлены вдоль кулис.

Музыкальная композиция: «Давным-давно была война»

Слайд №1 (слайдовая презентация прилагается)

Музыкальная композиция: «Мамина пластинка»

Слайды № 2-4

Вожатый: Дорожите счастьем, дорожите!

Замечайте, радуйтесь, берите
Радуги, рассветы, звезды глаз -
Это все для вас, для вас, для вас.
Услыхали трепетное слово -
Радуйтесь. Не требуйте второго.
Не гоните время. Ни к чему.
Радуйтесь вот этому, ему!
Лист в ручье, снегирь над кручей вяз...
Разве будет это тыщу раз!
Сколько песне суждено продлиться?
Все ли в мире может повториться?
Слайд №5

Вожатый: Здравствуйте ребята, сегодня мы с вами поговорим о Великой Отечественной войне, я предлагаю вам, попробовать понять, что чувствовали ваши прадедушки и прабабушки, когда были мальчишками и девчонками, и когда на их юные плечи легла ответственность не только за себя, но и за свою Родину.

Музыкальная композиция: «Рио Рита»

- Я так ждала выпускного бала.
- Конечно, ведь завтра начнется взрослая жизнь.
- А пойдемте на речной. Там так здорово встречать рассвет.
- Сегодня 21 июня, а завтра 22 июня, мы уже будем взрослыми.
- До свидания, детство!
- До свидания, портфели и смешные косички!
- Прощайте, строгая Марья Иванна. Теперь вы уже не сможете поставить нам двойку.
- Да хватит о всяких глупостях. Давайте поговорим серьезно. Вот ты, Дима, кем хочешь стать?
- Я пойду работать на завод токарем.
- А мне, кажется, что нужно обязательно закончить институт. Вот я хочу работать врачом-педиатром. Буду детишек лечить.
- Саша, ты кем будешь?
- Есть такая профессия Родину защищать! Я стану военным!

Все замирают.

Выходит девушка с красным полотном и везет его за собой.

Музыкальная композиция: «Ах, война»

Девушка: Саша, как в воду глядел. Потому что, в то утро, ровно в 4 часа началась война. И сапоги и гимнастерки надели не только наши мальчишки, но и девчонки.

Хореографическая зарисовка «Ах, война, что ты сделала подлая».

ВИДЕО

Музыкальная композиция: «Мамина пластинка»

Слайд №7

Вожатый: Сейчас у вас внутри происходит, что-то удивительное, в вашей душе рождаются чувства. Чувства и отношение к событиям тех давних лет, которые происходили в нашей стране. Я предлагаю вам идти дальше. Тем более у каждого из вас, сегодня есть своя задача и своя роль.

Музыкальная композиция: «Маленький трубач»

Слайд №8

Трубач: Ребята, я твёрдо решил, что пойду на фронт бить врага. Я должен защитить свою Родину. И даже если у меня не будет автомата, то тогда я буду поднимать боевой дух бойцов музыкой и песней. Я стану настоящим полевым трубачом.

Кто сказал, что на войне песня не важна?

Она бравый дух бойца поддержать должна.

На войне нелегко приходилось солдатам. Но добрая песня в кругу фронтовых товарищей помогала бойцам стойко выносить все тяготы того сурового времени. А давайте, мы с вами вспомним самую популярную фронтовую песню – «Катюша».

Музыкальная композиция: «Катюша»

Слайды № 9-11

«Катюша»

Музыкальная композиция: «В лесу прифронтовом»

Слайд № 12

Педагог: Ребята! Сколько сейчас вам лет?

1-й: Мне 15

2-й: Мне тоже 15

3-й: А мне уже 16

Слайд № 13

Педагог: Ребят такого возраста, как вы, не брали на войну. Но это не значит, что их там не было.

Музыкальная композиция: «Дан приказ ему на запад»

Слайды № 14-16

Сын Полка: А я убегу на фронт, и не важно на какой фронт я попаду Сталинградский или Северокавказский, на Брянский или Южный. Я буду так отважно сражаться, что сам маршал Георгий Жуков вручит мне орден.

Музыкальная композиция: «Давным-давно была война»

Слайды № 17-18

Девочка 1:

Не понять, что берется от куда…
Но когда налетит воронье,
Вдруг с Россией случается чудо,
Как примета бессмертья её!

Девочка 2: А чудо все в том заключалось,
Что в годы великих побед
Геройство в душе зарождалось
Мальчишек шестнадцати лет!

Музыкальная композиция: «Дан приказ ему на запад»

Слайды № 19

Сын Полка: А вы знаете, что больше всего на свете я хочу стать сапёром. Вот это, военная профессия, каждую минуту на волосок от смерти. И только уверенность в себе и удача поможет тебе остаться в живых. Да, одно из самых опасных боевых заданий выполняют саперы. Поэтому, подготовка к их выполнению требует особой серьезности. Я предлагаю вам, самим попробовать пройти курс подготовки. Чтобы расчистить путь нашим войскам.

Педагог: Сегодня у нас на минном поле работают два сапёрных подразделений, № 1 и № 2

Выберете командиров подразделений. Командиры, помните, что вам нужно будет сохранить всех своих бойцов, ведь на войне каждый боец на вес золота. Я прошу вынести минное поле. Поочерёдно наши подразделения будут открывать клетки нашего поля, отвечая на вопросы, вы получаете право открыть клетку поля, если под карточкой пустое поле, то вы передаёте ход другой команде сапёров, если под карточкой мина, значит у вас 1 победа, вы смогли разминировать мину. Выигрывает то подразделение, которое нашло больше мин. У вас есть 3 минуты

Конкурс «Сапер» с вопросами

(Дети по командам угадывают мины на поле)

Слайды № 20-21

Вожатый: 1418 дней и ночей, наши солдаты шли к долгожданной победе.

Звучит голос Юрия Левитана «Объявление победы»

Видео о победе из кинофильма «Туман»

Вожатый: И вот, наконец-то, советские войска на улицах побеждённого Берлина

Музыкальная композиция: « Казаки в Берлине»

Танец «Казаки»

Музыкальная композиция: «Марш ВДВ»

Слайды: № 23-26

1 - й чтец. Возвращались солдаты с войны.
По железным дорогам страны

День и ночь поезда их везли.
Гимнастерки их были в пыли
2 - **й чтец.** Возвращались солдаты с войны.
И прошли по Москве, точно сны,–
Были парки цветами полны.
Возвращались солдаты с войны!
3 - **й чтец.** Возвращались домой старики
И совсем молодые отцы –
Москвичи, ленинградцы, донцы...
Возвращались сибиряки!
4-й: Возвращался?
5-й: Нет, шёл он вперёд!
Все вместе: Шёл вперёд
Победитель народ!
Музыкальная композиция: «Давным-давно была война»
Слайды № 27-28
Вожатый: О многом мы сегодня поговорили. Вы попробовали стать ближе к поколению, прошедшему войну, попробовали понять и почувствовать. Скажите, изменилось ваше отношение к празднику День Победы и к тем людям, которые нам его подарили.
1-й: Можно я. Дайте мне микрофон. Я тут подумал, почему мы вспоминаем о ветеранах только по великим праздникам. Я считаю, что мы должны относиться к ним с теплом и уважением каждый день.
2-й: А я сегодня поняла, что совсем рядом с нами, на Украине идёт война, и одни молодые ребята погибают, а другие не лучше тех фашистов, с которыми сражались наши прадеды.
3-й: А я подумала, что самое страшное в жизни, это потерять близких.
4-й: Надо же, и книги читала и фильмы смотрела и рассказы слушала, но даже не могла подумать, что после выпускного, не в институт, а на фронт нужно будет идти.
Вожатый: Я думаю, что именно сейчас пришло время написать письма нашим ветеранам, о том, что вы сейчас думаете и чувствуете. Письма, полные благодарности, тепла и уважения, которые разбудят воспоминания, о тех, что приходили с войны. И сделаем мы их такими же, как тогда – треугольными. Ребята, кто-нибудь умеет? Давайте сейчас их напишем.
Музыкальная композиция: «Письма»
Слайды № 29-30
Мастер-класс по изготовлению фронтовых писем
Слайд № 31
Вожатый: Я предлагаю их сохранить и вручить ветеранам в День Победы.

Ребёнок собирает письма в коробку «Почта России».

Музыкальная композиция: «Не повторяется такое никогда»

Слайд № 32

Вожатый: Дорогой 9а., спасибо вам большое за то, что вы вместе со мной прошли этот путь от начала до конца. Спасибо за ваши искренние чувства и переживания. Мне было очень приятно сопереживать эту историю вместе с вами.

Слайд № 33

Вожатый: Учитесь мечтать, учитесь дружить,
Учитесь милых своих любить
И жить горячо и смело.
Воспитывать душу и силу чувств
Не только труднейшее из искусств,
Но сверхважнейшее дело!

1-й: - Позвольте, - воскликнет иной простак,-
Воспитывать чувства? Но как же так?
Ведь в столбик они не множатся!

2-й: Главное в жизни без лишних слов -
Это найти и добыть любовь,
А счастье само приложится!

3-й: С готовой, красивой душой навек
Отнюдь не рождается человек,
Ничто ведь само не строится,

4-й: Уверен, что скромником и бойцом,
Отзывчивым, умницей, храбрецом -
Учатся и становятся!

Педагог: Растите, мечтайте, дружите и пусть вас никогда не коснуться войны.

Попова Анна Викторовна



Всероссийский детский центра «Океан», вожатая
Приморский край, г. Владивосток

Урок чести и мужества «Горячее сердце»

Цель: воспитание патриотических чувств молодежи
Пространство: школьный класс
Реквизит: компьютер
Время проведения: 45-60 минут
Возраст: 15-17 лет

Мультимедийное сопровождение:

1) Видеоролик «Мужество в понимании детей»
2) Видеоролик «Мужество и честь»
3) Видеоролик «Горячее сердце 2018» (https://www.youtube.com/watch?time_continue=53&v=Y19-qU-S6ZI)
4) Видеоролик «Горячее сердце 2018. Спасение в чрезвычайных ситуациях. Часть 1.» (https://www.youtube.com/watch?time_continue=88&v=affpKJXc6m8)
5) Видеоролик «Горячее сердце 2018. Спасение в чрезвычайных ситуациях. Часть 2.» (https://www.youtube.com/watch?v=5fE6O_FSqCM)
6) Презентация «Ирен Сендлер»

Сценарий

Видео 1 «Мужество в понимании детей»

Ведущий 1. Как часто каждый из нас поступает мужественно? Можем ли мы с лёгкостью назвать себя мужественным человеком? Все мы чего-то боимся в большей или меньшей степени. Очень сложно воспитать себя и закалить свой характер так, чтобы не бояться почти ничего. Мало кто готов пройти этот тяжёлый путь. Так что же такое мужество и честь?

Видео 2 «Мужество и честь»

После видео слайды с фотографиями Ирены Сендлер

Ведущий 2Эту бабушку зовут Ирена Сендлер. Вы знаете, кто она? Скорее всего, нет. О ней вообще мало кто знал до 2007 года, когда ее кандидатура была выдвинута на получение Нобелевской премии мира. Но, к сожалению, она тогда проиграла.

Слайд меняется

Ведущий 1. Во время Второй мировой войны Ирена Сендлер как сотрудница варшавского управления

здравоохранения посещала варшавское гетто, где следила за больными детьми. Используя свое положение, она вывезла из гетто 2500 детей и таким образом спасла их от смерти.

Слайд меняется

Ведущий 2. 20 октября 1943 года Сендлер была арестована гестапо. Ее подвергали избиениям и пыткам, в ходе которых у нее были сломаны обе ноги и обе руки. Но сломить ее дух гестаповцам так и не удалось: никакой информации от нее они не получили. Таким образом, до конца войны Ирене Сендлер пришлось скрываться.

Ведущий1. Немало людей приписывает понятие «мужество» только мужчинам. Однако это неверно. Душевные качества не имеют ни гендерных, ни возрастных ограничений. Каждый из нас, каких бы национальностей, пола и возраста он ни был, способен на чувства.

Ведущий 2. Каждый может отвечать за свои слова и быть честным. Каждый может следить за своим духовно-моральным развитием и поступать в соответствии со своими убеждениями. Не только на фронте проявлялось истинное мужество. Но и в наше время есть герои, о которых хотелось бы рассказать.

Видео 3 «Горячее сердца 2018»

Ведущий1. Всероссийская общественно-государственная инициатива "Горячее сердце" – это проект Фонда социально-культурных инициатив. Реализуется с ноября 2013 года. Основной целью инициативы является чествование и выражение признательности детям и молодежи в возрасте до 23 лет, проявившим неравнодушие и активную жизненную позицию, совершившим героические и мужественные поступки, бескорыстно пришедшим на помощь людям, а также преодолевшим трудные жизненные ситуации.

Ведущий2. По итогам реализации инициативы ежегодно издается Почетная книга «Горячее сердце» с рассказами о поступках награжденных ребят и деятельности общественных организаций и объединений. Среди них есть ребята, которые отдали свои жизни, оказывая помощь пострадавшим.

Видео 4 «Горячее сердце. Спасение в чрезвычайных ситуациях. Часть 1.»

Ведущий1. Это – невосполнимая утрата для родителей и всех нас. Однако эти ребята показали пример истинного мужества и отваги, крепости духа, нравственного и духовного стержня. Они навсегда останутся в нашей памяти и в сердцах ими спасенных людей.

Ведущий2. Так чем же мужество отличается от смелости, спросите вы? В первую очередь мужество – это черта характера взрослого человека. Взрослого не по годам, а в духовном плане. Быть взрослым означает отвечать за свои поступки. Мы совершаем поступки каждый день, и, порой, даже не задумываемся о них.

Видео «Горячие сердца. Спасение в чрезвычайных ситуациях. Часть 2.»

Ведущий1. Каждый человек на протяжении своей жизни принимает миллиарды разных решений. Бывают незаметные решения, которые принимаются сами собой. А бывают и такие проблемы, которые можно решить лишь тщательно обдумав исход событий.

Ведущий2. И на нашем мероприятии также присутствуют дети, которые мужественно совершили поступки,

не пасуя перед лицом страха и опасности.

Дети рассказывают свои истории

Ведущий1. Каждого из нас должен жить по чести! Честь – это моральное достоинство, то, что вызывает и поддерживает общее уважение, чувство гордости. Мужество – это ответственность за совершаемый поступок, который направлен не во благо себя, а ради кого-то другого. Мужество – это умение жертвовать собой, зная о том, что это может быть невыгодно самому себе.

Ведущий2. Когда нужно совершить очень важный и обязательный поступок, без которого случится что-то плохое. В такие моменты как раз и нужны люди, способные жертвовать собой и своими интересами. Каждому из нас следует воспитывать в себе ответственность и отзывчивость к окружающим.

Ведущий1. Мужество – одно из лучших человеческих качеств, которым можно гордиться. Эта черта характера может не раз пригодиться в жизни. Ведь будущее нашей страны и нашей нации в нашем мужестве, героизме и стойкости.

Ведущий2. На этом наш Урок мужества завершается.

Ведущий1. До новых встреч!

Крючкова Ариана Ямае



УВО ЗЦ ДЮТ «Зеркальный», воспитатель
г. Санкт-Петербург

Сюжетно-ролевая игра «Племя Леса Дождей»

Предлагаемую методическую разработку в интерактивной форме можно проводить как с детьми старшей группы, так и с педагогами.
Материал будет интересен вожатым, старшим вожатым, педагогам-организаторам, методистам.

Основные понятия:

Коммуникативная гибкость- степень способности свободы построения коммуникативных связей в условиях ограниченной реальности, или желаемой степени весь спектр возможных эмоций вызываемых совокупностью актуальных стимулов.

Коммуникативная гибкость рассматривается, как способность уравновешивать положительные и отрицательные стороны процесса взаимодействия.

Коммуникативная гибкость основывается на основных свойствах личности:

- Универсальность;
- Пластичность;
- Динамичность;
- Коммулятивность;
- Адаптивность;
- Субъективность;
- Амбивалентность;
- Отражаемость;
- Перенос.

В данной игровой модели основная работа акцентируется на:

Пластичности- возможность переживать разные оттенки коммуникативного процесса, и даже с разными знаками.

Адаптивности- способность притупляться в процессе привыкания.

Субъективности- способность разных людей, в зависимости от личностных особенностей, испытывать разные эмоции по отношению к одному и тому же источнику.

Отражаемости- возможность одних эмоций возбуждать другие.

Переносе- возможность переживать стимульные эмоции по отношению к предметам, связанным с этим

стимулом.

Вселенная игры: Сердце густого Южного леса, в котором проживает племя людей.

1. Участники игры

Возраст игроков – от 13лет. При необходимости, условия игры могут быть адаптированы и переработаны.

Количество участников: - 15 чел.

2. Цели и задачи игры

Цель: Развитие коммуникативной гибкости, через решение коммуникативных задач.

Задачи:

Развитие коммуникативных навыков;

Формирование лидерской позиции;

Развитие навыков социально активной деятельности;

Формирование позиции принятия себя и других.

3. Ход игры.

Реализация игры осуществляется в три основных этапа:

Подготовительный;

Игровой;

Заключительный.

Продолжительность от 1,30 до 2 часов.

Описание игры:

В ходе первого этапа, идет подготовка участников к игре. Сбор и подготовка необходимого реквизита. Информирование участников об особенностях игры. Ознакомление с правилами. Распределение ролей и индивидуальная консультация с каждым ключевым персонажем, по вопросу активных игровых действий. Определяется место проведение действия, его оформление в соответствии с требованием игры: замкнутость пространства, оформление искусственными цветами и деревьями, создание эффекта леса, подбор музыкального сопровождения. *

Игровой этап начинается со сбора на игровой территории, где проходит вступительная интермедия, и само игровое действие. Персонажи проходят ритуал знакомства друг с другом, после чего и начинается сам поиск необходимых материалов, и построение сюжетных связей для достижения поставленных целей.

В ходе заключительного этапа идет раскрытие персонажей, задач, и полученных результатов. Рефлексия игры, выход из роли, осознание происходящего.

*музыкальное сопровождение **обязательно**. Предпочтение отдается подборкам из серии «Звуки леса», можно использовать New age, Chill out, микс «Цветные сны».

Основные правила: 1. Правило ограниченности игровой территории; 2. Правило слова- мнение каждого персонажа имеет место быть; 3. Правило Неприкосновенность персонажей- исключено любое физическое

или психологическое воздействие на персонаж; 4. Правило Времени- продолжительность игрового действия ограничено, это контролируется музыкальной подложкой; 5. Правило Вымышленности- все действия осуществляются только в контексте требований к персонажу; 6. Правило «Здесь и сейчас»- обсуждение игры не выходит за рамки игровой территории.

Адаптация пространства:

Перед началом игры подготавливается рабочее пространство. Помещение должно быть хорошо проветренным, фоном звучит легкая музыка предпочтение отдается подборками миксов New Age серии «Звуки леса». Приветствуется наличие искусственных растений , драпировка стен и мебели (шкафов и полок) тканями, с целью создания более мягкого пространства.

Группа участников входит в уже атмосферное пространство.

Знакомство с правилами и вводными:

Участники игрового действия знакомятся с правилами игры и получают свои вводные заранее, дабы у них было время для проработки образа игрового персонажа. Мастера игры озвучивают основные правила и особенности культуры взаимодействия.

Весь вспомогательный материал, в данном случае личные атрибуты персонажи получают индивидуально (с необходимым пояснением функциональности атрибута), непосредственно перед самой игрой.

По ходу игры, участники могут обращаться к мастерам за пояснениями действий, напоминанием правил, и тд.

В случае возникновения сложностей в игре, мастер может изменить правила, не нарушая концепции игрового действия.

Легенда игры:

Земля. Не далекое будущее. По планете распространяется вирус, который поразил почти все живое.

В дичайших Южных лесах осталось племя людей, которых еще не коснулся, этот вирус, но опасность, все же, рядом. Вирус движется по планете, и в любой момент, он может оказаться в этих лесах.

Вирус обладает несколькими ключевыми симптомами:

Жар,

Пигментация кожи в виде красных пятен,

Лихорадка,

Галлюцинации.

В самом сердце дичайшего леса живет племя людей. Все время они были защищены. Но случилось так, что Жрица племени, увидев картины мира вне лесов, дала понять племени, что на планете происходит, что-то не доброе, и скоро это коснется и их.

В племени возникает легкое волнение, местами возникают «Вспышки паники».

Племя начинает искать пути спасения от грядущей напасти.

В племени 13 ключевых персонажей, которые и ведут сюжетные линии, остальные участники, являются

простыми жителями племени, участниками формирующихся сюжетный связей.

Вводные

Жрица. Вы - провидица. Видите события будущего. Иногда случается так, что вы падаете на землю, в лихорадке, и выкрикиваете те события, которые вы видите. Вы знаете, как передается вирус, но не знаете, как сообщить об этом племени.

Ваша задача: следить за поведением шамана,

и не оставлять ее наедине с кем либо из племени.

Вы знаете, как определить чужака в племени- у него на запястье отражение созвездия Большой медведицы;

Вы знаете, как определить инфицированного жителя племени- у него появляется красная сыть на руках.

Шаман. Самая мощная сила племени в ваших руках. Вы четко уверены в том, что вирус- Кара небес, и излечить планету от вируса можно лишь принеся в жертву зараженного. Для этого вам нужно завести зараженного человека в ближайшую пещеру, для проведения ритуала жертвоприношения.

Ваша задача: обнаружить зараженного жителя племени

Вождь. Глава племени. Вам не страшен вирус, для вас главнее всего, что бы все племя осталось живым. Но вы не можете на прямую общаться с жителями племени. Вы можете общаться только через Глошатого племени.

Ваши задачи: 1. Общаясь с жителями племени, выяснить, хорошо ли они себя чувствуют, и понять, нет ли в вашем племени чужака;

(Как определить чужака, знает Жрица)

2. Обнаружив чужака, Вы должны сохранить его тайну, и отвести его к Целителю Племени;

3. Как можно чаще сообщайте племени о том, что они в безопасности, их Вождь позаботится о них, и им нечего бояться.

Обычный житель племени. Вы, как и Шаманка, считаете что вирус- это кара богов.

Ваша задача: убедить в этом всех остальных!

Травница племени. Вы верите в чудодейственные свойства Земли и растений. У вас запас различных сборов и кореньев, включая сухую ветку Священного дерева. Вы уверены, что заражения можно избежать, надев оберег их трав.

Ваши задачи: 1. Сделать каждому жителю племени оберег;

2. У Вас есть ветвь Священного дерева, Вы должны передать ее Шаману.

Реквизит: сбор трав, нить для амулетов, коренья, ветка Священного дерева.

Мистик племени. Вы считаете что вирус- это черви живущие под стволами деревьев, которые выбираются по ночам на поверхность. Вы считаете, что спастись, можно начертив круг сухой веткой священного дерева, и оставаться в нем до рассвета.

Ваши задачи:

1. Убедить в этом все племя;

2. Отыскать сухую ветку Священного дерева.

3. Получив сухую ветку Священного дерева, начертить круг, и ввести все племя в него. Как только племя войдет в круг, Вы должны произнести заклинание: «Что из Земли вышло, вернись обратно»!*

Целитель племени. Вы лечите жителей племени от всех недугов. В давней дружбе с Травницей. Вы считаете, что можно излечиться от вируса, испив слезы русалки. У вас есть небольшой ее запас, которого должно хватить на все племя. Вам также известно, что есть некий просветленный чужак, который знает, как спасти Ваше племя. Вы не знаете как он выглядит, но знаете, что у него есть отличительная черта-отображение созвездия Большой Медведицы на запястии.

Ваша задача: 1. Первым обнаружить заразившегося и излечить его, дав выпить слезы русалки;

2. Если случается так, что к Вам привели просветленного чужака, Вы должны разузнать у него тайну вируса, и как спасти ваше племя. **

Реквизиты: склянка со слезами русалки.

Пещерный страж. Вы защитник племени. Следите за порядком, и за тем, что бы никто чужой не проник в племя.

Ваша задача: Никого не выпускать за пределы поселения.

Чтец Луны и Солнца. В племени вы ведете отсчет времени и событий. Следите за Солнцем и Луной. По вашему мнению, племя можно оберечь от заражения, поместив на ритуальный алтарь из трав Лунный камень, и провести ритуал очищения. Вы знаете, что Лунный камень точно существует, но где он находится вам не известно.

Ваши задачи: 1. Убедить всех жителей в необходимости соорудить алтарь;

2. Найти хранителя алтарных трав, и взять у него их;

3. Отыскать хранителя Лунного камня.

Лик племени. Вы магический страж племени. Вы знаете все о магии и способах ее использования. У вас есть все, что необходимо для сооружения Алтаря, у вас есть кусок Лунного камня, а так же несколько кусков метеорита. Вы считаете, что от вируса можно спастись, если совершить ритуал заклятия. Для проведения ритуала у вас есть все, кроме сухой ветки Священного дерева. Как провести ритуал знает Просвещенный чужак.

Ваши задачи: 1. При помощи сторонних жителей раздобыть ветку Священного дерева.

2. Сохранить при себе Лунный камень.

Реквизит: лунный камень, несколько кусков метеорита, сбор трав.

Глашатай племени. Вы самый внимательный и раньше всех узнаете всю информацию о том, что происходит в племени. Вы передаете информацию от вождя племени и обратно.

Ваша задача: 1. Отыскать среди жителей племени инфицированного(как его отыскать, знает Жрец (Жрица))

2. Сообщить об этом Вождю.

Обычный житель племени: Вы, первый заразившийся. У вас проявляется пигментация кожи, и иногда вы видите галлюцинации.

Ваши задачи: 1. Найти действенное средство для излечения;

2. Сохранить тайну болезни;

Особенность: первую часть игры вы отыгрываете как обычный житель племени,

через полчаса после старта игры, вы включаетесь в активную роль зараженного вирусом, и начинаете выполнение поставленных перед вами задач, периодически отыгрывая видение галлюцинаций

Обычный житель племени. Вы вообще не верите в существование вируса.

Ваша задача: убедить всех жителей племени, в том, что вируса нет.

Лик Леса. Вы общаетесь с травами и деревьями. Вы слышите их голова. От одного из деревьев вы услышали, что в племени есть зараженный.

Ваша задача: подводить к этому дереву жителей племени,

и убеждать в том, что вы услышали от него.

Особенность: первую половину игры, вы просто общаетесь с травами и деревьями, спустя полчаса от начала игры, вы начинаете внушать жителям, что одно из деревьев вам сообщило страшную тайну.

Просвещенный чужак. Вы всеведающий чужак и пришли в племя по зову предков. Вы знаете о том, что племя находится в опасности, ибо по планете распространяется вирус.

С вами общаются духи леса, и сообщают Вам всё и обо всем, и Вы должны передать знания тем, кому они предназначены.

Ваши знания: 1.Вам известен ритуал Лика Племени:

Из сбора трав выкладывается круг, в центр круга кладется лунный камень, рядом с камнем кладется ветвь Священного дерева.

Лик племени должен собрать все племя вокруг Лунного камня, и произнести слова:

«Силою Неба и Гор! Стремление птиц и воды! Твердостью камня и земли! Лес окутай себя туманом чистоты!»

2. Тайна вируса в том, что он не так опасен, как говорит Шаман племени! От него можно излечиться если свершить ритуал, который может провести только Лик пемени.

Особенность: у вас на запястии отображение созвездия Большой медведицы.

Информация для мастера:

*Один из вариантов финала игры, когда Мистик достигает своей цели!

** Вариант финала игры, когда Целитель спасает племя, при совершении ритуала Ликом племени

Рефлексия игры:

В ходе рефлексии, каждый участник транслирует свои ощущения полученные в ходе игры, сообщает о достигнутых целях, и о том, что помешало достижению целей (в случае, если такое произошло).

Мастера игры обязательно проводят информационную рефлексию, делая акцент на том, что это игровая

вселенная, в которой возможны разные пути развития возникающих ситуаций.

Важно услышать мнение каждого участника, и прокомментировать его, в соответствии с запросом.

Игра не предполагает формирования качественно новых знаний, она направлена на развитие уже имеющихся, делая их более гибкими.

Арапова Валерия Вадимовна



Детский лагерь «Речной» ФГБОУ «МДЦ «Артек», воспитатель
Республика Крым, г. Ялта

Отрядное дело «Нет друга - ищи, а нашел - береги»

Цель: способствовать развитию у подростков представлений о дружбе, умения конструктивно взаимодействовать с окружающими, выстраивать взаимоотношения на основе уважения, взаимопомощи и взаимопонимания.

Задачи:

1. Обсудить с детьми значение понятий «отношения», «дружба», «друг», показать значимость этих понятий в жизни.
2. Воспитывать осознанное понимание значимости данных понятий в жизни, воспитывать культуру межличностных отношении.
3. Развивать умение вести дискуссию, высказывать и отстаивать свое мнение, суждение.

Необходимое оформление: буквы с названием дискуссии, карточки с человеческими качествами.

Сценарный ход

Ведущий: Добрый день, дорогие ребята! Мы собрались с вами сегодня, чтобы поговорить... Вам интересно о чем? Конечно же, о друзьях, о дружбе. Характеризуя отношения с другим человеком, мы говорим: «мой знакомый», «мой хороший товарищ», «мой приятель», «мой друг»... Есть ли различия в наших отношениях с этими людьми? Чем отличается дружба от товарищества, приятельских отношений? В «Толковом словаре русского языка» так определены эти понятия:

«Знакомый - человек, с которым кто-либо состоит в знакомстве»;

«Приятель - близкий и дружески расположенный знакомый»;

«Товарищ - человек, близкий по взглядам, деятельности, условиям жизни, дружески расположенный к кому-либо»;

«Друг - человек, который связан с кем-либо дружбой». Слово «друг» разъясняется в словаре через слово «дружба».

«Дружба - близкие отношения людей, основанные на доверии, привязанности, общности интересов».

На жизненном пути человек встречается с разными людьми: добрыми и злыми, щедрыми и жадными, бескорыстными, мужественными и трусливыми. Как же среди такого множества найти друга? Нужно знать, кого искать. Кто такой друг? Закончите фразу «Друг - это тот...»

Ребята делятся на группы по 2-3 человека. Они получают листочки с началом фразы, которую нужно

дописать.

Ведущий: Что же у нас получилось? У нас получился коллективный портрет Друга.

Высказывания детей

Настоящий друг везде
Верен, в счастье и беде;
Грусть твоя его тревожит,
Ты не спишь - он спать не может,
И во всем без дальних слов
Он помочь тебе готов.
В.Шекспир

Ведущий: Как вы думаете, ребята, друзей у человека может быть много?

Размышления детей

Ведущий: Друзей у человека много не бывает. Есть товарищи, приятели, знакомые, одноклассники. Но друг - это более личное, дорогое, близкое, чем товарищ или одноклассник. Какие же черты должны быть присущи настоящему другу?

На столе разложены карточки с человеческими качествами: доброта, преданность, понимание, надежность, умение слушать, вежливость, чувство юмора, грубость, честность, подхалимство, лживость, критичность, болтливость, жадность, мелочность, зависть, ум. Ребятам предлагается из множества выбрать те, которые, по их мнению, характеризуют друга

Ведущий: Прочитайте, пожалуйста, что же вы выбрали?

Ребята зачитывают карточки

Ведущий: Сейчас, ребята, вы сами того не подозревая, воспользовались секретом, который мудрый Лис поделился с Маленьким принцем, главным героем одноименного произведения французского писателя Антуана де Сент - Экзюпери. Маленький принц в поисках друзей прилетел на Землю с крошечной планеты, где у него только и были, что три вулкана, которые он чистил каждый день; баобабы, которые он уничтожал, чтобы они не разрушили его планету, и роза, которую он поливал, оберегал и считал, что она самая лучшая и единственная во всей Вселенной. Но на Земле он увидел огромный сад, полный роз, похожих на его цветок. Маленький принц почувствовал себя очень-очень несчастным, ведь его красавица говорила, что подобных ей нет нигде. От обиды он заплакал. Но мудрый Лис ему объяснил, что его Роза для него действительно единственная в мире. «Поди, взгляни еще раз на розы, а когда вернешься, я открою тебе один секрет». Маленький принц пошел взглянуть на розы. - Вы ничуть не похожи на мою розу, - сказал он им. Вы еще ничто. Вас никто не приручил. - Вы красивые, но пустые, - продолжал Маленький принц. - Ради вас не захочется умереть. Конечно, случайный прохожий, поглядев на мою розу, скажет, что она точно такая же, как вы, но мне она дороже всех вас. Ведь это ее, а не вас защищал и оберегал я каждый день». Когда Маленький принц вернулся к Лису, тот сказал, что секрет его очень прост: «Зорко одно лишь сердце.

Самого главного глазами не увидишь». «Самого главного глазами не увидишь», - повторил Маленький принц, чтобы лучше запомнить.

А как вы понимаете секрет мудрого Лиса?

Размышления детей

Ведущий: Вы правы, не всегда можно увидеть ценное в человеке, это нужно почувствовать сердцем. Давайте мы обратимся к оставшимся карточкам. Есть ли среди них такие, которые могут быть присущи вашему другу?

Один ребенок зачитывает оставшиеся карточки.

Размышления детей

Ведущий: Конечно же, нет. Они помешают не только дружбе, но и любым человеческим отношениям. Давайте мы их уничтожим.

Один ребенок рвет оставшиеся карточки.

Ведущий: Если бы так легко было в жизни бороться с отрицательными качествами, как это мы сделали сейчас, но в жизни все гораздо сложнее. Однако если человек знает свои недостатки, то он сможет с ними бороться. Преодоление качеств, несовместимых с дружескими отношениями, очень важно, так как при этом человек занимается постоянным самосовершенствованием, видит себя глазами друга. А глаза дружбы не обманут.

Дружить, беречь дружбу... это нужно уметь. Это целая наука, которой нужно овладеть, если хочешь иметь друзей и сам хочешь быть настоящим другом. Давайте посмотрим на себя со стороны глазами дружбы.

Вызываются 4 ребенка. Им даются роли автора, Наташи, Кости, учительницы.

Ребята читают по ролям полученный текст.

Сценка: На перемене Наташа подбежала к Костику: «Костя! Ты мой друг! Выручай. Я не выучила басню Крылова «Стрекоза и муравей». Скажи учительнице, что и ты не выучил». Костя спешил и не успел сказать свое мнение, потому что прозвенел звонок. Учительница вошла в класс, поприветствовала и первым вызвала к доске Костю, который с выражением прочитал басню. «Молодец!» - похвалила учительница. - «Пять!» А Наташа прошептала: «Как тебе не стыдно! Предатель», - и отвернулась к окну.

Ведущий: А теперь разделимся на две группы: участники одной группы получают такое задание: «Как бы вы оценили поведение Кости?». Участники второй группы должны ответить на вопрос: «Как вы оцените поступок Наташи?».

Размышления детей

Ведущий: Послушайте, что сказано в стихотворении А. Дементьева:

Друг познается в удаче.
Так же порой, как в беде,
Если он душу не прячет,
Чувства не держит в узде.

Друг познается в удаче.
Если удача твоя,
Друга не радует - значит,
Друг- твой лукав, как змея.
Или же горькая зависть
Разум затмила его,
И, на успех твой позарясь,
Он не простит ничего.
Он не простит...
Но иначе
Скажет об этом тебе.
Друг познается в удаче
Больше порой, чем в беде.

Ведущий: А теперь давайте разыграем эту сценку еще раз так, как если бы действительно в ней участвовал настоящий друг. Как бы он поступил?

Сценка зачитывается еще раз другими детьми, но без последних слов Наташи. Дети **должны закончить сценку.**

Ведущий: Вот и подходит к концу наше отрядное дело. Впереди у вас длинная дорога жизни. И пусть на вашем жизненном пути встречаются друзья, чьи сердца будут наполнены добротой, взаимоуважением, бескорыстием. Напоследок, хочется рассказать вам одну легенду. Жил мудрец. Пришли к нему люди и спросили: «Что самое дорогое на Земле?» Мудрец спросил: «А как вы думаете?» Один сказал: «Самое дорогое - это материальное успокоение» (деньги, богатство, дом, машина). «Нет», - ответил мудрец, - самым дорогим не может быть то, что продается и покупается. Тогда другой сказал: «Самое дорогое на Земле - это жизнь». «Нет», - сказал мудрец, - «Жизнь бывает разная. Одна, умирая, живет в веках, другая - никчемная. Поэтому она не может быть самым дорогим». «Что же тогда самое дорогое на Земле?», спросили люди. - Дружба, - ответил мудрец, - она не продается, не покупается, она не умирает - она вечна...

В память о нашем разговоре нам бы хотелось подарить вам маленькие «сердечки», которые напоминали бы вам совет мудрого Лиса: «Главного глазами не увидишь, зорко одно лишь сердце»...

Рефлексия

Дергач Анастасия Олеговна

ФБГУ ВО «Омский государственный университет Ф. М. Достоевского»,
студентка 1 курса
Омская область, г. Омск

Мастер – класс на тему: Организатор – легко или сложно?

Цель: Показать процесс организации мероприятий.

Возраст: 13-16 лет.

Краткое описание: В жизни мы часто сталкиваемся с трудностями организации мероприятий, но как с ними справляться нам никто не рассказывает. Основная цель показать, что организация мероприятий это не страшно. Я расскажу об основных этапах подготовки и проведения, а также на практике попробуем создать свое маленькое дело.

Задачи:

1. Познакомиться.
2. Рассказать о чем наше дело.
3. Рассказать о структуре подготовки и проведения мероприятий.
4. Разделить на команды.
5. дать практическое задание командам, для закрепления.
6. Подвести итог.

Тайминг:

5 мин. – Игровой практикум.
2 мин. – Вводная часть.
10 мин. – Теоретическая часть.
15 мин. – Практическое задание.
3 мин. – Игровой перерыв
10 мин. – Представление результатов практического задания
5 мин. – Подведение итогов.

Реквизит:

1. Бумага А4 – 10 листов.
2. Фломастеры – 2 упаковки.
3. Доска.
4. Маркер/мел (в зависимости от доски).

5. Колонки.

6. Музыка игры «Ракета».

Описание мастер – класса:

Игровой практикум	игры «Имя – движение», «Тыщ».
Вводная часть	Привет, меня зовут Настя, я вожатая, состою в Студенческих отрядах Омской области. Приходилось ли вам быть организаторами? Или может участвовать в организации мероприятия? На самом деле, быть организатором не страшно, если знать как правильно создавать сам процесс организации.
Теоретическая часть	Дело – полезное мероприятие, но свои интересные краски оно приобретает, когда становится коллективным (совместная деятельность) и творческим (нестандартным, творческим, индивидуальным). Организовать весь процесс можно в 4 этапов: Планирование – четкое построение плана действий, то какими способами и методами мы будем реализовывать свое дело. Подготовка –воплощение в реальность нашего плана теми действиями и методами, которые мы распланировали деление обязанностей. Проведение – реализация самого дела, представление группе/обществу. Анализ результатов – положительные/отрицательные моменты в деле, что получилось/не получилось, как это исправить в следующий раз.
Практическая часть 1	Деление на команды. Задание 1: придумать ракету, которая по-вашему мнению, которая будет самой мощной и вместительной для полета через 20 лет. Представление полученных эмблем.
Игровой перерыв	Массовая игра: «Ракета»
Практическая часть 2	Объединение ребят в одну команду. Задание 2: собрав все предложенные идеи ракет, скооперировать их и совместно выполнить одну, которая будет наиболее, по мнению ребят, наилучшей ракетой в мире. Представление результата.
Подведение итогов	Оценка полученных результатов Положительные/отрицательные моменты, которые ребята заметили.

Аксенова Владислава Владимировна

МБОУ «СОШ № 109», сетевая школа проекта «Школа Росатома» тьютор, преподаватель английского языка
Г. Трехгорный



Разработка в видео формате «танцы без границ»

https://www.youtube.com/watch?v=Y8QDjQAUe1o
Ссылка на видео-ролик как пример работы мастерской в лагере

Валиуллина Азалия Назиповна

Штаба СО Челябинского государственного института культуры, мастер,
СПО «ПУЛЬС», боец
г. Челябинск



Отрядное дело «VLOG: #МОИ_КОМПЛЕКСЫ»

Цель: Помочь детям принять и преодолеть психологические комплексы.

Задачи:

1. Создать благоприятную доверительную атмосферу для межличностного взаимодействия детей;
2. Познакомить детей с основными психологическими комплексами;
3. Познакомить детей со способами преодоления психологических комплексов;
4. Способствовать раскрепощению поведения подростков.

Актуальность: Переходный возраст у детей сопровождается особыми трудностями и наличием разного рода комплексов. В этот период подростки пытаются найти себя, определить свое место в жизни. По мнению, Н. Н. Толстых именно в этом возрасте ребёнок чаще всего сталкивается с тремя основными комплексами: нерешительность, низкая самооценка и зависимость от чужого мнения [1]. Поэтому является очень важным решение психологических проблем, так как нерешенные комплексы, которые возникли в этом возрасте, сопровождают человека на протяжении всей его жизни и являются препятствием для нормального существования. Чтобы помочь подростку успешно развиваться, во многом нужна поддержка взрослых, необходим поиск решений существующих проблем с помощью актуальных игровых форм. Для этого в данном отрядном деле используется тема видео-блогеров, так как современный школьник в медиа-пространстве не только обращается к этому типу получения информации, но порой и выступают его источником. В приложении № 1 отражено подтверждение этому факту.

Оборудование: компьютер; колонки; видео (приложение №1); фото комплексов (Приложение №4); зеркало; наклейки для мишеней (приложение №12); мишень «Нерешительность» (Приложение № 9); мишень «Нелюбовь к себе» Приложение №10); мишень «Зависимость от чужих мнений» (Приложение № 11); 3 конверта; листы со словами (приложение №6); 3 конверта; 3 листа со словами для тайника (Приложение 8); 2 наклейки на руки «Подписаться» (приложение №2). По количеству детей: стулья; столы; бейджи в форме «лайка» (приложение №3); палочки с изображением «палец вверх» (приложение №7); фломастеры; наклейки разных цветов равное количество (приложение №5); наклейки для поощрения (приложение №13).

Возраст: 10-12 лет;

Время: 50 минут;

Форма: отрядное дело;

Ожидаемые результаты:

Наличие благоприятной атмосферы: дети доверяют друг другу, уважительны и дружелюбны;

Подростки знают три основных психологических комплекса, которые актуальны для их возраста;

Подростки знают способы преодоления трёх основных психологических комплекса;

Подростки демонстрируют раскрепощенное поведение.

Площадка: просторная комната (класс, аудитория), вмещающая более 20 человек;

Пояснительная записка: Новоиспеченный блогер ТАтитаДА столкнулась с препятствием в виде своих комплексов при снятии собственных *влогов*[1] : нерешительность, низкая самооценка и зависимость от чужих мнений. Вот три недуга от которых нужно срочно избавиться. И ТАтитаДА вместе со своими подписчиками ищет один из способов избавления от них.

* *влог*[1] - это форма блога, в котором основным средством передачи информации является видео.

План проведения отрядного дела:

Приветственная речь от видео-блогера ТАтитаДА (1 мин);

Воображаемая подписка на блогера (1,5 мин);

Заполнение бейджев (1 минута);

Заставка-загадка от видео-блогера ТАтитаДА (фото);

Деление на команды (1 минуты);

Интеллектуальное задание «Расскажи мне о нерешительности» (5 минут);

Упражнение «Контраргумент»(10 минут);

Интерактив «Пальцы вверх»(10 сек);

Заставка-загадка от видео-блогера ТАтитаДА (видео) (3 минуты);

Упражнение «Зеркало»(10 минут);

Интерактив «Тайник»(5 минут);

Упражнение «МОЙ воображаемый предмет» (5 минут);

Рефлексия «Уничтожение комплекса» (5 минуты).

Ход дела

Новоиспечённый блогер входит в аудиторию и обращается к ребятам.

Азалия. Всем привет, я ТАтитаДА . Решила начать карьеру видеоблогера, как минимум потому, что это действительно популярно. Чтобы мой план по захвату Ютуба осуществился, мне нужны подписчики. И именно вам посчастливилось быть моими первыми *фалловерами*[1] .

Интерактив «Подписываемся на канал».

На ладошках наклеено подписаться (Приложение №2) и ТАтитаДА раздаёт детям «пятюни».

Азалия. А вы крутые ребята, я ставлю вам *лайк*[2] , а чтобы и вы радовали меня *лукасами*[2] , у вас на партах лежат ваши «лайки» (Приложение № 3). Чтобы я знала, как зовут моих подписчиков, вам нужно написать на них ваши «Ник-неймы», а после прикрепить к себе на уровне сердца. Ведь ваши лайки идут именно из сердца! На это у вас есть одна минута.

Дети заполняют бейджи (Приложение №3).

* *фалловер*[1] – читатель, который просматривает блог;

* *лайк , лукас*[2] – это средство, помогающее пользователю интернета выразить свое одобрение к выложенному контенту в социальных сетях и на других интернет-ресурсах.

Азалия. Но как выяснилось, быть блогером не так-то просто. Я пришла к выводу, что у меня ужасное количество комплексов. И как вы уже догадались, об этом и будет мой первый влог. Итак, внимание на экран, как вы думаете, какой комплекс скрывается на этом фото (Фото №1, приложение №4).

Дети смотрят на экран, где проецируется фото нерешительного человека.

Ребёнок. Нерешительность.

Азалия. Точно! И прежде, чем выяснить, уважаемые фоловеры, что же такое нерешительность? Предлагаю вам разделиться на три команды. На спинке вашего стула вы найдете квадратик желтого, зеленого или синего цветов (Приложение № 5). Те, у кого на стуле синий квадратик садятся на первый ряд, у кого зелёный – на второй, а у кого желтый – на третий.

Деление на команды.

Азалия. У каждой из команд на листке написано три слова, это главные представители нерешительности. Что дальше? Переделайте их в слова прямо противоположные. Например, там «неспособность выступать публично» а у вас «ораторские способности».

Интеллектуальное задание «Расскажи мне о нерешительности». Необходимо выдать командам листочки со словами (Приложение №6).

Азалия Теперь вы очень точно можете определить, что такое нерешительность. Но как же с ней бороться? Сейчас мы воспользуемся методом, который поможет нам справиться с этим комплексом.

Азалия. Каждый из вас называют сначала отрицательный факт о себе, а потом сразу положительный. Например, я не умею рисовать, но зато у меня очаровательная улыбка.

Игра «Контраргумент».

Азалия Давайте договоримся, как только вы поймете, что нерешительность берет над вами вверх, вы обязательно вспомните свои качества, которые делают вас увереннее. Ставьте палец вверх (Приложение № 7)!

Интерактив «Пальцы вверх».

Азалия. Вы знаете, когда я начала заниматься видеоблоггерством я заметила, что не только у меня есть комплексы. Например, моя подруга Зинаида тоже страдает от одного недуга. Давайте поможем ей с ним

разобраться.

На экране появляется видео, в котором Азалия в образе страдающей от низкой самооценки Зинаида описывает свои чувства, а дети должны отгадать комплекс, о котором идет речь.

Азалия. Да, я тоже думаю, что Зинаида просто не любит себя. Комплекс так и называется нелюбовь к себе. И чтобы эта самая нелюбовь не ушла от нас безнаказанной – мы её прогоним. Все встаем в круг, поворачиваемся лицом из него и закрываем глаза.

Дети встают в круг.

Азалия Когда я подойду к вам и попрошу открыть глаза, вы должны будете описать человека, который находится напротив.

Упражнение «Зеркало».

ТАтитаДА по очереди подходит к каждому ребенку, поднося зеркало к лицу. Когда ребенок открывает глаза, он видит своё лицо и описывает себя. А после, поворачивается лицом в круг.

Азалия. Уважаемые подписчики, увидев себя в зеркало, каждый из вас по-разному описал свою внешность. И думаю, что ни один из присутствующих, когда он слышал это описание, не мог понять о каком человеке идет речь. Это говорит нам лишь о том, что вы должны уметь любить себя такими, какие вы есть. А чтобы любить себя еще больше, вам нужно всего лишь смотря в зеркало, каждый день хвалить себя, говорить какой вы красивый и умный. Договорились? Прекрасно, занимайте свои места.

Дети рассаживаются.

Азалия. Если вам в душу запала моя подруга, и вы прогнали эту нелюбовь от себя, скорее пальцы к верху!

Интерактив «Пальцы вверх».

Азалия. А сейчас загляните под парту.

Дети находят прикрепленные под партами три конверта.

Азалия. Кто нашел мой тайник? Итак, фолловеры, в ваших конвертах есть фразы (Приложение № 8). Давайте по очереди их зачитаем.

Пока дети зачитывают, на экране появляется фото человека, который зависит от чужого мнения (Фото №2, приложение №4).

Азалия. Как вы думаете, о каком комплексе идет речь?

Ребёнок. Зависимость от чужого мнения.

Азалия. Верно, теперь снова встаём в круг.

Дети встают в круг.

Азалия. На минуту представим, что я передаю Пете воображаемый предмет, а он должен передать его своему соседу без слов. И так продолжается до тех пор, пока это предмет не вернется ко мне обратно. Но у каждого предмет должен быть свой. Например, я передаю Пете наушники, а он думает, что это колбаса, передает Кате колбасу, а Катя думает, что это конфета и так далее.

Упражнение «МОЙ воображаемый предмет».

Азалия. Вот видите мои, замечательные подписчики, у каждого свое мнение, каждый по – своему уникален, и у каждого из нас по пять тараканов в голове. Так что не всегда ваши насекомые на одной волне!

Азалия. Сейчас мы избавимся от всех комплексов, о которых узнали сегодня! Перед вами три мишени (Приложения № 9, 10,11). Каждая мишень воплощает в себе известным вам комплекс. Я раздам наклейки (Приложение № 12), а вы с их помощью сможете уничтожить этих паразитов раз и навсегда.

ТАтитаДа раздает наклейки.

Азалия. Если у вас есть наклейка с одним из этих комплексов, смело прикрепляйте её на мишень, и скажете ему «НЕТ!».

Рефлексия «Уничтожь комплекс».

Азалия. Кажется, мы избавились от всех комплексов, и теперь я спокойно могут вести свой видео-блог дальше! Спасибо вам, мои подписчики, за помощь и поддержку. Не забывайте ставить лайки!

Дети покидают аудиторию.

Примечание: Во время отрядного дела ТАтитаДА поощряет активных детей наклейками (Приложение №13).

Список литературы:

Н. Н. Толстых - Психология подросткового возраста. Учебник и практикум для академического бакалавриата. М.: Юрайт 2016

Барычев Владислав Игоревич



ДОЦ «Белка», ДОЛ «Лесная поляна», вожатый
г. Саранск

Отрядное дело «5-ка настоящего Лидера»

Актуальность

Считается, что лидерские качества человека закладываются и первоначально воспитываются в семье и школе. Последние годы - это годы сплошной компьютеризации, что приводит к появлению детей «нового сознания», детей, владеющих современными знаниями, но физически и психически уязвимых. Семья, школа и детский лагерь – это те институты, которые должны воспитывать лидерские качества у подростка, именно их роль во многом предопределяют качества будущего лидера. Настоящий лидер должен быть носителем нравственных ценностей, он должен отличаться высочайшей интеллектуальной компетентностью, ответственностью, способностью к объединению других.

Одним из приоритетных направлений развития воспитания в системе образования России является направление «Лидер». В современной России проблема лидерства является одной из важных проблем.

В связи со всем вышесказанным, мной было решено написать отрядное дело на тему «Лидер 21 века».

1.	Цель отрядного дела	формирование и укрепление у подрастающего поколения лидерских качеств.
2.	Задачи отрядного дела	- развитие коммуникативных способностей детей и подростков; - формирование навыков работы в команде; - развитие интеллектуальных способностей детей.
3.	Форма отрядного дела	игровая «вертушка».
4.	Краткое описание содержания отрядного дела, краткий план мероприятия, тайминг ОД	Подготовительный этап (методическое, организационное, материально-техническое сопровождение игры). 15 мин Реализация (проведение ОД). 45 мин Подведение итогов (анализ, разбор). 10 мин
5.	Используемые методы	анализ; групповая подготовка; беседа; игра; обсуждение.
6.	Предполагаемые результаты	- повышение уровня лидерского потенциала детей; - повышение уровня коммуникабельности детей и подростков; - усиление навыков работы в команде; - выявление способностей детей к интеллектуальной деятельности.

7.	Необходимый реквизит	проектор с экраном, ноутбук; 10 столов, стулья по количеству участников; раздаточный материал «Облик лидера», «качества лидера» (Приложение А, Б), Книга «Лидер 21 века» (Приложение В); 2 видеозаписи на темы «Целеустремленность» и «Качества лидера»; реквизит для этапа рекламы: карандаш, стикеры, тетрадь, стёрка; билеты для жеребьевки.

Сценарий отрядного дела

Подготовка материалов.

Подготовка помещения для проведения ОД. В начале помещения устанавливаются 2 стола для проведения пресс-конференции. В помещении подготавливаются полукругом 4 места для рассадки детей. По 2 стола на 1 команду. В команде от 4 до 6 человек в зависимости от количества участников. На столах участников раскладывается раздаточный материал (Приложение А).

Четыре вожатых, проводящих ОД, одеваются как на пресс-конференцию. Они являются качествами лидера, о которых дети узнают в ходе проведения ОД. Пятый вожатый является ведущим пресс-конференции и последним секретным качеством. В начале ОД они помогают ведущими с рассадкой детей.

Качества: «Харизма», «Умение заинтересовать», «Целеустремленность», «Интеллект», секретное - «Ответственность».

Подготовка команд участников

Данный этап входит в этап подготовки. Дети подходят к месту проведения ОД. Ведущий объявляет:

«Добрый день, дорогие друзья. Я приветствую Вас на Отрядном деле «5ка настоящего лидера». Ровно через 2 минуты каждый из Вас перевоплотится в представителя известной газеты и попадет на пресс-конференцию «Лидер 21 века». Для этого подойдите ко мне и вытяните счастливый билет. Попрошу одного ребенка подойти. Тяни билет. … Отлично, тебе досталась газета «Столица С». Проходи на свое место. Все столы подписаны табличками с названиями газет.»

Таким образом, дети друг за другом проходят на свои места.

Реализация игры

Ведущий начинает пресс-конференцию:

«Добрый день, дорогие друзья. Мы начинаем нашу пресс-конференцию «Лидер 21 века». Дениз Моррисон сказал «Задача лидера состоит в том, чтобы вдохновлять и мотивировать людей». Как вы думаете: Лидер кто он? Какие качества присущи настоящему лидеру?» В форме диалога с детьми ведущийузнаёт, какие качества лидера знают они.

После вступления заходят гости «Качества лидера» и садятся за стол президиума.

«Ребята, как Вы думаете кто это? … Правильно к нам зашли качества настоящего лидера. Знакомьтесь – это «Харизма», «Умение заинтересовать», «Интеллект» и «Целеустремленность». Предлагаю познакомиться с ними поближе. Сейчас наши качества пройдут к Вам. В течение 5 минут они расскажут Вам о себе, а заодно

в игровой форме каждый из Вас попробует проявить эти качества.»

«Качества» проходят по командам. На каждую команду отводится по 6 минут. Когда время подходит к концу, они переходят по часовой стрелке к следующей команде. Каждый подход состоит из 3-х этапов: 1 – знакомство с качеством, 2 – проявление качества на практике, 3 – закрепление информации. Для этого у детей на столах пустые очертания обликов лидера (приложение А). В конце станции человек-«Качество» дает наклейку со своим качеством и они заполняют облик. Таким образом, в конце ОД они получат из обычного человека настоящего лидера с определенным набором качеств. Кроме того они будут получать странички, на которых будет описано как развивать эти качества в себе.

«Качества»:

Харизма.

Формат донесения информации:диалог с детьми. Примеры вопросов: Что по вашему «Харизма»? Знаете ли, для чего лидеру «Харизма»? Как я могу проявляться? И т.д. На это отводится 1-2 минуты.

Проявление качества на практике. Для этого им предлагается сделать пародию на 1 лидера. Выбрать какого либо лидера они могут сами или они будут предложены (Капитан футбольной команды, директор предприятия, командир отряда, вожатый) На подготовку дается 30 секунд. На показ отводится до 2 минут на всех членов команды.

Закрепление информации. Раздача наклеек и страничек, заполнение книги лидера и силуэта человека.

Уметь заинтересовать.

Формат донесения информации: рассказ легенды «О людях рассказывающих легенды».

Проявление качества на практике. Им необходимо прорекламировать предмет для гостей, зрителей ОД. На подготовку дается 2 минуты. На проведении рекламной компании отводится 2 минуты. Для показа рекламы необходимо не менее 2 человек. Предмет для рекламы они могут выбрать сами или им будут предложены (Ручка, блокнот, часы, телефон).

Закрепление информации. Раздача наклеек и страничек, заполнение книги лидера и силуэта человека.

Целеустремленность.

Формат донесения информации: показ видео на тему «Целеустремлённость» и какими методами можно её добиться.

Проявление качества на практике. Им необходимо добиться цели. Цель – получить у ведущего определенную вещь. Используя методы описанные в видео. На выполнение задания им дается 4 минуты.

Закрепление информации. Раздача наклеек и страничек, заполнение книги лидера и силуэта человека.

Интеллект.

Формат донесения информации: диалог о качестве в форме тезисов.

Проявление качества на практике. Игры на логику. Задания, где необходимо убрать лишнюю картинку, где необходимо найти общую. У каждого из детей будет свои картинки. После выбора лишний, ребенок должен объяснить почему сделал этот выбор.

Закрепление информации. Раздача наклеек и страничек, заполнение книги лидера и силуэта человека.

Секретное качество – ответственность.

Когда все качества побывали у всех команд, у команд остается место для одной наклейки и одной страницы в их личных книжках качеств. В этот момент раскрывается ведущий, который является последним качеством. В форме диалога с залом разговаривает о своем качестве. Начиная с вопросов «А какое же качество самое главное в лидере?», «Без какого качества не стать хорошим лидером?»

Подведение итогов.

Закрепление материала в форме диалога. Такие вопросы как: «Что вы сегодня узнали?», «Какое качество наиболее важное?» и так далее. Им говорят, что в ходе игры каждый из них получил книжку со страничками качеств. На задней стороне каждой странички написаны методы для развития качеств в себе.

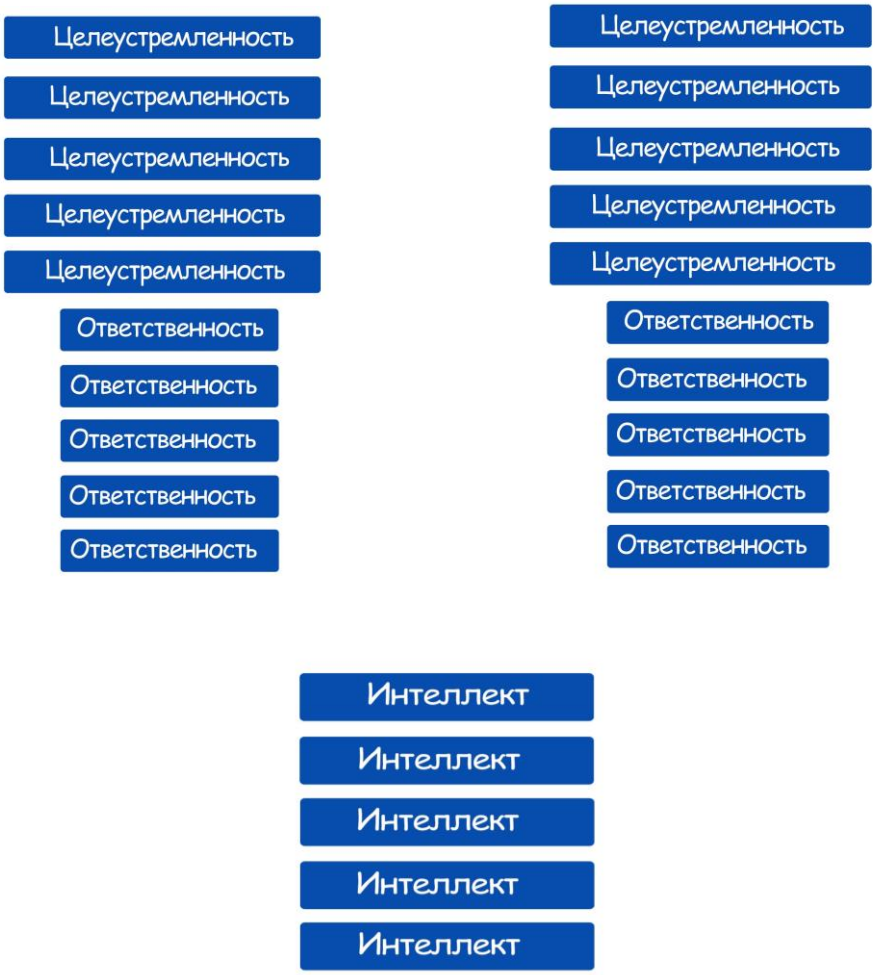
Приложение А

Раздаточный материал - «Облик Лидера»



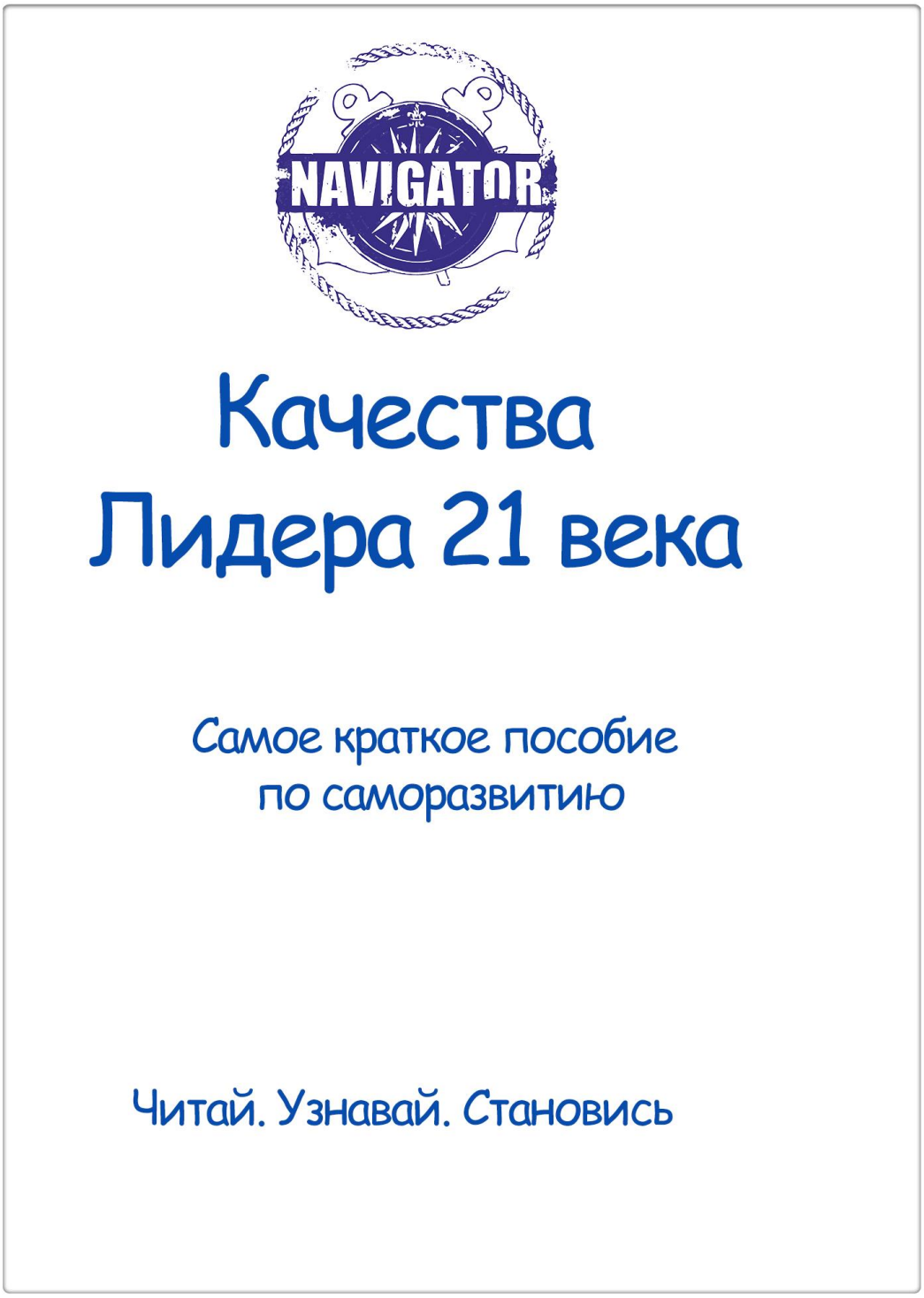
Приложение Б

Раздаточный материал - «Качества Лидера» - наклейки для заполнения



Приложение Б

Раздаточный материал - Книга «Лидер 21 века»



Ответственность

Став ответственным за свою жизнь, человек обретает свободу,
начинает строить свое счастье самостоятельно,
преодолевает преграды и добивается поставленных целей.

Первое правило

Планируйте свой день.

Второе правило

Тренируйте память.

Всегда обращайте внимание на мелочи, за которые может зацепиться ваше сознание.
Третье правило - не бросайте слов на ветер. Ответственный человек сначала думает,
сможет ли он выполнить задание или соблюсти необходимые условия,
и только потом что-то обещает.



Харизма

Прежде чем заражать идеями и эмоциями, надо загореться ими самому.
Прежде чем заражать других эмоциями и вселять в них уверенность в себе, нужно самому научиться всё это испытывать.
Перестаньте подавлять свои эмоции.
Если вас что-то радует — смейтесь от души, не пытаясь подавить хихиканье,
а если огорчает — не делайте равнодушное лицо, испытайтеэмоцию в полном объёме.
Все люди хотят быть смелыми и позитивными, не сомневаться в себе и своих силах.
Если вы будете испытывать эти эмоции и открыто излучать позитив и уверенность в себе, это будет передаваться окружающим людям.



Интеллект

Множество людей занимаются развитием интеллектуальных способностей
в свое свободное время.
Вашему вниманию 3 способа для прокачки своего интеллекта:

Развивающие игры.

Для развития интеллекта и памяти, внимания и концентрации очень полезно играть.
Например в логические игры, шахматы и шашки,
домино, настольные интеллектуальные игры.

Общение с людьми

Взаимодействие и общение с разными людьми несет в себе
огромное количество положительных моментов – расширяет кругозор,
способствует получению новой информации.

Чтение книг

Люди, читающие много книг, всегда поддерживают свой мозг в тонусе
и познавательной активности.



Целеустремленность

Чтобы положить начало вдохновению
и мотивировать себя на будущие подвиги в вопросе
достижения цели,
необходимо придерживаться ряда простых правил.
Вера в себя. Понимание личных ощущений и
настоящих потребностей указывает правильное направление для достижения мечты;

Самодисциплина.
Умение планировать свой день и оперативно
решать задачи без постороннего давления является основополагающим принципом
развития целеустремленности.

Постоянная концентрация.
Поставив конкретную цель, нельзя распыляться на другие дела.
Если совершается действие, которое поможет в осуществлении желания, все остальное
моментально отходит на второй план.

Борьба за свою позицию.
Цель может показаться окружающим безумством, чем-то нереальным,
но это не значит,
что от нее следует мгновенно отказаться.
Целеустремленный человек никогда не отворачивается от намеченного плана,
доводя его до конца. я.



Умение заинтересовать

Единственный способ заинтересовать собеседника
это говорить о том, что интересно ему, а не вам.
Большинство людей интересуется только собственными желаниями и потребностями.
Им совершенно неинтересно то, чего хотите вы.
Большинство людей не умеет заинтересовать собеседников.
Все очень просто – они говорят о себе
и о собственных потребностях, что оставляет собеседников равнодушными.
Привлечь внимание других людей можно лишь одним способом – обсуждая то,
чего хотят они,
и показывая им способ добиться поставленной цели.



Бауэр Кристина Эдуардовна



ЭФ НГУ Юриспруденция, студентка 4 курса
г. Новосибирск

Отрядное мероприятие «Актёрский тренинг по системе Станиславского»

Место проведения: ДОЛ «Синяя птица»
Продолжительность мероприятия: 45 минут
Оборудование и реквизит: проектор и экран для показа презентации (рис.1, рис.2), цветные листочки с написанными на них словами (50 шт.), мешок для листочков, ватман и маркеры для фиксирования результатов интерактива, раздатка с различными стихотворениями.
Возраст участников: от 10 – 17 лет (возможна адаптация на любой возраст)
Дополнительная подготовка: печать материалов, подготовка реквизита.
Цель: формирование и раскрытие творческой индивидуальности каждого ребёнка

Задачи:

- создать условия для интеллектуального, нравственного и эмоционального самовыражения личности, для открытия и развития способностей в артистической, художественной, литературной деятельности
- создание условий для развития коммуникативных навыков ребёнка
- развитие способности быстро адаптироваться в любой среде

Ход мероприятия:

1 блок. Теоретический

Система одного из самых известных деятелей российского и советского театра Константина Сергеевича Станиславского является самой популярной театральной системой во всём мире: о ней много пишут, говорят. С другой стороны, с ней много спорят, хотя никто ещё не придумал ничего более профессионального и компетентного в сфере драматического искусства. Более того, сам Станиславский был очень самокритичным. Даже после ошеломительного успеха спектаклей «Дядя Ваня», «Вишнёвый сад», «На дне» он продолжает искать новые репетиционные методы, постоянно задаваясь вопросом: «Способно ли это дать актёрам новые возможности для развития?».
Станиславский вкладывал в искусство актёрской игры две главные составляющие:



Рисунок 1

1) Ремесло

Под этим термином понимаются готовые штампы – приёмы актёрской игры. Мимика, голос, движения – инструменты актёрского действия, фальшь которых явно будет заметна зрителю, которому нужны, так называемые, «правильные» действия. Ремесло, как считал Станиславский, учит актёра выходить и играть на сцене.

2) Искусство переживания

Как говорил Станиславский: «Всё, что не пережито актёром – остаётся пустым и бессмысленным».

Основные принципы системы:

- Правда переживаний
- Сверхзадача
- Продумывание предлагаемых обстоятельств
- Рождения текста и действий «здесь и сейчас»
- Работа актёра над своими собственными качествами
- Взаимодействие с партнёром

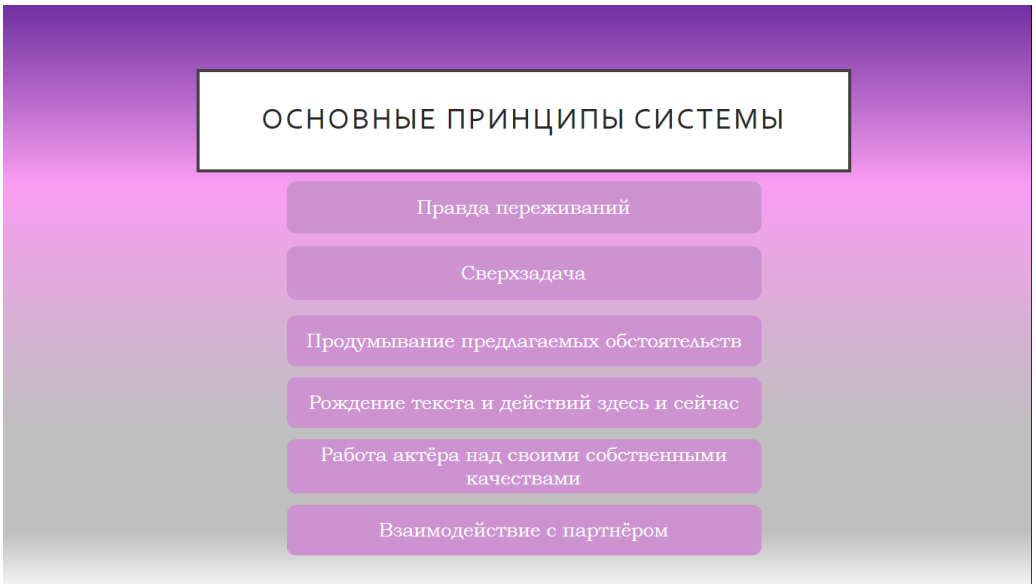


Рисунок 2

2 блок. Интерактивный

В данном блоке проводится интерактив с залом на тему «Главные качества настоящего актёра». Вожатый просит ребят в свободном порядке назвать главные, по их мнению, качества настоящего актёра, каждый ребёнок объясняет, почему выбрал то или иное качество. Названное необходимо параллельно записывать маркером на ватмане с целью визуализации сказанного.

Примеры качеств: развитое внимание, ораторские способности, воображение, способность мыслить творчески, эмоциональная память, сценическая свобода, обаяние и харизма, коммуникабельность, умение справляться со своим страхом, психическая уравновешенность, трудолюбие и работоспособность, знание теорий, жанров, приёмов театрального искусства, музыкальные и хореографические навыки, вкус, эстетика, чувство гармонии, стремление совершенствоваться, честолюбие, стремление к успеху и славе, целеустремлённость.

Далее ребятам предлагается выбрать, какие из названных качеств Станиславский относит к важнейшим для актёра и почему.

3 блок. Практический

После проведённого интерактива, необходимо подвести ребят к тому, что каждый из нас способен развить в себе любое из названных качеств. Их лишь нужно пробудить в себе и совершенствовать с каждым днём. А в этом нам помогут различные упражнения, некоторые из которых мы попробуем прям сейчас.

Ребятам предлагается встать на ножки и приступить к первому упражнению.

Внимательность

1) «Три скорости»

Ребята, не останавливаясь, в хаотичном порядке перемещаются по комнате. В зависимости от количества хлопков им необходимо сменить скорость: 1 хлопок – замедленное движение, 2 хлопка – обычная скорость передвижения, 3 хлопка – ускоренный темп. Задача ребят: не столкнувшись с кем-либо, рационально заполнять пространство помещения. При этом, у каждого должна быть определённая цель существования. По команде «стоп», каждый из них должен суметь объяснить, куда он направляется, и почему именно с такой скоростью. Упражнение направлено на развитие внимания к партнёру, а также на развитие воображения и умения отталкиваться от предлагаемых обстоятельств. Упражнение можно усложнить, теперь, каждому необходимо здороваться с каждым, кто встречается на пути, с помощью чего мы научимся «видеть» партнёра, здороваться с ним по-настоящему, а не лишь обозначая действие.

2) «Зеркало»

Актеры становятся друг напротив друга в два ряда. Первый делает какое-либо движение. Второй (стоящий напротив него) повторяет это движение. Третий (стоящий рядом с первым в противоположном ряду), наблюдая за вторым, делает то же движение. Так, движение, заданное первым, повторяется «зигзагом».



Рисунок 3



Рисунок 4

Эмоциональная память

3) «Погружение в предлагаемые обстоятельства»

Ребята снова начинают передвигаться в свободном порядке по комнате. Но теперь им будут предложены различные обстоятельства, которые им необходимо отыграть, изменив скорость движения или показав эмоциональную реакцию на всё происходящее. Примеры предлагаемых обстоятельств: ребята идут в тёмном лесу, пытаясь не наступить на шишки, уворачиваясь от веток деревьев и отбиваясь от насекомых; пытаются пересечь реку по скользкому льду; идут против сильного ветра; пытаются пройти сквозь зыбучие пески в жаркой пустыне и так далее. Упражнение направлено на тренировку эмоциональной памяти, позволяющей ребятам переноситься в уже когда-то пережитое состояние.

Умение импровизировать

Далее ребята присаживаются. Мы приглашаем одного добровольца.

4) «Монолог без остановки»

Задача данного упражнения заключается в топ, что ребёнку нужно без подготовки непрерывно произносить монолог на определённую тему в течение двух минут. Паузы должны быть минимальными, а изложение должно звучать так убедительно, чтобы слушатели подумали, будто речь подготовлена заранее. Темы монологов записаны на листочках, один из которых участник вытягивает из мешочка.

Затем приглашается ещё один участник.

5) «Монолог привязкой к словам»

Сейчас каждому из присутствующих выдаётся по листочку, на котором написано какое-либо слово. Участник-доброволец также начинает монолог с определённой темы, но теперь ребята в произвольном порядке могут «подбрасывать» слова, которые участнику необходимо включить в свой рассказ.

6) «Расскажи за меня»

Вызывается один участник, которому предлагается прочитать стихотворение. Это может быть стихотворение, которое он знает наизусть или стихотворение, которое он прочитает с заранее приготовленной раздатки. Чтец садится на стул спиной к зрителям. Вызывается ещё один участник, который встаёт к нему лицом. Его задача: «прочитать» стихотворение за него, активно используя мимику и жестикуляцию. Данное упражнение направлено на взаимодействие с партнёром, а также на развитие навыков импровизации.

7) «Общий этюд»

Данное упражнение начинает один из участников, приняв какое-либо положение (встав в любую позу). Теперь задача следующего ребёнка – включиться в заданные обстоятельства и принять другую позу, тем самым дополнив картину происходящего. Упражнение заканчивается тогда, когда каждый из участников включится в ситуацию и присоединится к общему «этюду». Упражнение может быть смешным и забавным, но оно также очень хорошо развивает внимание и фантазию, позволяет научиться быстро ориентироваться и включаться в процесс актёрской игры.

Данный сет упражнений направлен на развитие различных качеств профессионального актёра, в особенности на развитие внимания, умения импровизировать, тренировку эмоциональной памяти ребёнка.

В заключение мастер-класса необходимо похвалить ребят и обозначить, что задатки актёра есть у каждого из них, что любой может найти своё место на сцене, нужно лишь поверить в себя и приложить чуточку усилий.



Приложение. Слова для упражнений 4-5

свобода	красота	интерес	образ	слякоть	свет
команда	ток	репортаж	кирпич	сон	единство
правда	борьба	хлеб	солнце	чистота	стол
волшебство	страх	шаги	воля	лагерь	розы
антистатик	кубок	интернет	дерево	рабочий	музыка

Прощенко Марина Алексеевна



Палаточный лагерь «Сириус», вожатая
МАОУ Мариинская СОШ №3, учитель математики
г. Томск

ОЛД «Аптечный переполох»

Цель: популяризация здорового образа жизни

Задачи:

1. Рассказать участникам мероприятия о здоровом образе жизни через игровую форму
2. Сплотить коллектив

Целевая аудитория: участники смены, 6-17 лет.

Время: 60 – 90 минут

Материалы:

1. Правила игры.
2. Презентация с тремя людьми и их органами.
3. Направления на обследования каждого органа (сердце, мозг, желудочно-кишечный тракт, лёгкие, опорно-двигательная система) в количестве 9 экземпляров.
4. Пишущие предметы на каждого врача + ведущему.
5. Часы с секундомером на каждую команду.

Предыстория (разыгрывается вожатыми)

Один умный учёный изготовил эликсир от всех болезней. Однако он так и не успел никому помочь, ведь его ассистентка перепутала все записи и получилась неразбериха. Задач ребят – разгадать все элементы эликсира здоровья.

Правила игры:

На экране изображены очертания трёх людей (по одному на каждый отряд), а также контуры необходимых для игры органов человека.

1. Каждая команда по очереди выбирает тот орган, который они хотят излечить первым. На излечение каждого органа дается ограниченное количество времени (10 минут).
2. Ведущий выдаёт команде направление на обследования, в котором отмечены те врачи, к которым они должны обратиться. Также в направлении отмечается время выполнения задания.
3. Как только команда выполнила все задания для излечения данного органа, она несет направление на обследования обратно ведущему.

4. Если команда уложилась в указанное время, они вылечили орган и этот орган у их человека на экране приобретает цвет.
5. Если же они не вылечили орган (направление также возвращается ведущему), то они могут начать его лечить заново (при этом ведущий выдает им новое направление они проходят тех же врачей) или могут выбрать другой орган (тогда они получают новое направление на другой орган).
6. Выигрывает та команда, которая быстрее всех вылечит своего человека.

Замечания

1. Врачи, к которым ходят команды, это высококвалифицированные люди в разных областях медицины. Так что не стоит удивляться, что к одному и тому же врачу, команда может прийти для консультации по разным органам.
2. При этом врачи очень привередливы. Консультировать по конкретному органу в данный момент они могут только одну команду. То есть если отряд №1 находится на консультации у доктора Пилюлькина по вопросу здоровья сердца, то другая команда может проконсультироваться в этот момент у Пилюлькина только по вопросу здоровья другого органа (например желудка).
3. На свою консультацию врач может потребовать прийти определенное количество людей из отряда (это может быть весь отряд или, например, человек). Требования врача надо выполнять!
4. Каждая команда в данный момент может лечить только один орган. То есть нельзя взять сразу два направления на обследование, например, сердца и желудка.
5. Пользоваться средствами связи во время игры запрещается!
6. Врачи на направлениях ставят свои подписи. Если команда подделывает подпись, она исключается из игры.

Приложение 1 «Травница Настасья»

Образ: бабушка-целительница, живущая в лесу.

Способы лечения: народная медицина, травы.

Задания для команд

Обследование сердца

«Я знаю очень много лечебных трав, полезных для сердца. Но только какое как выглядит, просто так не скажу. Даю вам возможность самим с этим разобраться. Держите изображения этих трав и их названия. А вам надо верно соединить картинку и название»

Обследование желудочно-кишечного тракта

«Для здоровья желудка и системы пищеварения в целом очень важно правильно питаться. Сейчас я вам представлю меню. А вам надо сказать, что из этого лучше всего есть на завтрак, что на обед, что на ужин, а что вообще не употреблять в пищу»

Обследование лёгких

«Природа дает нам всё самое важное для жизни: пищу, солнечную энергию, воду и кислород. Кислород

возобновляется на нашей планете благодаря растениям. Сейчас мы находимся с вами в палаточном лагере – во владениях природы и пришло время отблагодарить ее. Для этого вам необходимо прямо сейчас разбежаться всем и найти каждому своё дерево, обнять его и сказать спасибо. Но для начала вы должны быть передо мной всем своим отрядом»

Приложение 2 «Военный врач»

Образ: костюм военного или штаны и порванная тельняшка

Способы лечения: лечение подручными средствами, особо хорош в экстренных ситуациях

Задания для команд

Обследование желудка

Врач выдает команде описание экстренной ситуации (отравление или аллергия), задача команды разыграть сценку, во время которой происходит эта ситуация и как правильно оказать ПМП.

Обследование опорно-двигательной системы

Команде необходимо нарисовать схему лагеря и отменить особо опасные зоны, в которых можно получить травму опорно-двигательного аппарата, и рассказать, как именно это может случиться, и что надо делать, чтобы этого не случилось.

Обследование головного мозга

«Во время экстренной ситуации организм человека ведет себя непредсказуемо. Таким образом, даже самый знающий специалист из-за стресса может забыть нужную информацию. Чтобы такого не произошло вам необходимо подробно описать на листе бумаги инструкцию по оказанию ПМП при сотрясении головного мозга, тепловом и солнечном ударах»

Приложение 3 «Спортивный врач»

Образ: спортивный костюм

Способы лечения: традиционная медицина, особенно хорош при различного рода травмах, знаток профилактики заболеваний.

Задания для команд

Обследование сердца

«Для правильной работы сердца особо важно каждый день проводить зарядку. Но и у зарядки есть свои правила. Какие правила проведения зарядки вы знаете? Напишите их»

// Участники пишут правила проведения зарядки

«Хорошо, а теперь я буду делать определенный элемент зарядки, а потом останавливаться, а вы должны сказать, в чём ошибка»

// Проходит задание

Обследование опорно-двигательной системы

Ведущий проводит игру «Монстр». Обязательно быть всему отряду.

Обследование лёгких

Ребятам надо ответить на вопросы викторины

Приложение 4 «Профессор Здоровски»

Образ: сумасшедший учёный

Способы лечения: современные технологии

Задания для команд

Обследование желудка

Врач даёт викторину, чтобы проверить знание ребят.

Обследование опорно-двигательной системы

Команде необходимо вспомнить 5 песен о движении человека, спорт. Задание считается выполненным, если команда (минимум 5 человек) вместе и дружно споёт отрывок (минимум 4 строчки) из каждой песни.

Обследование головного мозга

На листочках написаны отделы головного мозга, а на других – то, за что они отвечают. Команде надо верно соединить их.

Приложение 5 «Многодетная мать»

Образ: Домашний халат, фартук, полотенце на голове

Способы лечения: все существующие виды медицины, приметы и т.п.

Задания для команд

Обследование сердца

«Я считаю, что все сердечные проблемы от любви. Точнее от неправильного выбора объекта своего обожания и неправильного построения отношений. Своим деткам я желаю только самого лучшего. Сейчас вы должны доказать мне, что знаете, как должны общаться мальчики и девочки. Ваша задача показать мне сценку, в которой вы отразите пять ошибок в отношениях между мальчиком и девочкой, а потом пять примеров того, как надо себя вести»

Обследование головного мозга

«Все знают, что друзья очень сильно влияют на детей. И чтобы ребенок был умненьким, он должен дружить с хорошими людьми! Ваша задача нарисовать идеального друга и написать, какими качествами он должен обладать (с точки зрения мамы)»

Обследование лёгких

«Я как мама всегда очень беспокоюсь о здоровье детей. И особенно мне важно знать, что дети сами своими действиями не портят себе жизнь. Сейчас ваше задание написать минимум 5 причин, почему не надо курить»

Приложение 6 «Направления на осмотр»

Направление на обследование СЕРДЦА

№	Врач	Подпись врача
1	Спортивный врач	
2	Травница Настасья	
3	Многодетная мать	

Врачей в данном направлении можно посещать в любом порядке

Направление на обследование ЖЕЛУДОЧНО-КИШЕЧНОГО ТРАКТА

№	Врач	Подпись врача
1	Травница Настасья	
2	Военный врач	
3	Профессор Здоровски	

Врачей в данном направлении можно посещать в любом порядке

Направление на обследование ОПОРНО-ДВИГАТЕЛЬНОЙ СИСТЕМЫ

№	Врач	Подпись врача
1	Спортивный врач	
2	Военный врач	
3	Профессор Здоровски	

Врачей в данном направлении можно посещать в любом порядке

Направление на обследование ГОЛОВНОГО МОЗГА

№	Врач	Подпись врача
1	Многодетна мать	
2	Военный врач	
3	Профессор Здоровски	

Врачей в данном направлении можно посещать в любом порядке

Направление на обследование ЛЁГКИХ

№	Врач	Подпись врача
1	Многодетная мать	
2	Спортивный врач	
3	Травница Настасья	

Врачей в данном направлении можно посещать в любом порядке

Березина Ольга Андреевна

МАОУ «Планирование карьеры», педагог дополнительного образования
Г.Томск

КТД «Сила в том, что вместе»

Время: 1- 1,5 ч. (60-80 минут)

Возраст: 13-17 лет

Цель: реализация коммуникативных потребностей посредством обучения формам эффективной совместной деятельности, создание основы для сплочения временного коллектива

Упражнение «Отрядный пазл»

Задача: создание атмосферы дружеского принятия посредством раскрытия творческого потенциала членов временного коллектива.

Оборудование: бумажные шаблоны пазлов, лист ватмана, клей.

Задание: Каждый из участников получает пазл, на котором ему необходимо отобразить портрет своей личности (хобби, навыки, интересные факты о себе, черты характера и т.д.). **Время на выполнение индивидуального задания:** 5-7 минут.

Обсуждение: Участники по-очереди рассказывают о себе, о своем вкладе в предстоящей совместной деятельности отряда, соединяя свой пазл с уже наклеенными, тем самым создавая общую картину отряда.

Упражнение «Разный старт»[2]

Задача: познакомить участников с чувствами, которые испытывает человек, оказавшийся в зоне «исключения», обсудить возможные реакции человека на подобную ситуацию, а также пути взаимодействия в коллективе.

Оборудование: журналы для коллажа, ножницы, клей, бумага.

Задание:

Отряд делится на 4 малых группы и рассаживается в различных частях помещения. Первые три группы получают задание составить коллаж на заданную тему, четвертая группа получает задание без какой-либо смысловой нагрузки (это может быть абсолютно бессвязная фраза, состоящая из набора слов, в том числе несуществующих).

Примечание: Необходимо игнорировать вопросы четвертой группы, при этом охотно отвечая на вопросы

[2] Гурченкова И. А. Тренинг для подростков «Будь толерантным!» [Электронный ресурс] URL: http://открытыйурок.рф/статьи/638907/

трех других, оказывая им помощь и поддержку.

Когда первые три группы закончили работу, похвалите их. В течение всего занятия члены групп не имеют права общаться друг с другом.

Обсуждение:

Обсуждение необходимо начать с чувств участников четвертой группы.

Возможные вопросы к членам четвертой группы:

1) Какие чувства вы испытывали, когда получили непонятное задание, когда вас игнорировали?
2) Как развивались события, как менялись ваши ощущения в связи с этим?

Возможные вопросы к членам остальных групп:

1) Как вы себя чувствовали?
2) Испытывали ли вы желание возмутиться против несправедливости, или, наоборот, было приятно, когда хвалили вашу группу?
3) Почему никто не нарушил запрет на общение между группами и не помог членам четвертой группы? Можно ли было нарушить запрет?

Общие вопросы:

1) Как себя чувствует человек, который оказался исключенным из сообщества?
2) Как могут себя вести члены этого сообществ по отношению к таким людям?
3) Какие советы можно дать исключенному?

Упражнение «Мост перемирия»

Разбивка и оборудование: Отряд делится на 4 малых группы при помощи предметов: скотч, карандаши, фломастеры, линейки, пластиковые стаканчики (в каждой группе должен оказаться предмет одного наименования).

Легенда общего игрового пространства:

В древние времена человечество проживало на одной территории единым народом. Однако мир был нарушен, и единство пало. Территория была поделена на части. Даже силы природы способствовали разделению – на некогда общей территории образовались проливы, создающие барьеры к общению между отныне независимыми и самостоятельными племенами.

Время шло, а с ним вместе пришло и осознание того, как важно жить в мире и согласии друг с другом. Но для этого необходимо связать разрозненные территории. Сделать это было решено при помощи моста.

Задание:

Общими усилиями групп отряду необходимо построить один мост, который будет состоять из основы, опор, перилл и лестницы. Каждая группа внутри своего состава распределяет роли: архитектор, инженер-проектировщик, дизайнер, переговорщик и др. При этом участники групп могут общаться между собой только при помощи переговорщиков (для этого для них отводится отдельное место – стол переговоров).

Время, отведенное на постройку моста 15 минут (каждая дополнительная минута штрафуется увеличением

разрыва между игровыми столами, символизирующими два берега).

Обсуждение:

1. Все ли удалось? Как принимались решения по постройке моста?
2. Какую роль в переговорах играли переговорщики? Смогли ли переговорщики донести информацию до своих групп? Что помогало/мешало переговорщикам быть максимально эффективными при организации общего процесса работы?
3. Как бы могла измениться ситуация в случае отсутствия переговорщиков?

Борисова Марина Вячеславовна



МАОУ Востряковская средняя общеобразовательная школа № 3 с углубленным изучением отдельных предметов учитель начальных классов
Московская область, г.Домодедово

Методическая разработка воспитательного мероприятия «От добрых мыслей – к добрым делам»

I. Общая характеристика воспитательного мероприятия

Актуальность: 2018 год объявлен в России годом волонтерства. Добровольческая деятельность выполняет функцию нравственного воспитания, возрождение в молодежной среде фундаментальных ценностей, таких как гражданственность, милосердие, справедливость, гуманность, отзывчивость и других важных ценностей. В современном мире уже с детства важно воспитывать в человеке такие качества. Поэтому тема мероприятия можно считать актуальной не только в Год волонтерства, но и в будущем.

Форма проведения Конкурсная программа

Цели мероприятия:

- **воспитательная** (воспитывать любовь к добровольческому делу, прививать чувство сострадания к другим людям, способствовать проявлению интереса к участию в добровольческой деятельности)
- **развивающая** (разивать умение понимать мир другого человека, развивать чувство уважения к другому человеку и чувство собственного достоинства) + развивать память, внимание, мышление, скорость принятия решений, умение быстро концентрироваться
- **обучающая** (обобщить, систематизировать и закрепить полученные знания о значении добровольческой деятельности в современном мире).

Место проведения мероприятия и его продолжительность (актовый зал, 1 час 30 минут)

Оформления воспитательного мероприятия (предварительное объявление, соответствующее оформление помещения (название мероприятия)

Оборудование (ноутбук, проектор, видеоролик, музыка для мероприятия, лепестки бумажные для цветка, ватман, маркеры, цветные кубики)

II. Подготовительная работа

1) Извещение детей о предстоящем мероприятии.

2) Для разбивки на команды: квадраты 3 цветов **(коробочка добра)**, которые дети выберут по вкусу – таким

образом, образуются «разношерстные» команды с лидерами и одиночками, все будут задействованы и заинтересованы.

3) План проведения воспитательного мероприятия

Вступительная часть:

1. Вступительное слово педагога 5 мин.

Основная часть:

2. Видеоролик 3 мин.
3.Создание цветка доброты 10 мин.
4.Знакомство и рассказ своих добрых поступков 10 мин.
5.Рассказ руководителя волонтерского отряда 7 мин.
6.Беседа о волонтерстве 5 мин.
7.Обсуждение жизненных ситуаций 13 мин.
8.Участие ребят в волонтерской акции 10 мин.
9.Десять причин стать волонтером 10 мин.
10.Работа над добрыми делами 10 мин.

Заключительная часть:

11. Рефлексия. Обсуждение итогов мероприятия и дальнейшее участие ребят в волонтерской деятельности. 10 мин.

III. Сценарий воспитательного мероприятия «От добрых мыслей – к добрым делам»

(В сценарии указаны ожидаемые ответы учащихся на вопросы)

Педагог входит в классную комнату. Приветствует детей.

1.ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО ПЕДАГОГА

Педагог. Здравствуйте, ребята! «Лучшее средство хорошо начать день состоит в том, чтобы, проснувшись, подумать, нельзя ли хоть одному человеку доставить сегодня радость», - говорил великий немецкий философ Фридрих Ницше. А правда, часто ли мы задумываемся о своих друзьях, семье? Что доброго мы можем сделать для них?

(помочь в выполнении дела, перевести бабушку через дорогу, поделиться чем-то)

- Доброта, милосердие, отзывчивость, теплота… Все эти качества мы должны стремиться воспитывать в себе. Ведь каждый из нас нуждается в помощи, добром слове, улыбке…

2. ВИДЕОРОЛИК «Добро»

Педагог: Ребята, о чем этот ролик? (о доброте)

- Чему нас может научить этот ролик? (быть щедрыми, помогать друг другу)

3. СОЗДАНИЕ ЦВЕТКА ДОБРОТЫ

Педагог: Добро… А что для вас, ребята, значит слово добро? Давайте попробуем сами вырастить

волшебный цветок доброты. Каждый из вас получит сейчас один лепесток, на котором вы напишете, что для вас значит добро.

(Детям раздаются лепестки, они пишут о добре, в это время играет песня «Дорогою добра»)

- Давайте прочитаем, что же у вас получилось. Кто готов? Итак, добро – это… (дети по очереди читают, что написали и прикрепляют лепесток к серединке). Ребята, посмотрите какой замечательный добрый цветок мы с вами вырастили!

4. ЗНАКОМСТВО И РАССКАЗ СВОИХ ДОБРЫХ ПОСТУПКАХ

Педагог: Сейчас мы постарались познакомиться с тем, что же такое добро. Но с вами мы почти не знакомы. Я предлагаю исправить это.

- Ребята, давайте встанем все в круг. Посмотрите, что вы видите у меня в руках? (сердце). Да, это сердце. Горячее, наполненное добротой. Я предлагаю вам сейчас встать в круг, и по кругу передавать его. Мы будем передавать сердце из рук в руки, а оно будет вбирать в себя тепло, добро и заботу каждого из нас. При этом, у кого сердце окажется в руках, называет свое имя и добрый поступок, который он совершил в своей жизни.

(ЗНАКОМСТВО.)

Педагог: Спасибо, ребята! Вы такие добрые и заботливые! Присаживайтесь на свои места.

5. РАССКАЗ РУКОВОДИТЕЛЯ ВОЛОНТЕРСКОГО ОТРЯДА

Педагог: Мы не случайно сегодня говорим о доброте, сочувствии. Ведь сегодня у нас в гостях руководитель волонтерского отряда. (представление приглашенного гостя, его рассказ о деятельности отряда)

6. БЕСЕДА О ВОЛОНТЕРСТВЕ

Педагог: А вы знаете, кто такие волонтеры? И что такое волонтерство?

(Волонтер-это человек, который помогает людям, нуждающимся в помощи.)

-Волонтер – слово французского языка. Переводится как лицо, добровольно поступившее на военную службу.

-Давайте с вами вместе подумаем, что же тогда такое волонтерская деятельность?

(Это деятельность, осуществляемая добровольно и без какой-либо выгоды, направленная на благо общества и помощь нуждающимся.)

-Какая награда ждет волонтера?

(Благодарность и признательность людей, которым оказана помощь)

Педагог. Таким образом, волонтер – это человек, который относится к другим с добротой, заботой и поддержкой. И при этом награда ему за это – простое человеческое спасибо и улыбки людей. Но все ли так идеально и просто? Ведь в современном мире есть доля зла и жестокости…

7. ОБСУЖДЕНИЕ ЖИЗНЕННЫХ СИТУАЦИЙ

Педагог: А сейчас, для того, чтобы побыть добродетелями и поучаствовать в наших добрых делах я

предлагаю вам из «коробочки добра» взять квадрат по тому цвету, который вам больше всего нравится. (Разбивка на команды)

(Учитель проносит «коробочку добра», дети выбирают фигурки, всего три цвета – желтый, зеленый, голубой)

Педагог:

- Итак, все у кого желтый цвет – 1 команда. Все, у кого зеленый цвет – 2 команда. Все, у кого голубой цвет – третья команда.

Занимайте свои командные места.

- Ребята, я предлагаю вам обсудить 3 жизненные ситуации и попробовать найти выход из них.

Ситуация 1. Ученица 5 класса Катя в свободное время ходит в гости к соседской девочке Нине, которая с рождения страдает ДЦП (детским церебральным параличом), прикована к инвалидной коляске. Одноклассники Кати узнали о ситуации и стали обзывать ее из-за дружбы с такой девочкой. Как бы вы себя повели на месте Кати: прекратили бы общение с Ниной или продолжили бы, несмотря на насмешки?

Ситуация 2. Петя шел из школы домой. По пути он увидел девочку, которая упала на скользком льду. Но Петя прошел мимо. Как бы вы поступили в этой ситуации?

Ситуация 3. Ваня очень хочет себе самокат, поэтому он копит деньги на него. Его однокласснице поставили диагноз – онкологическое заболевание (рак). Для лечения нужна дорогостоящая операция. У семьи девочки не хватает денег и был объявлен сбор денег на операцию, кто может помочь. Как нужно поступить в этой ситуации Ване?

(Дети обсуждают ситуации. Педагог проходит по группам и контролирует процесс. Затем мнение ребят выслушивается и обсуждаем все вместе)

8. УЧАСТИЕ РЕБЯТ В ВОЛОНТЕРСКОЙ АКЦИИ.

Педагог: Спасибо, ребята, за ответы. Я с уверенностью могу сказать, что все вы готовы творить добрые дела, а значит быть волонтерами.

- Чем же занимаются волонтеры? Волонтерская деятельность помогает реализовывать себя как личность, создавать что-то своими руками. Волонтерство – это жизнь, в основе которой – добро, добрые поступки, понимание, сопереживание, милосердие.

Педагог: Ребята, а хотите сейчас принять участие в волонтерской акции? Перед вами два ватмана, фломастеры, маркеры.

Первый плакат вы можете нарисовать и подписать для ветеранов Великой Отечественной войны. На втором ватмане я попрошу вас оставить добрые слова для детей, которые проходят лечение в онкологическом центре. Наши волонтеры обязательно передадут эти плакаты. Все эти люди нуждаются в вашем внимании и очень ждут теплых слов и пожеланий. Пожалуйста, возьмите фломастеры и постарайтесь выразить всё, что вы чувствуете.

(Звучит музыка, ребята готовят плакаты. Педагог оказывает при необходимости помощь)

9. ДЕСЯТЬ ПРИЧИН СТАТЬ ВОЛОНТЕРОМ

Педагог: Спасибо, ребята. Делайте людям добро, а не зло, разделяйте с ними и радость, и беду! Уважайте друг друга! И знайте, что вы не одиноки в этих устремлениях. Таких много. И все они – команда. Сегодня, ребята, я почувствовала, что и мы с вами команда, способная творить добро.

- А теперь давайте подумаем и напишем 10 причин стать волонтером. (дети высказывают свои идеи, педагог помогает правильно сформулировать, записывает на экране)

Примерный список причин, чтобы стать волонтером:

1. Волонтерство – средство нравственного воспитания, укрощение гордыни. Оно учит делать добро бескорыстно, не ожидая благодарности. Совершать хорошие поступки, о которых никто не узнает, и при этом не смотреть свысока на тех, кто этого не делает.
2. Волонтерство помогает бороться с собственными страхами. Учит не только по-другому относиться к болезни, смерти, жизни, но и правильно общаться с людьми в непростой ситуации. Не бояться детей с ограниченными возможностями, не отводить глаза от инвалида, не понимая, как себя вести, а уметь протянуть руку помощи.
3. Последнее, но не менее главное: волонтерство – это хороший пример для подрастающего поколения. Научить добру невозможно. Его можно только привить. А когда дети видят, что их родители регулярно безвозмездно помогают кому-то, делятся тем, что у них есть, с чужими людьми, то творить добро становится чем-то совершенно естественным. Нормой.
4. Волонтерство – деятельность, сильно отличающаяся от того, чем вы занимаетесь в своей повседневной жизни. Поэтому для многих это способ сменить привычную обстановку, сломать стандартную схему существования. Некоторым такое жизненно необходимо. Это одна из самых частых причин, по которой диспетчер таксопарка идет в детский дом печь пироги, а офисный работник отправляется в лес искать пропавшую бабушку.
5. В наш странный век странного общения волонтерство позволяет и даже заставляет людей знакомиться и общаться. Добровольческие бригады сводят удивительно разный народ, мужчин и женщин, которые в других обстоятельствах никогда бы не встретились. Это очень полезный, можно сказать, уникальный опыт.
6. Когда человек делает что-то как волонтер, то чувствует, что занимается правильным делом. При достаточно размытых нравственных ориентирах в нашем обществе – это нужное чувство.
7. В минуты депрессии и самобичевания люди, которые занимаются волонтерством, понимают: они не зря живут на этом свете. Звучит грубо, но бескорыстная помощь другим удовлетворяет базовую потребность человека чувствовать себя хорошим.
8. Любой человек должен помогать тем, кто нуждается в помощи, если у него есть возможность. Для многих это аксиома. Поэтому волонтерство для них – способ выполнить эту обязанность.
9. Находиться среди людей, которые тратят свое время на волонтерство, радостно. Они не святые, не альтруисты, не блаженные, не идеальные, у них очень разный характер и мотивы, но при этом есть одна

общая черта: они неравнодушны. Хорошо, полезно и приятно находиться в обществе неравнодушных людей.

10. Волонтеры меняют жизнь к лучшему. Доброволец – солдат огромной армии добра, которая растет с каждым днем. Именно волонтеры добиваются того, чего раньше в нашей жизни не было. Обращают внимание общества на то, мимо чего оно до этого равнодушно проходило мимо. Никогда прежде у нас не навещали стариков в домах престарелых, не ходили играть к детям-инвалидам, не тушили лесные пожары, не дарили любовь бездомным собакам в приютах. Это означает, что одиноким дедушкам, особенным детям, бездомным животным и многим другим стало жить немного легче.

10.РАБОТА НАД ДОБРЫМИ ДЕЛАМИ

Педагог: Отлично, ребята. Скоро день добровольца – 5 декабря. Теперь, зная столько прекрасных причин стать волонтером, вы можете задуматься, а что ВЫ можете сделать хорошего, доброго, полезного для других в канун этого дня? Давайте вместе подумаем, что мы можем сделать для детей-сирот, которые находятся в детском доме?

(высказывание ребят, список добрых дел)

- Посмотрите, как много мы можем сделать добрых дел для окружающих! Я предлагаю эти дела воплотить в жизнь!

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ:

Рефлексия

Педагог:

-Ребята сегодня с вами мы затронули одну из самых важных тем в нашем современном мире, кто скажет какую? (Тему доброты и волонтерства!)

Педагог:

-Абсолютно верно. Ребята, как вы считаете, волонтерство – это наше будущее или нет?

(Да, волонтерство – это ключ, открывающий все двери. Волонтерство – это возможность проявить себя и помочь другим.)

Педагог:

Открытая ладонь – символ волонтерства. Давайте встанем в круг, вытянем правую руку вперед. Положите ваши ладони на мою. (Педагог левой ладонью накрывает руки детей) Пусть это сплотит нас еще больше. Мы команда! Все вместе давайте произнесем: Мы – команда! Ребята, вы сегодня узнали, кто такие волонтеры, приняли участие в волонтерской акции. Волонтерский дух побывал в этой аудитории.

Мы молодцы! Но наша встреча подошла к концу.

Помните. Вы - капитаны своего корабля жизни. И куда вы его направите - к хорошему или плохому – зависит только от вас. И если вам понравилась наша встреча, если ваши сердца зажглись добротой, вы готовы помогать другим, предлагаю вам взять на память буклеты, которые для вас приготовили волонтеры. Здесь вы найдете информацию об волонтерской деятельности, об отряде и, возможно, захотите

присоединиться.

Ребята, спасибо вам за занятие! Мне приятно было с вами познакомиться и вместе делать добрые дела. Пусть ваши сердца всегда будут наполнены только добром!

V. Анализ проведенного зачетного мероприятия

1. Соответствует ли содержание воспитательного мероприятия его целям и достигнутым результатам?
2. Соответствует ли воспитательное мероприятие возрастным особенностям обучающихся?
3. Учтены ли индивидуальные особенности отдельных обучающихся в мероприятии, на каких этапах?
4. Выдержано ли мероприятие по времени?
5. Является ли внеклассное мероприятие структурным или представляет собой набор не связанных между собой фрагментов?
6. Каково отношение обучающихся к мероприятию?
7. Все ли обучающиеся приняли участие в нем?
8. Кто из ребят был самым активным, чье участие Вам понравилось больше всего?
9. Поведение, каких детей у Вас вызывало тревогу?
10. Какие эмоции вызвало воспитательное мероприятие у обучающихся класса?
11. Какой была атмосфера воспитательного мероприятия?
12. Какие моменты воспитательного мероприятия Вам понравились больше всего? Почему?
13. Какие моменты воспитательного мероприятия Вам не понравились больше всего? Почему?

Будницкая Елизавета Семеновна



д/л "Комсомольский" ВДЦ "Орлёнок", куратор
г.Челябинск

Методическая разработка Игра по станциям «Разум. 451 градус по Фаренгейту»

Участники: Подростки в возрасте 9-14 лет в количестве 25 человек.

Пояснительная записка:

Актуальность книг, именно печатных изданий, не вызывает сомнений. Падение интереса к чтению волнует все прогрессивное общество, ведь подростки находятся под влиянием телевидения и Интернета. А классическая литература, в свою очередь, оказывает огромное влияние на подрастающее поколение, их воспитание, их речь.

Краткое описание идеи: данное дело представляет игру по станциям для детей, прибывших на 6 смену в д/л «Комсомольский». В ходе дела воспитатели познакомят ребят с произведением великого писателя Рэя Брэдбери «451 градус по Фаренгейту» и актуализируют значение чтения книг.

Форма: игра по станциям

Педагогические возможности:

- знакомство с писателем Рэй Брэдбери, его романом «451 градус по Фаренгейту» и главными героями;
- сплочение отряда посредством взаимодействия друг с другом через выполнение заданий;
- знакомство с одной из форм досуга.

Место и роль занятия в образовательном модуле: Игра по станциям проходит для детей в основной период тематической смены «Палитра детства» с целью сплочения и включения детей в тематику смены.

Цель: создать благоприятный образ книги и ее значении в жизни и судьбах людей.

Задачи:

- способствовать формированию умения работать в группе, в команде, развивать навык сотрудничества;
- сформировать у ребят представление о важности чувства ответственности за личный и коллективный выбор;
- популяризировать книги – как необходимый объект обихода человека;

Образовательные результаты:

Формулировка результата	Показатели результата	Способы оценки и фиксации результата
Знания, новый опыт работы в команде, навык сотрудничества.	Подросток обладает знаниями и умениями активной работы в команде, обладает навыками сотрудничества.	Наблюдение
Понимание важности выбора в жизни людей	Подросток чувствует ответственность за свой выбор и более обдуманно принимает решения	Беседа, наблюдение
Осознание того, что книга является необходимым объектом обихода человека	Подросток понимает важность чтения книг	Опрос

Условия проведения дела:

1. Разработка идеи игры по станциям отрядным воспитателем, работа с литературой и интернет-источниками, написание сценария, распределение обязанностей среди представителей ТГ.
2. Подготовка оборудования: ноутбук и проектор (или другое техническое средство, позволяющее выводить презентацию).
3. Канцелярские принадлежности: 4 ватмана, 25 фломастеров, 25 листов А4, 25 карандашей

Реквизит и оборудование:

1. Мебель: 3 стола,
2. Мультимедийный комплект (ноутбук, проектор)
3. Канцелярия: 4 ватмана, 25 фломастеров, 25 листов А4, 25 карандашей
4. Видеоролик: «Знакомы ли вы с книгой»
5. Видеоролик: Буктрейлер «451 градус по Фаренгейту»
6. Аудиозапись «Шепот ветра»

План проведения игры:

1. Формирование двух команд по 12-13 человек;
2. Вступительная часть: видеоролик, приветствие от автора, раздача маршрутных листов, видеоролик;
3. Игра по станциям;
4. Заключительная часть: слова от представителей станций (героев произведения), исполнение песни.

Ход дела

1 этап. Формирование двух команд по 12-13 человек.

Перед началом дела каждый ребенок открывает книгу «451 градус по Фаренгейту». В 1 команду отправляются те ребята, у которых номер страницы оказался нечетным, во 2 – четным. Таким образом происходит распределение на две команды.

2 этап. Вступительная часть.

Дети приходят на отправную точку и встают в два полукруга по командам. Воспитатели показывают видеоролик «Знакомы ли вы с книгой», вступительное слово ведущего.

Ведущий: Я, Рэй Бредбери, американский писатель. Меня называют классиком научной фантастики. Исследователи творчества спорят о том, что я писал - фэнтези, притчи или сказки, но вам я открою тайну – всё, что создал Бредбери – родом из детства и написано для детей, которые любят читать и умеют думать. Сегодня я приглашаю вас в свой университет – библиотеку Рэя, где рождается интерес к науке и человечеству. Напоминаю вам, что в доме книг можно разговаривать только шёпотом и необходимо держаться за руки.

Капитаны команд получают маршрутные листы, дети берутся за руки.

Ведущий: Шестьдесят лет назад я написал научно-фантастический роман об исчезновении книг на земле. Вам предстоит ответить на вопрос, стало ли умнее и лучше человечество за эти полвека. Стремитесь в путь, к хранителям библиотеки – героям романа Рэя Бредбери «451 градус по Фаренгейту».

Показ видеоролика буктрейлера «451 градус по Фаренгейту»

Ведущий: Удачи вам в путешествии, сделайте правильный выбор.

Команды расходятся по станциям.

3 этап. Игра по стациям.

1 станция «Гай Монтэг»

Гай Монтэг: Я - Гай Монтэг, пожарный. Впрочем, в эти новейшие времена пожарные команды не сражаются с огнём. Совсем даже наоборот. Мы отыскиваем книги и предаём их огню. Я десять лет исправно выполнял свои обязанности, пока не повстречался с Клариссой. Эта юная девушка научила меня думать.

Ваше задание – нарисовать книги, которые вы бы хотели сохранить и оставить будущим поколениям на память, и почему.

Каждому выдается лист бумаги и фломастер. Ребята рисуют книги.

2 станция. «Милдред»

Милдред: Я – Милдред, жена Гая. Я обожаю мир телесериалов и мечтаю только о четвёртой телестене, тогда иллюзия общения с телеперсонажами будет полной. Я не хочу детей, забываю сколько таблеток снотворного выпила сегодня и никогда не снимаю наушники. Каждый существует сам по себе. Мы слепы, глухи и одиноки.

Сейчас вам нужно выбрать одного человека из вашей команды, мы завязываем ему глаза, и он должны нарисовать всю вашу команду под диктовку. Каждый диктует лишь одну деталь.

3 станция «Кларисса Маклеллан»

Кларисса Маклеллан: Я - Кларисса Маклеллан, сумасшедшая. Так про меня говорят окружающие, потому что я не люблю скоростной езды, не слушаю громкой музыки и не провожу всё свободное время в «Луна-парках» и возле телевизора. Я задаю себе и окружающим вопрос: «Счастливы ли вы?» Но в ответ пустота, отсутствие тепла и человечности. Но ведь люди не могут быть одинокими и счастливыми одновременно.

Ребята, сейчас я хочу проверить, насколько вы доверяете друг другу и являетесь ли настоящей командой.

Проводится игра на сплочение «Стульчик». Один участник команды садится на стул, остальные садятся друг к другу на колени и образуют круг. Когда садится последний человек, то из под первого убирают стул так, чтобы круг замкнулся, а он оказался на коленях у последнего. После чего весь круг должен сделать шаг и не распасться.

4 станция «Битти»

Битти: Я - брандмейстер, начальник Гая. Ученые что-то лепечут о трении и молекулах, но, в сущности, они ничего не знают. А главная прелесть огня в том, что он уничтожает ответственность и последствия. Даже гнить будет нечему. Удобно. Гигиенично. Эстетично.

Сейчас ваша задача сохранить как можно больше карандашей, иначе огонь уничтожит и их.

Проводится игра «Карандаши». Вся команда встает в круг, у каждого в руках карандаш. Цель: одновременно подбрасывать карандаш соседу справа и ловить карандаш соседа слева, не роняя их. Тот, кто уронил, выходит из круга.

5 станция «Фабер»

Фабер: Я – профессор Фабер и доверяю Рэю Монтегу. Когда-нибудь после большой войны люди забудут про телевизоры и снова начнут читать. Всё, что вы ищете, существует в мире, но простой человек разве только одну сотую может увидеть своими глазами, а остальные девяносто девять процентов он познаёт через книгу.

Дорогие друзья, перед вами книга «451 градус по Фаренгейту». А в ней зашифрована кодовая фраза, которая укажет вам дальнейший путь.

Воспитатель выдает книги с заранее заданным шифром.

6 станция «Грэнджер»

Грэнджер: Я – Грэнджер – представитель необычного сообщества, духовной оппозиции, которая хочет сохранить книги и всю память о человечестве, заложенную в них. Не важно, что именно ты делаешь, важно, чтобы все, к чему ты прикасаешься, меняло форму, становилось не таким, как раньше, чтобы в нем оставалась частица тебя самого. В этом разница между человеком, просто стригущим траву на лужайке, и настоящим садовником, Первый пройдет, и его как не бывало, но садовник будет жить не одно поколение.

А теперь я прошу вас вспомнить все положительные и самые важные качества человека.

На два склеенных ватмана кладут человека, обводят его по контуру. Потом должны заполнить качествами. После прохождения всех станций команды возвращаются на отправную точку.

4 этап. Заключительные слова от представителей станций (героев произведения), исполнение песни.

Ведущий: Я, Рэй Бредбери. Меня называют классиком научной фантастики. Но разве мой роман «451 градус по Фаренгейту» не становится сегодня реальностью? Всё зависит от вас, от выбора, захотите ли вы стать хранителями библиотеки человечества.

Фабер: Даже сейчас, когда вы свободно держите книги в руках, вы не используете всего, что они вам дают.

Грэнджер: Каждый должен что-то оставить после себя. Сына, или книгу, или картину, выстроенный дом или сад, посаженный твоими руками.

Кларисса: Люди будут смотреть на что-то, чего при жизни касались твои пальцы, и в эту минуту ты будешь жив.

Битти: Когда-нибудь мы вспомним так много, что соорудим самый большой в истории экскаватор, выроем самую глубокую яму и навеки похороним в ней войну

Гай: Когда-нибудь мы построим фабрику зеркал. И будем выдавать зеркала, зеркала, ничего, кроме зеркал, чтобы человечество могло хорошенько рассмотреть в них себя.

Звучит аудиозапись «Шепот ветра»

Милгрэд: А теперь в путь.

Команды отправляются на свои отрядные места

Список используемой литературы:

Рэй Брэдбери «451 градус по Фаренгейту»

Приложение

Карта движения

Герои	Место	1	2	3	4	5	6
Гай		1 отр				2 отр	
Милгрэд			1 отр				2 отр
Кларисса		2 отр		1 отр			
Битти			2 отр		1 отр		
Фабер				2 отр		1 отр	
Грэнджер					2 отр		1 отр

Карта движения

Герои	Место	1	2	3	4	5	6
Гай		1 отр				2 отр	
Милгрэд			1 отр				2 отр
Кларисса		2 отр		1 отр			
Битти			2 отр		1 отр		
Фабер				2 отр		1 отр	
Грэнджер					2 отр		1 отр

Бурылева Анастасия Владиславовна

ГБПОУ Белорецкий педагогический колледж, студентка 3 курса
г. Белорецк



Мероприятие «На просторах киноленты»

Цель мероприятия: активизировать познавательную деятельность учащихся, повысить мотивацию учебной деятельности.

Форма: КПИ

Направленность: развлекательная

Задачи мероприятия:

Воспитательная: воспитание умения работать в команде, уважение к сопернику, воспитание чувства ответственности, популяризация отечественного кинематографа.

Учебная: теоретическое повторение ранее изученного материала в увлекательной форме.

Развивающая: развитие познавательного интереса, расширение кругозора, творческих способностей учащихся, умения излагать свои мысли и навыков неформального общения.

Организационный момент.

(Раздача жетонов при входе трех цветов)

-Здравствуйте, дорогие друзья! Вас приветствует команда Эврика!

-Я хочу с вами, новыми друзьями, сыграть в очень интересную игру. Сегодня у нас необычный день. Мы с вами окунемся в мир кино. Наше мероприятие называется «На просторах киноленты». Для начала выберете капитана и название команды. Название должно пересекаться с темой нашего мероприятия. Предстоит нелегкая борьба. Выиграет тот, кто лучше справится со всеми заданиями и заработает больше баллов.

Правила нашей игры:

В игре принимают участие три команды, которые, пользуясь схемой, выбирают тему задания и его стоимость.

Право ответа принадлежит команде, первой поднявшей таблички со своим названием. В случае верного ответа на счет команды поступает количество баллов, соответствующее стоимости вопроса. Если команда не знает ответа, то право отвечать переходит другой команде.

Журналы, клипы, кинофильмы.

Идем туда мы целым классом.

Там- хорошо, там просто- классно!

Там что-то не были давно, пора бы посетить...(Кино)

-2016 год был признан годом кино. Конечно же вы догадались, мы будем сегодня говорить о киноискусстве. 27 августа в России отмечается День российского кино. А как вы понимаете, что такое кино?

"Кино" в переводе с греческого означает "двигаю", "двигаюсь".

История кинематографа небольшая, и известна даже точная дата его рождения- это 28 декабря 1895 года. Братья Люмьер считаются основателями современного кинематографа. Два известных и наиболее популярных фильма братьев Люмьер- "Прибытие поезда" и "Политый поливальщик". В "Прибытие поезда" паровоз, появляясь из глубины экрана, устремлялся на зрителей, заставляя их вскакивать с мест из-за боязни быть раздавленными. Вскоре паровоз занимает почти весь экран, стремительно надвигаясь на зрителей.

В России премьера первого фильма состоялась 15 октября 1908 года. Длился первый российский фильм всего 7 минут. А первая цветная отечественная лента вышла на экраны в 1925 году. Это был знаменитый "Броненосец Потемкин" Сергея Эйзенштейна.

-И первое задание, с которым вы должны справиться- это отгадать мелодию. Чья команда первая отгадает, та и начнет нашу игру! (песня Антошка)

Игру начинает команда...

	100	200	300
Импровизация	+	+	+
Интуиция	+	+	+
Викторина	+	+	+
Угадай продолжение мультфильма	Простоквашино	Карлсон	Котёнок Гав
Соотношение			
Мелодия (из какого фильма)	Операция Ы	Иван Васильевич меняет профессию	Приключение Электроника
Конкурс внимательных кинозрителей	Мойдодыр	Маугли	Ну Погоди

Импровизация

100

5 действующих лиц.

Сказка про трех котят и косточку (авторская)

Действующие лица: котята (3 чел.), пёс, косточка, чтец. Три котёнка- Фантик, Кисточка и Боня играли во дворе и догонялки. Вдруг Фантик увидел у спящего сторожевого пса в миске недоеденную косточку. Фантик тихонько подкрался к миске и понюхал косточку. Косточка пахла так вкусно, что Фантик облизнулся и

шумно сглотнул слюну. Кисточка и Боня тоже подбежали к миске. Они тоже были голодны и стали обнюхивать кость. Пёс заворочился и котята бросились в разные стороны. Но пёс сладко зевнул и продолжил спать. А котята опять приблизились к заветной косточке и начали нерешительно трогать её лапками... Наконец, Фантик не выдержал, схватил косточку и потащил её в сторону. Остальные котята бросились за ним. Косточка была тяжелая, и Фантик быстро устал и отпустил кость. Её тут же подхватили Боня с Кисточкой. Но они стали тянуть косточку в разные стороны и у них не получалось её нести. Фантик рассердился на них и начал громко шипеть, да так, что разбудил пса. Он открыл глаза и удивленно посмотрел на котят, даже забыв зарычать. А котята испуганно замерли, бросив кость. Они застыли как игрушки и даже не моргали. Пёс не поверил своим глазам, даже потер их кулаками... Хотел он рассердиться, зарычал было уже, нахмурился, но потом погрозил им кулаком и решил отдать кость голодным котятам. показав пример великодушия. Подтолкнул лапой кость в их сторону и снова лег, прикрыв глаза. Котята, благодарно мяукая, потащили кость к ближайшему дереву.

Импровизация

200

6 действующих лиц.

Сказка про котёнка.

Действующие лица: котёнок, сороки (2 чел.), бумажка, петух, курица, щенок, чтец. Сегодня котёнок впервые вышел из дому. Было теплое летнее утро, солнце раскидывало свои лучи во все стороны. Котёнок уселся на крылечко и стал щуриться на солнце. Вдруг его внимание привлекли две сороки, которые прилетели и сели на забор. Котёнок медленно сполз с крылечка и стал подкрадываться к птицам. Сороки стрекотали не умолкая. Котёнок высоко подпрыгнул, но сороки улетели. Ничего не вышло. Котёнок стал оглядываться по сторонам в поисках новых приключений. Дул легкий ветерок и гнал по земле бумажку. Бумажка громко шуршала. Котёнок схватил её, поцарапал немного, покусал и, не найдя в ней ничего интересного, отпустил. Бумажка улетела, подгоняемая ветром. И тут котёнок увидел петуха. Высоко поднимая ноги, тот важно шёл по двору. Затем остановился, захлопал крыльями и пропел свою звонкую песню. Со всех сторон к петуху бросились куры. Недолго думая, котёнок бросился в стаю и схватил одну курицу за хвост. Но та так больно клюнула котёнка, что он заорал истошным криком и побежал обратно на крыльцо. Тут его поджидала новая опасность. Соседский щенок, припадая на передние лапы, громко залаял на котёнка, а потом попытался его укусить. Котёнок в ответ громко зашипел, выпустил когти и ударил собаку по носу. Щенок убежал, жалобно поскуливая. Котёнок почувствовал себя победителем. Он начал зализывать рану, нанесенную курицей. Потом он почесал задней лапой за ухом, растянулся на крылечке во весь свой рост и заснул. Что ему снилось, мы не знаем, но он почему-то все время дергал лапой и шевелил усами во сне. Так закончилось первое знакомство котёнка с улицей.

Импровизация

300

8 и более.

Сказочка про Винни-Пуха и пчел.

Действующие лица: Винни-Пух, Тигра, мёд, пчёлы (3-5 чел.), воздушный шарик, травка, чтец (если не хватает человек, то кто-то может играть двойную роль). Винни-Пух вышел из дома и, зевая, отправился за Мёдом, который, как вы знаете, надежно охраняют Пчелы. Пчелы жужжали и суетились, но не давали Винни-Пуху дотронуться до мёда. Тогда Винни-Пух позвал Тигру, который гулял со своим воздушным шариком. Воздушный шарик был большой, но легкий, поэтому Тигра с легкостью подкидывал его то одной рукой, то двумя, то коленом, то головой. При этом Тигра весело рычал и смеялся. Винни-Пух, увидев такую картину, отобрал воздушный шарик у Тигры и стал дуть на него так сильно, что тот завертелся, как юла, поднялся в небо и улетел. Винни-Пух и Тигра стали думать, как достать мёд, при этом почесывали затылки друг другу. Они решили изобразить бабочек и стали подкрадываться к меду. Но пчелы не дремали, они стали подлетать к Винни-Пуху и Тигре все ближе и ближе, при этом издавая страшное жужжание. Тогда друзья решили притвориться спящими, они улеглись на травку и засопели. Травка была такая мягкая и шелковистая, она нежно приняла друзей в свои объятия. Но вот одна пчела подлетела к Винни-Пуху и ужалила его прямо в нос. Тот высоко подскочил и хлопнул пчелу своей огромной лапой. Тогда все остальные пчелы набросились на друзей и начали жалить их. Винни-Пух и Тигра как могли отбивались, при этом Винни-Пух громко охал, а Тигра рычал. В неравной борьбе победу одержали Винни-Пух и Тигра, раскидав пчел по травке. Путь к меду был свободен, и друзья, протянув лапы к меду, прилипли к нему. Пчелы вновь бросились в атаку, а Винни-Пух и Тигра стали убегать вместе с медом. Они визжали при каждом налете пчел, но были страшно довольно тем, что мед оказался у их лапах!

Интуиция

100

1)Скверная. Славится костяной ногой. (Баба-Яга)

2)После свадьбы превращается в жабу. (Царевна-лягушка)

3)Обладает уникальной методикой исцеления: таким образом исцелил три тысячи безнадёжно больных бегемотов. (Айболит)

Интуиция

200

1)Милое создание с пуговицами вместо глаз. Имеет цель: передружить всех вокруг. (Чебурашка)

2)Существо, ростом не больше человеческого пальца (Дюймовочка)

3)Обрюзглый старик, пучеглазый, с рыбьим хвостом. Имеет огромную бороду и усы, иногда- рыбьи черты, лапы с перепонками и рог на голове. (Водяной)

Интуиция

300

1)Живёт в райском саду, в золотой клетке. Питается золотыми яблоками, своим пением исцеляет больных и возвращает зрение слепым. (Жар-Птица)

2)Огнедышащий дракон с несколькими головами, олицетворение злого начала в сказках и былинах. Живёт обычно в горах. (Змей-Горыныч)

3)Третий Сын. Он умеет петь и играть на разных инструментах, а также говорит загадками. В финале сказки получает богатство и царевну в жёны. (Иван-дурак)

Викторина (загадки)

100

1. Искал свою маму лохматый слоненок
Ко всем приставал: "Чей я ребёнок?"
Немало пришлось малышу испытать!
Слониха его приняла, словно мать.
(Мамонтёнок, м/ф "Мама для мамонтёнка")

2. Он- не мягкая игрушка
А из сказочки зверюшка
В зоопарке он служил
И у крокодила жил
Мех на нём то как рубашка
Имя зверя-....
(Чебурашка, м/ф "Чебурашка и крокодил Гена")

3. В Простоквашино их дом
Проживают четвером
Кто из них погожим днём
Вдруг свалился в водоем?
(Шарик, м/ф "Дядя Федор, пес и кот")

4. Вы ведь слышали о нем?
Знает все и обо всем.
"А Вы были на Таити?"-
Сами так его спросите.
Да загадка-то простая!
Как же звали попугая?
(Кеша, м/ф "Возвращение блудного попугая")

5. У этого героя
Дружок есть - Пятачок,
Он Ослику в подарок
Нес пустой горшок,
Лез в дупло за медом
Пчел гонял и мух.
Имя медвежонка,
Конечно,-....
(Винни-Пух, м/ф "Винни-Пух")

6. Он всегда, как день варенья,
Отмечает день рожденья,
На штанишках кнопку тиснет,
Чтоб отправиться в полет,
Под пропеллером повиснет
И летит, как вертолет.
Парень он,"в расцвете лет".
Кто он? Дайте-ка ответ.
(Карлсон, м/ф "Малыш и Карлсон")

7. Черепахе 300 лет.
Уж ее и старше нет.
И она-то рассказала
Тайну, о которой знала
И которую хранила,
Буратино ключ вручила:

"Вот он, ключик золотой.
В город Счастья дверь открой.
Я ж в пруду останусь тут".
Черепаху как зовут?
(Тортилла м/ф "Приключения Буратино. Золотой ключик")

Викторина (загадки)

200

1. Как звали большую черную кошку из Джунглей?
(Багира)
2. Мультфильм о враче-ветеринаре?
Доктор Айболит)
3. Что потерял ежик в тумане?
(Узелок)
4. Что рвал крошка Енот у пруда?
(Осоку)
5. В каком мультфильме измеряли рост удава?
(38 попугаев)
6. Назовите вредину преклонного возраста. Ее имя совпадает с названием шляпы?
(Шапокляк)
7. Как звали котенка, который предложил вместе бояться?
(Котенок Гав)

Викторина (загадки)

300

1. Какого ученого звания неожиданного для себя удостоился скромный директор детского сада, он же "Джентльмен удачи"?
(Доцент)
2. Что означает кино с греческого?
(Двигаю, двигаюсь)
3. В скольких номинациях получил "Оскара" фильм "Титаник"?
(В 11)
4. В каком году в России состоялась премьера первого фильма?
(В 1908)
5. Назовите имя и фамилию актёра, сыгравшего главную роль в фильме "Терминатор"
(Арнольд Шварцнегер)
6. Сколько длился первый российский фильм?
(7 минут)

7. Кто в кино считается "автором фильма"?

(Режиссёр)

Угадай продолжение мультфильма.

(включается мультфильм и в нужный момент останавливается. Дети должны догадаться, что было после)

Соотношение.

100

Герой книги А. Толстого. На протяжении всего произведения его ожидают опасные приключения. Этот герой был одет в красную рубашку и синие шорты.	**Винни-Пух**
Большой друг Кристофера Робина. Получил имя от одной из реальных игрушек Кристофера Робина.	**Буратино**
Уводит красную девицу в своё царство и создаёт препятствия на пути её дозволения.	**Кощей Бессмертный**

200

Хозяйка Музея Сказки. Ведёт почту Бабы Яги, принимает гостей, рассказывает историю создания музея.	**Колобок**
Знаменитый сказочный персонаж, созданный Корнеем Чуковским.	**Мойдодыр**
Имеет шарообразную форму.	**Марья искусница**

300

Этот персонаж связан с Операцией Ы	**Безруков Сергей**
Премия газеты «Москоовский комсомолец» за роль Алёшки в спектакле «На дне»	**Леоонов Евгений**
Озвучивал фильм «Винни-Пух» в 1969 годк	**Шурик**

Мелодия

(Дети должны догадаться из какого фильма звучит мелодия)

Конкурс внимательных кинозрителей

Вам предлагается посмотреть мультфильм или фрагмент мультфильма. Внимательно! Сразу после просмотра я задам вопросы.

-Какого цвета рубашка у?

-Сколько друзей собралось у?

-Как звали собаку… и т.д.

Подведение итогов

Наше время подошло к концу. Прошу вас передать коробочки для подсчёта баллов. **Итог:** чему было посвящено наше сегодняшнее мероприятие? Что понравилось больше всего? Вот и завершилось наше мероприятие «На просторах киноленты» и сейчас самая приятная часть нашего дня

Вручение грамот.

-До новых встреч!

Гардер Карина Евгеньевна

ГАУДО ДООЦ «Сибирская сказка», вожатый, воспитатель
Кемеровская область, г. Новокузнецк



Игра - конкурс «Волшебная сила искусства» (с элементами эвристики)

«Духовная жизнь ребенка полна лишь тогда,
Когда он живет в мире сказок, творчества,
Воображения, фантазии, а без этого он
Засушенный цветок»
В. Сухомлинский

Введение

Теория и технология развития одаренности обучающихся – дидактическая эвристика – по мнению А.В.Хуторского, наука об обучении как открытии. В эвристическом обучении ребенок изначально конструирует знания в исследуемой области реальности. Для этого ему предлагается реальный значимый объект (природное явление, историческое событие, материал для конструирования и т.п.), но не готовые знания о нем. Полученный ребенком продукт деятельности (версия, текст, рисунок, сочинение, поделка, творческая работа и т.п.), затем с помощью педагога сопоставляется с культурно-историческими аналогами в соответствующей области. В результате ребенок переосмысливает или достраивает свой результат. Происходит личностное образовательное приращение ребенка (его знаний, чувств, способностей, опыта), создается соответствующая продукция. Реализуется принцип ситуативности обучения – образовательный процесс строится на организуемых ситуациях, предполагающих эвристический поиск их решения. Эвристический конкурс как раз и предлагает организовать эту ситуацию. Учите и учитесь эвристически! Проверено – систематическое участие в эвристических конкурсах изменяет мышление участников в творческую сторону. А это позитивно влияет не только на успехи в учебе, но и на жизненные достижения. Эвристические конкурсы доступны для любого ученика из любой школы. Реализовать свой творческий потенциал удаётся каждому.

В данном конкурсе с помощью эвристических конкурсных заданий предлагается привлечь детей к изучению мира искусства. Задания на эвристических конкурсах всегда необычны и зажигательны, участники выполняют их с радостью и удовольствием. Во время конкурса особенно поощряется индивидуальная самобытность и креативные способности участников конкурса.

Задания для конкурса подбираются открытые, то есть такие, которые не предполагают заранее известного

ответа. Они ориентируют участников на выявление собственного смысла окружающих явлений и самопознание. На один и тот же вопрос может быть несколько правильных ответов. Практически любой элемент изучаемой области может быть выражен в форме открытого задания, например: сочините пословицу на заданную тему, составьте сборник своих задач, установите происхождение объекта, исследуйте явление и т.д.

Рассмотрим методы обучения, называемые эвристическими, которые использовались при подготовке конкурсных заданий. Название «эвристические» они получили потому, что результатом их применения всегда является создаваемая учениками образовательная продукция: идея, гипотеза, закономерность, эксперимент, знаковое или текстовое произведение, творческая работа, картина, поделка, план своих занятий и т.п.

Метод эмпатии (вживания) означает «вчувствование» человека в состояние другого объекта. Опираясь на древнейшую идею соответствия макро- и микрокосма, познание человеком окружающего мира есть общение подобного с подобным. Метод эмпатии вполне применим для «вселения» участников в изучаемые объекты окружающего мира. Посредством чувственно-образных и мысленных представлений ученик пытается «переселиться» в изучаемый объект, почувствовать и познать его изнутри.

Условием успешного применения метода эмпатии является определенное состояние участников, создаваемый руководителями настрой. Сначала это может быть как игра, на которую дети реагируют, как правило, с некоторым весельем. Затем, когда будут получены и осознаны образовательные результаты, ребята уже не будут относиться к данному методу как экзотическому и примут его в разряд действительно учебных методов.

Вживаться в сущность дерева, камня, медведя, облака и других объектов помогает применение словесных предписаний типа: «Представьте себе, что вы то растение, которое стоит перед вами, ваша голова - это цветок, туловище - стебель, руки - листья, ноги - корни ...». В моменты наилучшего «вживания» участник задаёт вопросы объекту-себе, пытается на чувственном уровне воспринять, понять, увидеть ответы. Рождающиеся при этом мысли, чувства, ощущения и есть образовательный продукт участника, который может затем быть выражен им в устной, письменной, знаковой, двигательной, музыкальной, рисуночной форме, в виде пантомимы. Наблюдение объекта в данном случае переходит как бы в самонаблюдение участника, которому удаётся отождествить себя с объектом.

Приведём примеры заданий на использование метода «вживания»:

- напишите рассказ о том, что вы чувствовали во время «вживания» в изучаемый объект, что наиболее ярко удалось представить, что удивило вас, что понравилось;
- почувствуйте, изобразите объект (можно с помощью пантомимы), например, если вы медведь, то какой он, злой, голодный, добродушный, из цирка, какое время года, что делает, что нравится и чем бывает недоволен;
- в момент наилучшего «вживания» задайте вопросы как бы самому себе, например: «Я река. Где у меня

самое быстрое течение? Почему я теку по полю с изгибами? Как глубоко проникают мои воды? Много ли воды у меня испаряется вверх?».

Участники обычно отмечают, что подобные упражнения развивают способность мыслить и понимать явления с различных точек зрения, учат включать в познание не только разум, но и чувства.

Данный метод оказывается необычайно эффективным, поскольку задействует неиспользуемые обычно возможности детей. Детям младшего школьного возраста свойственна способность переживать наблюдаемое, чувственно познавать окружающие объекты, используя методы их «очеловечивания».

Метод образного видения – эмоционально-образное исследование объекта. Предлагается, например, глядя на число, фигуру, слово, знак или реальный объект, нарисовать увиденные в них образы, описать, на что они похожи. Образовательный продукт как результат наблюдения выражается в словесной или графической образной форме, то есть участники проговаривают, записывают или рисуют результаты своего исследования.

Метод придумывания – это способ создания неизвестного участникам ранее продукта в результате их определённых умственных действий. Метод реализуется при помощи следующих приёмов: а) замещение качеств одного объекта качествами другого с целью создания нового объекта; б) отыскание свойств объекта в иной среде; в) изменение элемента изучаемого объекта и описание свойств нового, изменённого объекта.

Метод сравнения применяется для сравнения версий разных участников, их версий с культурно-историческими аналогами, которые формулировали великие ученые при сравнении различных аналогов между собой. Для обучения данному методу участникам предлагаются вопросы: «Что значит сравнить? Всегда ли и все можно сравнивать? Укажите, что, на ваш взгляд, не подлежит сравнению, и попытайтесь всё же сравнить несравнимое».

Метод конструирования понятий. Формирование у участников изучаемых понятий начинается с актуализации уже имеющихся у них представлений. Например, младшим школьникам уже известны термины «слово», «небо», «зима», «движение»; старшим ученикам – «алгоритм», «величина», «молекула» и др.

Сопоставляя и обсуждая детские представления о понятии, руководитель помогает достроить их до некоторых культурных форм (но не обязательно до тех, которые есть в учебниках!). Результатом такой работы выступает коллективный творческий продукт - совместно сформулированное определение понятия, которое записывается на доске.

Одновременно учитель предлагает детям познакомиться с другими формулировками понятия, которые приведены, например, авторами разных учебников или других книг. Различные формулировки остаются в тетрадях учеников как условие их личностного самоопределения в отношении изучаемого понятия.

Метод ошибок. Данный метод предполагает изменение устоявшегося негативного отношения к ошибкам, замену его на конструктивное использование ошибок (и псевдоошибок) для углубления образовательных

процессов. Ошибка рассматривается как источник противоречий, феноменов, исключений из правил, новых знаний, которые рождаются на противопоставлении общепринятым. Внимание к ошибке может быть не только с целью её исправления, но и для выяснения её причин, способов её получения. Отыскание взаимосвязей ошибки с «правильностью» стимулирует эвристическую деятельность детей, приводит их к пониманию относительности и вариативности любых знаний.

Метод эвристических вопросов (Квинтилиан). Для отыскания сведений о каком-либо событии или объекте задаются следующие семь ключевых вопросов: «Кто? Что? Зачем? Где? Чем? Как? Когда?» Парные сочетания вопросов порождают новый вопрос, например: Как-Когда? Ответы на данные вопросы и их всевозможные сочетания порождают необычные идеи и решения относительно исследуемого объекта.

Границы применимости дидактической эвристики определяются конкретным педагогом, родителем, вожатым. Сами участники, как правило, с удовольствием воспринимают возможность творческого самовыражения.

Организация и проведение конкурса «Волшебная сила искусства»

Организация и проведение конкурса возможна в любом образовательном учреждении и в детском оздоровительном лагере. Допускаются разновозрастные команды. Например, команды формируются в отрядах лагеря на вечерней планерке, где им и выдается план конкурса. Состав команды от 6 до 15 человек.

Цель: формирование интереса к миру искусства, воспитание наблюдательности, развитие мотивации к творческой и исследовательской деятельности.

Задачи:

- формировать первичные представления о роли музыки, живописи и театра в духовно-нравственном развитии человека;
- развивать художественный вкус и интерес к театральному, музыкальному искусству, живописи, воспитывать нравственные и эстетические чувства;
- развивать эмоционально-эстетического восприятие и формирование творческой активности у детей и подростков;
- научить детей превращать знания в инструмент творческого освоения мира, при необходимости самостоятельно получить новое знание, а затем эффективно его использовать;
- поддержать любознательность, интерес к искусству, дать почувствовать себя в своей среде, в обществе тех, кто также охвачен увлечением, наконец, получить заряд уверенности или, наоборот, «сбить» излишнее самомнение, проверить свои знания, даже если победа прошла мимо;
- формировать умение работать в команде на достижение общей цели, не теряя собственной индивидуальности.

Возможна предварительная подготовка команд по вопросам искусства, для этого командам выдаются

наглядные материалы, буклеты, проводятся заочные экскурсии.

Можно подобрать, усложнить или упростить задания в зависимости от возраста участников, время, отведенное на конкурс и т.п. Организаторы конкурса имеют возможность по предлагаемым заданиям подобрать приемлемый вариант.

Для проведения конкурса к каждой команде прикрепляется игротехник (вожатый другого отряда, ребенок из старшего отряда, класса – организаторы игры).

Перед началом мероприятия, представляют независимое жюри, которое будет оценивать конкурсы (вожатый, приглашенные, дети из отрядов и т.д.).

На экране - поле из 10 знаков, за каждым из которых скрывается задание.

Команды выполняют предварительное задание – выстраиваются по дате рождения участников (от самых молодых к самым взрослым). Кто первый правильно справляется с этим заданием, тот получает право первым выбрать знак на экране монитора. В дальнейшем, знаки команды выбирают по очереди. Задания, скрывающиеся за каждым символом, выполняют все команды, получают баллы. В финале программы подсчитывается количество баллов и определяется команда – победительница.

Галимова Ирина Игоревна



Воронежский государственный педагогический университет, студентка 3 курса
Воронежская область, г. Воронеж

Мероприятие «4 стихии»

Сюжет мероприятия:

По легенде, существовало 4 мастера стихий, которые поддерживали равновесие в мире с помощью книги, объединявшей все стихии. Но ничто не длится вечно. Книга постепенно утратила свою силу, а листы ее разлетелись по всему миру. Природа начала буйствовать: пожары, землетрясения, наводнения, ураганы… И только человек сможет вернуть все на свои места.





Актуальность:

Мероприятие проводится во 2 день заезда. Ребята подробнее знакомятся с территорией лагеря, друг с другом и вожатыми. Кроме того, игра помогает выявить лидеров, развить у ребят сообразительность и наблюдательность

Цель:

Познакомить ребят с лагерем, вожатыми и друг с другом. Сформировать отношения сотрудничества в детском коллективе.

Задачи:

- развить у ребят находчивость, сообразительность, мобильность принятия решений;
- научить работать в команде.

Ход мероприятия:

Все отряды собираются на плацу. Начинается ввод в легенду.

Ведущий. Давным-давно жили на Земле четыре Мастера: Мастер Воды, Мастер Земли, Мастер Воздуха, Мастер Огня. Каждый из них обладал уникальными знаниями, способными управлять и властвовать над своей стихией. Главной задачей мастеров было сохранить природное равновесие на земле, так как одна стихия могла успокоить другую. И долгое время Мастера поддерживали баланс во Вселенной. Но со временем они начали спорить о том, чья стихия важнее всего.

(Выходит Мастер Огня): «Я могу согреть весь земной шар и в любом месте создать огонь, даже в сердце» (дарит ребятам несколько сердец из бумаги).

(Выходит Мастер Воды): «А что будет если огонь разлетится по всему свету? Так же можно весь мир сжечь! Тебя постоянно надо контролировать. Тебе явно не обойтись без меня».

(Выходит Мастер Земли) «Я считаю, стихия Земли должна являться главной, ведь я символизирую мир и жизнь».

(Выходит Мастер Воздуха) «Дорогие друзья, ну что же вы спорите, конечно же главной стихией является стихия воздуха! Ни один из вас не смог бы подарить людям то, что каждый день отдаю я».

За своими спорами Мастера и не заметили как стали терять свою силу, а листы «Книги Мастеров» разлетаться по всему свету.

Хранитель (директор): «Да что у вас тут происходит! В мире ураганы, пожары, наводнения, а вы тут сидите и спорите!»

Кто-то из мастеров: «Товарищи, и правда! Мы из-за наших споров совсем упустили то, что происходит в мире. Из-за нас страдают ни в чем невинные люди. А главное , мы потратили свою силу на бессмысленные споры…

Другой мастер: «Нам нужно срочно отыскать разлетевшиеся страницы, но одни мы теперь точно не справимся. Ребята, вы нам поможете?»

После этого отряды делят на стихии (в моем лагере 6 отрядов, 6 и 4 получили стихию огонь, 5 и 3 – вода, а отряды помладше – 1 и 2 – воздух и земля соответственно). Отряды соревнуются по возрастным подгруппам (5 с 6, 4 с 3, 1 со 2).

1 этап. Отряды по подгруппам отводят на точки старта. 5 и 6 отряды (буду рассказывать на их примере, другие аналогично) стоят на расстоянии примерно 100 метров друг от друга в очерченных кругами зонах.

Выбирается 1 доброволец из каждой команды и выходит в центр между отрядами. Им объясняют, что они в заколдованной зоне. Они не понимают простых слов, но реагируют на вымышленные, не существующие слова и звуки.

Отрядам объясняют, что их товарищи в заколдованной зоне, где находится первая подсказка для нахождения потерявшихся страниц Книги Мастеров, но в этой зоне добровольцы лишены возможности понимать простые слова и реагируют только на вымышленные. Вожатый на одинаковом расстоянии кладет подсказку (2 листа).

Задача отрядов придумать условные команды для их товарища (не более 10) и записать их на двух листах, которые даст вожатый (например, вперед – «пиу»; взять – «курлык»; присесть – «би-би» и т.д.) По 1 листу с командами дают добровольцам в заколдованной зоне.

После этого, используя условные команды, которые хором выкрикивают члены отрядов, заколдованный должен дойти до подсказки и принести ее своему отряду (1 условная команда соответствует одному действию(шагу)).

(материал взят и переработан с сайта http://azps.ru/training/85.html)

2 этап. В полученной подсказке написано, что страницы книги приняли образ разнообразных живых существ и поймать их можно только одним способом. На территории лагеря расположено несколько станций, где, выполняя задания, ребята получают кристаллы, которые обменивают в торговой лавке на «оружие» для определенного существа. «Оружие» - вода 4-х цветов (красная, синяя, зеленая и желтая). После приобретения воды всех 4-х цветов начинается охота на страницы.

3 этап. У каждого существа есть своя комбинация цветов (в каком порядке нужно брызнуть на него цветной водой, что бы поймать). Например, что бы поймать страницу-тигра нужно брызнуть в него сначала желтой, потом красной, синей и в конце зеленой водой. После этого существо само отправляется к Книге Мастеров, а отряд просто сопровождает его и получает заслуженные баллы.

Условие: отряд должен окружить существо, а потом начинать использовать воду.

Как понять какую цветом воду использовать: Если, брызнув водой определенного цвета существо продолжает вести себя спокойно – вы угадали, если начинает вести себя агрессивно или убегать – не угадали.

Если отряд, относящийся, например, к огненной стихии (в нашем случае 6 и 4) привел огненное существо (то, у которой в комбинации цветов первый красный, т.е. в которое брызнули сначала красной водой), то отряд получает 3 балла. За других, не огненных существ – 2 балла. С другими стихиями аналогично.

Заключение:

В конце игры Мастера стихий благодарят ребят за помощь и в благодарность приглашают на вечернее мероприятие после ужина (концерт вожатых).

Дурягина Алена Александровна

КГБОУ ДО ХКЦВР Созвездие, вожатая педагогического отряда
г. Хабаровск



Педагогическая авторская разработка Энкаунтер «Мой край»

Актуальность: Изучение истории – неотъемлемая и важная часть в воспитании гражданина с активной жизненной позицией, ведь так ребенок может увидеть, как отдельные поступки и решения людей приводят к глобальным изменениям и понять, что он также способен формировать будущее своей страны. Наиболее просто проследить эти закономерности на примере истории родного региона, ведь эти события и территория имеют непосредственное отношение к человеку и его жизни. Знакомясь с тем, как складывалась судьба родного города или известного сызмальства человека, ребенок переживает более глубокие чувства, нежели воспринимая знания не связанные с ним напрямую, а, значит, более ответственно подходит в дальнейшем к принятию собственных решений, более заинтересован в развитии своего края и страны. В ходе реализации данного мероприятия участники актуализируют свои знания об истории родного края, знакомятся с интересными историческими фактами. В процессе работы происходит развитие познавательных процессов, формируется чувство патриотизма, любовь к родному краю.

Цель: способствовать формированию у участников целостного представления о родном крае, воспитание у детей и подростков нравственных качеств по отношению к родному краю.

Задачи:

- Актуализировать знания по краеведению;
- Способствовать развитию логического мышления, внимательности и сообразительности;
- Привлечь внимание участников к истории родного края.

Возраст участников: 13 – 17 лет

Форма: отрядное дело

Предварительная подготовка:

1) Оборудование:

Ноутбук

Колонки

2) Костюмы:

Официальные деловые

3) Реквизит:

Планшеты
Стулья
Стол
Канцелярские принадлежности (бумага, фломастеры, ручки, клей, скотч)
Карта Хабаровского края по районам пустая (формат А2)
Цветные районы для карты (с цифрами и буквами для кода)
Головоломки, загадки. Ребусы про Хабаровский край
Задания для поиска по территории (QR-коды)
Архивы с заданиями
Подарочки детям (наклейки)

Продолжительность: 60 – 70 минут

Краткое содержание:

Участники энкаунтера становятся детективами, которые помогают найти пропавший артефакт, в процессе прохождения квеста участники актуализируют знания о своем родном крае. Отряд делится на микрогруппы, каждая из которых выполняет свое задание чтобы получить итоговый код и узнать что за артефакт и где он спрятан. Задания на командную работу, проявление значимых качеств для работы в команде, таких как логика, сообразительность, скорость и др. По итогу квеста артефакт найден, все участники получают призы.

Предполагаемый результат: Участники, тренируют логическое мышление, сообразительность, коммуникативные навыки. Обобщают свои знания о родном крае, его достопримечательностях, известных исторических личностях, символике Хабаровского края.

Ход отрядного дела (по времени кратко):

1) Погружение. 10 минут. Отряду рассказывается о пропавшем артефакте и отряд распределяют по группам («Мозговой штурм», «Спринтеры», «АгитациЯ»).

2) Выполнение заданий. 20 минут. Каждая команда (микрогруппа) выполняет свое задание и заполняют карту Хабаровского края. На выполнение задании каждой группе дается 10-15 минут. Отряд, собрав карту вводит итоговый код и находит исчезнувший артефакт.

3) Подведение итогов. 10 минут. Вывод участников из игровой ситуации, анализ, выполненных заданий. Что понравилось? Что не понравилось? Что узнали нового?

Сценарий проведения (подробно расписанный)

1. Отряд на время квеста становится детективным агентством, вожатые предлагают ребятам разгадать какой артефакт был потерян. Они говорят о том, что для поиска ответа придется исследовать весь край. Время для поиска артефакта – 50 минут. Участникам вожатые выдают конверт (либо книга и др.). В конверт (книгу или др.) входят: первая подсказка (QR-код) для поиска артефакта (артефакт – то, что они находят в конце игры), мозговой штурм (головоломки, загадки и т.д.), задания для творческой группы, флешка (с

архивами). Также у команды имеется ноутбук.

2. Отряд, получив конверт с заданиями делится на три подгруппы:

Дети, которые бегают в поисках артефакта (спринтеры);

Дети, которые решают головоломки на месте (мозговой штурм)

Дети, которые рисуют агитационный плакат, посвященный природе Хабаровского края и придумывают кричалки на данную тему (АгитациЯ).

Те дети, которые бегают по территории в поисках артефакта получают следующие инструкции: им необходимо найти место, указанное на картинке, в этом месте будет находиться QR-код, открыв который участники получат слово, являющееся ключом к одному из архивов. (Важно, объяснить детям, что QR-коды срывать не нужно, они нужны другим командам также) Когда дети получают конверт с заданиями, там имеется первая подсказка для поиска артефакта, например книжка, карта и др., где находится (QR-код). На флешке (либо на ноутбуке), которую получает каждая команда имеется папка МОЙ КРАЙ. В папке МОЙ КРАЙ находятся зашифрованные архивы. Код, который дети находят подходит к одному из архивов, в архиве, следовательно, находится зашифрованное следующее место поиска кода.

3. Каждая подгруппа по мере выполнения своих заданий получает часть шифра итогового кода. Ни одна из групп («мозговой штурм», «спринтеры», «АгитациЯ») не может получить свою часть шифра до тех пор, пока остальные группы не выполнили свои задания. Собрав все части шифра, участники могут ввести итоговый код и узнать, что за артефакт был потерян и где он находится. После нахождения артефакта вожатые благодарят детективов и раздают маленькие подарочки (наклейки).

Внимание! В течение игры каждая команда имеет право на подсказку, позвонив по номеру модератора игры (Хранитель тайн Хабаровского края).

ИТОГОВЫЙ КОД (необходимо разрезать на полоски и отдавать группам по мере выполнения задания)

Спринтеры	Мозговой штурм	АгитациЯ
1,4,7,8,17,15	2,6,10,12,16,14	3,5,9,11,13

Рефлексия:

1) Что узнали нового?
2) Что понравилось? Что не понравилось?
3) То полезного было в данном деле?

Результативность использования: по итогам проведения данного дела участники актуализировали представления о родном крае, заинтересовались историей Хабаровского края. Также проявили свои способности в решении заданий на логическое мышление, развили навыки командной работы.

Шафигуллина Ангелина Наримановна



Педагогический колледж, студентка 4 курса

Конспект мастер-класса «Самоорганизация и личностный рост»

Актуальность

В школе детей учат различным и важным наукам математики, биологии, химии, русскому и множеству других, но приходя домой, школьник первым делом садиться за компьютер или берет в руки телефон, проводя в виртуальной реальности по несколько часов, и не замечает, на что тратит свое время. В результате, ребенку приходиться быстро, не вникая доделывать уроки, выполнять дополнительные задания по секциям, а еще так хочется погулять с друзьями и почитать интересную книжку… Как все успевать и на что обращать свое внимание в первую очередь?

На эти вопросы, я отвечаю в ходе своего мастер-класса. Я предлагаю детям использовать различные варианты планирования, освещаю важнейшие аспекты жизни, пробуждаю их желание становиться лучше. Навыки самоорганизации, которые они приобретут в ходе мастер-класса, пригодятся им не только в школе, но в дальнейшей учебе, работе и развитии. В нашем мире, крайне важно научиться грамотно использовать свои ресурсы, и люди, которые умеют это делать, способны достичь успеха в своей деятельности.

Важно донести до детей, что успешным может стать каждый, разумно используя для этого всего лишь свое время.

Внеурочное мероприятие - тренинг в детском оздоровительном лагере для детей 12-16 лет.

Тема: «Самоорганизация и личностный рост»

Цель: научить детей элементарным навыкам самоорганизации свободного времени.

Задачи:

- Воспитательные: способствовать воспитанию волевых качеств.
- Образовательные: познакомить детей с теоретическим материалом по организации своего времени.
- Развивающие: развивать умения самоконтроля и самодисциплины.

Формы, методы, технологии:

- словесные (беседа, рассказ);
- наглядные (демонстрация схем, таблиц);
- практические (выполнения заданий, составление рутины);

- игровой (2 корзины);
- технология «карусель».

Деятельность педагога	Деятельность детей
- Добрый день! - На стикерах, запишите список дел, которые вам необходимо сегодня выполнить. У кого, сколько пунктов получилось? - Оказало ли сейчас это какой- либо эффект на вас? - Чему это поспособствовало? - Что такое самоорганизация? Самоорганизация – это умение организовать ресурсы, имеющиеся в вашем распоряжении. - Какие ресурсы у нас есть?	«Самоорганизация и личностный рост»
- Что мы получим в результате самоорганизации?	самоорганизация - умение организовать себя - время, информация, материальные ресурсы (предметы обихода, техника, деньги), интеллект. - больше свободного времени, больше возможностей для развития и личностного роста.
- В умении «самоорганизовываться», есть несколько аспектов, влияющий на качество результата. И один из наиболее важных – это умение рефлексировать, другими словами, самоанализ. Самоанализ удобнее всего проводить в конце дня, сверяясь со списком дел на день. - Перейдем непосредственно к способам самоорганизации. Наиболее эффективным является ведение ежедневника, на бумаге или в телефоне, как вам удобнее. Но важно, что бы вы все свои дела записывали в одно место, так легче удерживать концентрацию и ничего не забыть. - В ведении ежедневника есть свои нюансы. Существует множество способов его ведения, рекомендую выбрать один из них методом проб, попробовав несколько, вы поймёте, какой из них для вас эффективнее. 1. Круговая диаграмма. 2. Временной столб 3. Таблица (-срочно и важно, - не срочно, но важно, - не важно, но срочно, - не срочно и не важно) 4. Трёхстолбчатая таблица (- важные дела, - саморазвитие и интересы, - учеба)	
- Как вы считаете, когда лучше садиться за планирование? - Оптимальное время для планирование это вечер или утро, что удобнее для вас, можно выяснить опытным путём.	- высказывают предположения.
- На чем основана самоорганизация? - А самодисциплина основана на самоорганизации) они взаимосвязаны и	- на самодисциплине

не функционируют при отсутствии одной из них. - Вернёмся к аспектам самоорганизации, помимо самоанализа, существует еще один, не маловажный – целеполагиние. Какая здесь связь? - Научитесь ставить цели! – это важно и пригодиться вам в жизни, сейчас я предлагаю вам поупражняться. На листе бумаги запишите свою цель. Ниже пропишите те ресурсы, которые вам необходимы для ее достижения, и еще ниже объясните значимость вашей цели, насколько она для вас важна. Затем пропишите поэтапное достижение своей цели. - Образуйте 2 карусели и обменяйтесь опытом друг с другом. Расскажите о своих целях и способах их достижения. - Что вы сегодня узнали? - Полезной ли оказалась для вас информация?	- Цель является мотивом и тем, ради чего необходимо организовывать себя. Выполняют задание.
- Важную роль в вашей организации играют ваши привычки. Почему? - Привычки бывают положительные и отрицательные. У нас есть 2 корзины, 1- с положительными привычками, 2 – для отрицательных. Каждый из вас, назовите по одной отрицательной привычке, которой вы обладаете и отправите ее в корзину №2, предложите вариант положительной (корзина №1), которую можно будет использовать для замены. - Прежде, необходимо разобраться в том, что такое привычка. Привычка – это поведение, склонность к чему-либо, ставшие для человека обыденными, постоянными в его жизни. Можно также сказать, что привычка – это с одной стороны бессознательный навык, когда вы можете что-то делать, практически не задумываясь над этим, а с другой, это леность ума, когда и не хочется ни о чем задумываться. - Ваши вопросы по этой теме. - Как сформировать привычку? Алгоритм формирования предельно прост: 1. Выбрать привычку. 2. Повторять ее ежедневно. Но есть некоторые моменты, которые необходимо иметь в виду: не пытайтесь делать больше, чем можете, лучше начать с маленького, не значительного действия, которое не вызовет массу затруднений; время которое вы потратите на формирование привычки всегда разное, не смотря на то, что вы часто слышали, что за 21 день можно прочно сформировать привычку, это не означает, что на 22 день вам станет значительно легче выполнять свои действия, время затрачивается индивидуально, приведу пример из книги Хела Элрода «Магия утра», здесь автор основываясь на своем опыте рассказывает о 30 днях непрерывной работы над привычкой, первые10 дней – привычка давалась трудно, но помогала мотивация , следующие 10 дней- самые трудные, нужно	- высказывают свое мнение Называют - сон, еда, учеба, свободное время.

пересиливать себя и выполнять задуманное, последние 10 дней – происходит медленно привыкание, которое будет продолжаться и после 30 дня, но становиться чуть легче. Но всегда велик риск пропустить денёк другой, это провально, не следует поддаваться на свои уговоры, и даже если вы пропустили 1 раз, не пропускайте 2 раз подряд; группа исследователей во главе с Джейном Уордлом основываясь на своих исследований утверждают, сто необходимо 66 дней практики привычки, за это время формируются нейронные связи в мозгу, образующие привычку. Таким образом, ученые выяснили, что если человек дает себе новогоднее обещание, то оно перерастет в привычку к 7 марта. И тот факт, что вы можете рассчитать условно точное время формирования привычки, должен стать дополнительной мотивацией; вы не должны забывать для чего вам нужна это привычка, это можно даже записать в свой ежедневник или куда вам удобно и периодически перечитывать, а возможно и дополнять, это будет дополнительной мотиваций. - Для формирования привычки удобно использовать трекер. - Наши привычки отражаются на режиме дня. И очень важно выстроить наш режим максимально правильно и рационально. Что включает в себя режим дня? - Каким должен быть наш сон? - Как нужно питаться? - бывали ли у вас такие дни, когда, вы ощущаете вдохновение, готовы «сворачивать горы»? Такие дни могут выдаваться чаще, если вы занимаетесь планированием. - Для меня важную роль играет утренняя рутина. Вообще, мы часто недооцениваем важность УТРА, именно оно задает настроение дня, - Утро - это мое любимое время суток. Важно! Не спешить, а наслаждаться им. В той же книге «Магия утра» автор предлагает последовательность некоторых действий, которые помогают ему настроиться на предстоящий день. - Предлагаю нам сейчас разобраться с тем, что оно предлагает: Физические упражнения. Медитация (тишина). Аффирмации . Визуализация. Дневник. Чтение . (разбор каждого пункта) Это неплохой пример, моя рутина выглядит немного по-другому: Уход. Йога.	

Медитация. Чтение. Предлагаю вам сейчас составить свою рутину, которая может включать любое количество пунктов и любые действия. -проверка Рефлексия, подведение итогов.	

Приложение 1

Инфографичные изображения.

Приложение 2

Аудио файлы.

Приложение 3

Фотография с проведенного мастер-класса.

Результативность

В результате мастер- класса четверо из десяти участников изъявили желание начать вести ежедневник уже в лагере, ещё пять человек, признались, что хотят вести ежедневник, по окончанию смены. Так же, участником мастер класса понравилось идея «утренней рутины» и многие из них взялись за ее составление, шестеро участников, в течении смены следовали своей утреней рутине.

По приезду домой, дети поделились своими успехами в ведении ежедневника и отправили мне фотографии.

Клюшина Дарья Викторовна

Педагогическая разработка «Интеллектуальные игры для студентов»

Пояснительная записка

Б.Р. Мандель предлагает следующее определение: «игра, называемая интеллектуальной, – индивидуальное или (чаще) коллективное выполнение заданий, требующих применения продуктивного мышления для познания предметной и социальной действительности в условиях ограниченного времени и соревнования». Замечается, что интеллектуальные игры объединяют в себе черты игровой и учебной деятельности. К интеллектуальным играм Б.Р. Мандель относит «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» и др.

Интеллектуальная игра «Что? Где? Когда?» известна широкой аудитории в телевизионной версии. Она мало походит на викторины, поскольку отличается характером вопросов. Помимо телевизионной версии есть и «спортивная». В этой игре в зале одновременно играют несколько (часто десятки) команд – они соревнуются между собой, отвечая на вопросы ведущего и записывая ответы на бланках. В 1989 году создается Международная ассоциация клубов «Что? Где? Когда?» (МАК); во время учредительного конгресса ассоциации в Мариуполе проходят первые «спортивные» игры по современным правилам. Движение приобрело размах, и сегодня проводятся ежегодные крупные турниры, чемпионаты клубов, городов и стран. Получила развитие практика единовременной игры в различных городах, а также волна интернет-игр.

Движение интеллектуальных игр является одним из самых массовых в странах бывшего СССР, а также в русскоязычном культурном пространстве дальнего зарубежья. В «спортивное» «Что? Где? Когда?» играют тысячи людей в двух десятках стран (Беларусь, Россия, Украина, Израиль, США, Германия и др.)

Можно ли интеллектуальное движение считать субкультурой? Этот вопрос попытались проанализировать Д. Долгих и В. Криушина. Они указывают на существование символики, особого сленга, фольклорной традиции. Можно также говорить о статусной структуре, которая, впрочем, имеет скорее организационное предназначение. Д. Долгих и В. Криушина рассматривают нормы поведения, взаимодействия, привычек участников игр и обращают внимание на выраженную ориентацию «мы» (причем ценность собственного «я» поддерживается за счет слитности его с «мы»), а также указывают, что объединительным мотивом для участников является стремление к общению. Авторы приходят к выводу: с одной стороны интеллектуальное движение можно считать содержащим в себе признаки субкультурного феномена, а с другой «если считать, что субкультура может иметь смешанные ценности, тогда интеллектуальное движение оказывается выражением доминирующей системы ценностей, а не отклонением или оппозицией по отношению к ней»

М. Кордонский и М. Кожаринов рассматривают участников интеллектуальных игр как «неформалов». Неформалами достаточно устойчиво называют хиппи, панков, андерграундных музыкантов. М. Кордонский и

М. Кожаринов считают «неформальными» и другие сообщества, чья внутренняя структура не столь известна в массах (тоже интеллектуальное движение), и замечают, что общество мало знает о неформалах, и многим эта тема просто неинтересна.

Существует ряд предположений, почему интеллектуальные игры оказалась весьма востребованными у молодежи, получили широкое распространение и стали весьма устойчивыми и в постсоветском пространстве. Ценно то, что игры оказываются общедоступными, так как не требуют специальной подготовки и большого вложения денег. Важным фактором их развития в постсоветском пространстве являлась абстрагированность игры от мировоззренческих предпочтений и идеологической направленности. Игра привлекала процессом познания, свободного от общественных запросов и утилитарных требований. Игра в действительности для многих оказывается источником альтернативной социальной карьеры, а возможность командной игрой обеспечивает социализацию игрока. Игра оказалась легко трансформируемой, и сегодня интеллектуальное движение стало еще более массовым и легко адаптировало новые информационные технологии.

Заметим, что интеллектуальное движение не является интересным стороннему наблюдателю, поскольку оно не зрелищно, не обладает внешне заметной атрибутикой. Движение оказывается весьма незаметным, но при этом открытым, поскольку любой человек, вне зависимости от возраста и профессии, может начать играть в интеллектуальные игры. Увлечение интеллектуальными играми развивает интеллект и эрудицию, воображение, фантазию, логику и творческие способности личности. Кроме того, движение интеллектуальных игр образует свой особый круг общения, способствует социализации личности, формирует культуру мышления, общения, позволяет приобрести не мало новых знакомств с интересными людьми. Посредством человек приобретает навыки коллективной работы, поскольку играет в команде, озабочен и поиском быстрого решения проблемы, что в современной жизни оказывается.

Интеллектуальные игры применяются в образовании как средство развития профессионально значимых качеств, в коррекционной работе с девиантными подростками. Игра предполагает соблюдение групповых правил, а также требует от участников развития своего хронотопа (совокупности личностных представлений о пространстве и времени), так как интеллектуальная игра проходит в рамках лимита времени, что предполагает необходимость структурирования времени.

Реальная игровая деятельность сама по себе дает множество возможностей решить ряд педагогических, социально-психологических и воспитательных задач, а также может быть направлена на решение социальных проблем подростков и молодежи, поскольку в игре отрабатываются новые важные социальные черты личности, которые по ряду причин либо были утрачены, либо не сформировались.

Игра-викторина проводилась среди обучающихся Иркутского регионального колледжа педагогического образования с целью развития познавательного интереса, организации полезного досуга.

Задачи:

- предоставление возможности участникам реализовать свои интеллектуальные способности;

- получение опыта командообразования;
- выявление и поощрение интеллектуально-развитых обучающихся;

Участники:

В игре - викторине могут участвовать команды 1 курса от отделений Иркутского регионального колледжа педагогического образования

Команда состоит из 6 учащихся и 1 наблюдателя за соблюдением правил игры. Все они являются участниками команды.

Количество команд 1 от отделения

Возраст участников: обучающиеся до 18 лет Команда может быть разновозрастной.

Название команды, капитан, отличительные знаки команды обязательны.

Время и место проведения определятся дополнительно.

Порядок проведения игры:

Игры-викторины предполагают следующие тематики: «Олимпийские игры», «Космос», «Зарубежное кино».

Игра проходит в 3 тура: 1 тур – «Визуальный», вопросы с использованием раздаточного материала (изображения, фотографии);

2 тур - «Простые вопросы» - вопросы с вариантами ответов;

3 тур - «Сложные вопросы» - вопросы, требующие углубленных знаний и логических размышлений.

Содержание интеллектуальной игры для подростков

Данная игра проводилась между тремя группами - участниками игры. Участниками игры являлись студенты Иркутского регионального колледжа педагогического образования 1 курса.

Проводилась с использованием раздаточного материала. Правильный ответ проговаривается сразу после получения ответов участников.

Цель: развитие познавательного интереса, организация полезного досуга.

Используемый материал: раздаточный материал с фотографиями, бланки для заполнения.

Ход мероприятия:

Олимпийские игры – древнейшие и самые знаменитые. Игры, посвященные Зевсу Олимпийскому, проходили каждые четыре года в Эллиаде. На время соревнований прекращались все войны и по всей Греции устанавливали мир.

Продолжались Игры 5 дней и включали жертвоприношения богам, состязания атлетов и торжественные пиры. Атлеты начинали готовиться к Играм за год, а за месяц до соревнований собирались в небольшом городе возле Олимпа, где усиленно готовились. Состязались они в беге, кулачном бое, метании диска и копья, в прыжках в длину и в борьбе, а также в езде на колесницах. Наблюдать за играми запрещалось только рабам и … женщинам. Известны случаи, когда на трибунах от избытка эмоций некоторые зрители умирали.

Победитель Игр – олимпионик – пользовался всеобщим уважением и почётом; а свою славу он делил с

родным городом.

Олимпийские игры, впервые состоявшиеся в 776 году до нашей эры, были запрещены императором Феодосием в IV веке нашей эры.

Новая история Игр началась в 1896 году на их же родине. Современные Игры очень отличаются от античных. Кроме летних стали проводиться и зимние, продолжительность которых не должна превышать 15 дней. Возраст спортсменов не ограничен, они стартуют на Играх только под флагом той страны, гражданами которой являются. Летние игры включают баскетбол, бокс, велоспорт, волейбол, гимнастику, дзюдо, конный спорт, парусный спорт, плавание, хоккей на траве и другие виды. А зимние – это биатлон, бобслей, лыжный спорт, санный спорт, фигурное катание на коньках, скоростной бег на коньках, хоккей с шайбой. В Москве Олимпийские игры проводились в 1980 году. В феврале 2014 года состоятся зимние Олимпийские игры в Сочи. Город Сочи находится в Краснодарском крае, Это один из красивейших приморских курортов мира. Он протянулся на 145 км по побережью Чёрного моря. Тёплый климат, ласковое море, красивейшие леса на высоких горах. Чистый воздух, целебные источники…

В России нет места, которое по природным условиям могло бы сравниться с Сочи. Зимы здесь почти не бывает. Средняя температура самых холодных месяцев – января и февраля – $+5^0$ С. Снежные вершины гор, а у подножия – жаркое лето.

Символично, что северное побережье Чёрного моря в 650 – 550 гг. до н.э. заселялось греческими колонистами. В Краснодарском крае в 1997 г. проживало уже 30.7 тысячи греков, а сейчас ещё больше. Кубанцы и другие россияне организуют и проведут в 2014г на Черноморском побережье великолепный праздник молодости и красоты!

Перевозникова Дарья Александровна

ФГБОУ «МДЦ «Артек» воспитатель д/л «Озёрный»
Республика Крым

Вечер памяти, посвященный трагическим событиям в Керчи

Место проведения: отрядное место у корпуса «Балхаш».

Цель: создание условий для воспитания чувства долга, ответственности, благодарности, любви к Родине.

Задачи:

1) познакомить подростков с событиями, произошедшими в г. Керчь в октябре 2018 г. и другими масштабными террористическими актами;

2) способствовать развитию познавательных и творческих способностей;

3) способствовать развитию навыков командной работы.

Оборудование и реквизит: портативная колонка, ноутбук, видеоматериалы, таблички «Да», «Нет», «Не знаю».

Предварительная подготовка дела:

- выбор идеи отрядного дела;
- разработка сценария отрядного дела;
- проведение беседы с детьми о предстоящем деле;
- подготовка видеоматериала;
- подготовка звукового сопровождения;
- оформление места проведения дела;
- подготовка реквизита.

Сценарный план

1. Вступительное слово вожатого.
2. Знакомство с понятием «терроризм».
3. Обсуждение разных точек зрения при помощи «Упражнения Джеффа».
4. Просмотр видеоролика и его дальнейшее обсуждение.
5. Дискуссия о причинах терроризма.
6. Минута молчания.
7. Рефлексия.
8. Заключительное слово вожатого.

Сценарий

Вожатый: Добрый вечер, ребята. Кто не знает, что 17 октября 2018 г. в политехническом колледже г. Керчь произошел теракт, в следствие которого погибли 20 человек, а около 50 пострадали. Таких случаев не то что в нашей стране, но и в мире очень много. Почему люди это делают? Какие у них цели?

Вожатый: Слово "террор" в переводе с латыни означает "ужас". Террористы - это крайне жестокие люди, которые любыми способами хотят запугать нас. Все они - преступники, хотя очень часто "прячутся" за красивыми словами. Но этим словам нельзя верить. В современной истории России теракты начинаются во второй половине 1990-х. Их началу способствовали ослабление государственных институтов, экономический кризис, формирования черного рынка оружия и взрывчатых веществ, взрывной рост криминального насилия (т.н. «разборок», заказных убийств), неконтролируемые потоки миграции.

Терроризм вернулся в словарь русского человека. И вернулся еще более страшным, чем уходил, теперь он принял черты бандитизма.

Вожатый: Во второй половине XX века появилось еще одно выражение - «международный терроризм», которое не сходит со страниц газет, журналов. Страшные теракты последних лет во многих странах мира, сделали этот термин часто употребляемым не только в устах политиков, ученых и журналистов, но и простых граждан.

Вожатый: Сейчас я предлагаю вам немного порассуждать и определиться со своей позицией. Перед собой вы видите таблички «ДА», «НЕТ», «НЕ ЗНАЮ». Сейчас я задам вам вопрос, и вы подойдете к той табличке, которая отражает вашу позицию. После того, как все определятся, я порошу желающих высказаться. Этот метод обсуждения называется «Упражнение Джеффа». Основная его цель – не переубедить кого-либо. А дать возможность человеку высказать свою позицию. Не стоит вступать с кем-то в полемику и дискуссию, ведь каждый имеет право на свое мнение.

1) Террористы – это люди восточного происхождения.
2) Террористом не рождаются, террористом становятся.

(«Упражнение Джеффа»)

Вожатый: Дети и взрослые в России и во всем мире должны знать, что с терроризмом необходимо не только бороться, гораздо важнее и эффективнее предупреждать его возникновение. Только объединившись, все вместе мы сможем противостоять терроризму, не только национальному, но и международному.

(Просмотр видеороликов с последующим обсуждением)

Вожатый: Как вы поняли, терроризм может затрагивать не только политические сферы, но и личностно-эмоциональные. Что мы имеем в виду, так это случаи нападения в школах.

Массовое убийство в шко́ле «Колумба́йн» (англ. Columbine High School massacre) – заранее подготовленное нападение двух учеников старших классов Эрика Харриса и Дилана Клиболда на остальных

учеников и персонал в своей школе с применением стрелкового оружия и самодельных взрывных устройств, произошедшее 20 апреля 1999 года в школе «Колумбайн» невключённой общины Колумбайн (англ.)русск. округа Джефферсон, штат Колорадо. Нападавшие ранили 36 человек, из них 13 – смертельно. После этого застрелились сами.

(Просмотр видеоролика и его обсуждение.)

Вожатый: Дети и взрослые в России и во всем мире должны знать, что с терроризмом необходимо не только бороться, гораздо важнее и эффективнее предупреждать его возникновение. Только объединившись, все вместе мы сможем противостоять терроризму, не только национальному, но и международному.

Вожатый: Давайте подумаем, почему это происходит, почему люди выбирают путь террора? Что ими движет?

(Дискуссия.)

Вожатый: Террористов не нужно бояться. С ними борются специальные подразделения, правительства всех государств. Против терроризма сегодня - весь мир, люди всех национальностей, стран и континентов. В современном мире любого человека подстерегает множество опасностей. Конечно, все мы надеемся, что беда обойдет стороной нас и наших близких. Но человек должен быть готов ко всему

(Минута молчания. Отрядный круг, рефлексия.)

Вожатый: Я надеюсь, что сегодняшний вечер напомнил вам о том, как ценна наша жизнь, мирное небо над головой. Какое это счастье – дружить, любить, творить. Мы должны не только чтить память героев, пожертвовавших собой, но и быть достойными этой памяти – прожить свою жизнь так, чтобы они могли гордиться нами.

Список использованной литературы

1.https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%81%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B5_%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE_%D0%B2_%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B5_%C2%AB%D0%9A%D0%BE%D0%BB%D1%83%D0%BC%D0%B1%D0%B0%D0%B9%D0%BD%C2%BB

2. https://scienceforum.ru/2015/article/2015012503

3. https://www.youtube.com/watch?v=yytOLg1YzoY&t=0s&index=2&list=PL-7HwScabxcONMNuPS0U4yluM1EDPZ-MD

Семенова Дарья Андреевна

ГБПОУ «Дзержинский педагогический колледж»
специальность «Дошкольное образование», курс 3, группа ДО – 3А
г. Дзержинск



Тематическая лагерная смена: «Будь человеком!»
Игра «Судьба и ее владелец»

Цель: формирование у участников нравственных качеств личности и развитие самоконтроля через решение заданий и общение с командой

Задачи:

1) Пробудить ответственность по отношению к окружающим людям
2) Помочь участникам стать нравственно совершеннее, помочь сделать свой нравственный выбор
3) Учить нести полную ответственность за свой выбор

Формат: игра по станциям

Возраст: 14-17 лет

Тема: моральный выбор "Судьба и ее владелец"

Продолжительность: 40-45 минут

План мероприятия:

1. Вступительная речь
2. Деление на команды
3. Прохождение станций
4. Подведение итогов/рефлексия мероприятия

Ход мероприятия:

1.Втупительная речь

Мы все – момент.

Одна секунда может изменить всю твою жизнь в корне.

Только представь, 7 миллиардов человек. Кто-то сейчас просыпается, кто-то только ложится спать. Кто-то только что поцеловал свою любовь впервые, кто-то сделал это в последний раз. Кто-то сейчас стоит на коленях в слезах перед больничной койкой, а кто-то плачет от счастья. Возможно, сейчас умер тот, о ком даже не вспомнят. Возможно, сейчас родился мальчик, который заставит огромные стадионы петь вместе с ним. Кого-то сейчас бросили. Кто-то стоит на краю дома. Кто-то сейчас врёт, что больше не любит, а кто-то

прямо сейчас врёт в глаза человеку, который готов отдать жизнь за него, что любит его. Сейчас где-то парень пишет песню, которую будут напевать подростки спустя сотни лет. Сейчас девочка допишет стих, в строках которого каждый найдёт себя. Кто-то встречает рассвет со своей будущей женой. Кто-то уходит от парня, которого будет любить всю жизнь. Кто-то уезжает далеко, оставив свою любовь дома, а кто-то наконец-то вернулся домой, но ещё не знает, что его предали. Кто-то сейчас пьёт за любовь, а кто-то из-за любви. Кто-то сейчас мечтает под ноты пост-рока, а кто-то может мечтать только держа руку любимого человека.

Ты сейчас слушаешь это и если ты всё ещё не понял, то давай помогу тебе, друг мой. Наша жизнь – состоит из моментов. Каждый момент важен по своему. Поэтому цени каждый из них.

Именно моменты и составляют наши воспоминания. Именно мы строим нашу жизнь и нашу судьбу.

Сегодня для Вас подготовлена игра, которая заставит задуматься, возможно она перевернет ваше мировоззрение, а может вы повлияете на мнение других и поменяете его. Сегодня всё возможно.

2.Деление на команды. Старт игры.

В нашей игре примет участие 2(3) команды. Сейчас вы получите стикеры разного цвета, которые и решают ваше нахождение в той или иной команде. Просим вас разбиться на команды, сохранив при этом листок, а затем определить капитана, после чего просим подойти их к нам и получить маршрутный лист.

Всем удачи! Игра началась! Помните судьба людей зависит только от вас!

3.Прохождение станций

Ситуация №1: «Врачебная тайна»

Врач сообщил вам о том, что болезнь близкого человека смертельна. Вам приходится самому решать, сообщать ли этот диагноз вам больному.

Ситуация №2: «Крик о помощи»

Вы идете вечером по улице с тяжелым предметом в руке (например, молотком). При вас два хулигана нападают на женщину. Вы можете незаметно пройти мимо, по пытаться уговорить хулиганов, попытаться воздействовать на них силой или просто ударить одного из них молотком по голове.

Ситуация №3: «Война»

Война. Тебя взяли в плен. У тебя есть шанс выжить, но надо сделать выбор: ты переходишь на сторону врага и убиваешь свою семью или убивают тебя.

Ситуация №4: «Утопая в любви»

Тонут два человека: первый, тот кого любишь ты, второй, тот кто любит тебя. Кого ты спасёшь?

Ситуация №5: «Дети - цветы жизни»

Ты едешь на машине, перед тобой едет автобус, в котором находятся дети. На твоих глазах водитель автобуса не справляется с управлением и автобус летит вниз с моста. Автобус медленно уходит под воду, но ты можешь спасти детей или просто проехать мимо.

Ситуация №6: «Счастливая семья»

Вы 5 лет замужем, любите друг друга больше жизни. Мечтая о своих детях последние 2 года, вы прошли обследование в поликлинике. Врачи диагностировали, что ваш муж бесплоден. Выбор: бросить его или смириться с жизнью без детского смеха в вашем доме.

Ситуация №7: «Судьба ребенка»

20 апреля 1889 года. Больница.

Клара Гитлер родила мальчика и в первые минуты она дала ему имя Адольф. Его отнести ко всем детям в палату новорождённых. Пока медсестра пошла на обход всей больнице. У вас есть вариант: оставить в живых или убить малыша

4.Подведение итогов.

Раз все команды снова в этом зале...то время решить последнюю судьбу!

Балерина ей предложили стать примой балерина в театре, она узнает что беременна. Если она родит ребенка то у неё исчезнет на всегда зрение и она Больше не сможет танцевать, а если не родит то больше, не сможет иметь детей

Вы прошли многое. Узнали и сделали невозможное. Проверили себя и сделали правильный выбор.

Нам очень важно ваше мнение, ваши впечатления и эмоции, поэтому просим вас на листочках описать то, что вы чувствуете сейчас, только сделать это парой слов и дальше закрепить это в нашей памяти! (будет облачко «Мысль», на которую будут приклеиваться бумажечки)

Приложение

Команда зеленых

Ситуация	Место нахождения	Роспись
1	Актовый зал	
2	Корпус №1	
3	Сцена	
4	Корпус №2	
5	Костровое место	
6	Корпус №3	
7	Медицинский кабинет	

Команда желтых

Ситуация	Место нахождения	Роспись
1	Медицинский кабинет	
2	Корпус №3	
3	Корпус №2	
4	Костровое место	
5	Сцена	
6	Корпус №1	
7	Актовый зал	

Володина Дарья Константиновна



Детский технопарк «Кванториум» - педагог-организатор и преподаватель робототехники
г. Ульяновск

Мероприятие «Площадь знакомств»

Название мероприятия	Площадь знакомств
Место проведения	Главная сцена
Дата проведения	18.08.2018 г.
Оборудование	Микрофон, колонки, конусы или таблички с названиями станций
Подготовительный этап	1) Подобрать необходимые игры; 2) Подготовить маршрутные листы; 3) Проверить чистоту и состояние площадки перед проведением мероприятия; 4) Установить необходимую аппаратуру и проверить ее готовность к проведению мероприятия; 5) Установить конусы или таблички с названием станций
Цель	Знакомство ребят из разных округов друг с другом.
Задачи	1) Создать благоприятных условий для знакомства участников.
Сценарный план	1) Выход ведущего; 2) Объяснение правил; 3) Проведение первой игры 4) Переход участников на следующую станцию; 5) Подведение итогов;
Целевая аудитория и количество участников	Обучающиеся ДОП «Город Мастеров» в количестве 435 человек в возрасте от 8 до 17 лет
Организаторы	Володина Д.К.

Игра по станциям

«Площадь знакомств»

Игровая завязка: Во всем городе мастером отключили свет и все жители города вышли из своих домов, чтобы встретиться на главной площади, чтобы просто пообщаться друг с другом.

Ход игры:

1) Вступительные слова ведущего, рассказ общей легенды игры.

2) Каждому округу на входе раздается 2 маршрутных листа, так как в дальнейшем округ разделиться на 2 группы, где указанно на какую улицу им необходимо подойти, где их будет ждать мастер игры.

3) Ведущий рассказывает общие правила: жители будут гулять по улицам города мастеров, на каждой улице жители будут играть в различные игры.

4)Проводится первая игра для всего округа, затем округ делится на две группы, одна группа идет по часовой стрелки, другая против часовой стрелки. После того, как две группы разных округов встретились на одной улице начинается игра, для того, чтобы участники разных округов познакомились посредством игры.

4) Объявление об окончании игры. Общий сбор всех участников.

5) Подведение итогов, затем все округи выстраиваются в круги для прослушивания финальной музыкальной композиции и округа отправляются в корпус.

Условия и особенности организации игры:

1. Игра проводится в форме игры по станциям, поэтому у каждой группы должен быть маршрутный лист с отмеченными названиями улиц, игры, расположенные на которых необходимо посетить.

2. Все станции рассчитаны на участие до 40 человек.

3. После прохождения станции мастер игры расписывается в маршрутном листе и группа двигается дальше согласно своего маршрута.

4. У групп нет соревновательного момента, основная цель – это знакомство округов между собой.

5. Предполагается, что для 435 человек необходимо организовать около 15 станций.

Текст ведущего:

«Добрый день, жители города мастеров! Сегодня отключилась главная электростанция города и поэтому мы с вами собрались на главной площади, чтобы оставить дома свои гаджеты и познакомится со всеми округами. Вы прогуляетесь по главным улицам нашего города. Вас ждет много знакомств и различных игр! Всем удачи!»

Описание станций

«Улица золотых ворот»

Реквизит: конус с названием станции, шариковая ручка для отметки в маршрутном листе.

Задание: выбираются двое игроков, которые встают друг напротив друга, берутся за руки и поднимают их

вверх, образуя «ворота». Остальные игроки встают цепочкой (берутся за руки) и проходят под воротами.Игроки-"ворота" напевают:

Золотые ворота
Пропускают не всегда
Первый раз прощается
Второй запрещается
А на третий раз
Не пропустим вас!

На последних словах "ворота" резко опускают руки и ловят тех, кто оказался под ними. Пойманные присоединяются к игрокам, которые исполняли роль ворот. Игра заканчивается, когда всех игроков поймают.

Лизунова Дарья Сергеевна

Мероприятие «Союз Первых»

Цель: Развить навык умение работать в команде.

Задачи:

- Развитие внимательности, скорости, логики детей;
- Показать нестандартный подход к проведению мероприятия;

Целевая аудитория – дети 14-17 лет, 30 – 40 человек

Время проведения: 45 минут

Место – Кабинет/ аудитория/ столовая/ клуб

Инвентарь: Проектор, светлая стена или экран, стулья, столы, колонки, микрофон (если помещение большое), листы для ответов, ручки. Крнфеты или пирог, для приза.

Описание:

Игрокам предстоит разделиться на 4-5 команд, в каждом раунде по 6 вопросов, раундов 4. На раздумье одного ответа даётся 30 секунд, далее ведущий или его помощник собирает ответы и показывает правильное решение.

План действий:

1. Появление ведущего – приветственно слово;
2. Деление на 4 -5 команд (название);
3. Проведение 1 - 2 раунда;
4. Пятиминутка (игра с залом);
5. Проведение 3 и 4 раунда;
6. Подведение итогов. Старины с ребятами;
7. Оглашение результатов, вручение призов;
8. Сбор обратной связи.

Ведущий: Добрый вечер, уважаемые участники игры, «Союз Первых»!

Сегодня мы с Вами сможем стать участниками игры, которую наш первый спутник привёз на Землю, ещё н-ое количество лет назад, но только сейчас её нашли и переделали под современных людей.

Ведущий: Для начала нам предстоит разделиться на 4 команды и придумать название. Будет очень здорово, если названия будут связанны с космосом.

Происходит деление.

Ведущий: Узнаем название команды слева от меня.

Команда 1: «Межгалактические ежи»

Все команды называются по очереди, которую задает ведущий.

Главное, чтобы команды отвечали дружно, если не получается так с первого раз, пусть говорят название ещё раз.

Ведущий: Все команды названы. Вы готовы, погрузится в мир Времени Первых?

Команды: Да!

Ведущий: Немного правил!

Чтобы игра шла честно и у всех были равные условия, на раздумье каждого ответа вам дано 30 секунд. Игра состоит из 4 раундов.

Когда вы напишите ответ, один игрок вашей команды поднимает листок в верх, мой помощник его забирает.

Если по истечению 30 секунд, вы поняли, что не знаете точного ответа, то просто оставьте листок у себя, или можете попытать удачу, написав любой ответ.

Во время игры нельзя пользоваться мобильным телефоном.

Чуть не забыл, на 1 стороне вы пишите ответ, на другой название команды.

Тогда мы начинаем и первый раунд называется «Чего не хватает».

Здесь Вам предстоит посмотреть на картинку и в течении 30 секунд решит, чем же можно дополнить картинку, чтобы она стала целой.

Только просьба не выкрикивать с места, ведь таким образом вы сможете помочь другой команде.

Первая картинка с кубиками, квадратиками, синим фоном. Чего на ней не хватает? Время пошло

30 секунд

Ведущий: Время вышло. И это были воздушные шары. Можете похлопать себе, если Вы угадали, а если не угадали, то это не повод отчаиваться, ведь впереди ещё не одно задание.

А мы идём дальше, чего не хватает на этой картинке. Время пошло.

30 секунд прошло

Ведущий: Ну не будем топить, не хватало там стрелок, а мы продвигаемся вперёд. Смотрим и находим.

30 секунд

Ведущий: Все сдали ответы? Тогда вот правильный ответ. Не хватало фонарей, а точнее плафонов.

На экране у нас Микки и Мини Маус, что же убрали у них?

30 секунд

Ведущий: Для мышей очень важен хвост, а Микки Маус без его пуговки как без рук.

А тут придётся быть повнимательнее, и возможно вспомнить картину «Девочка с Персиками».

30 секунд

Ведущий: Одна маленькая вещица, а как меняет эту картину, и это ножик.

Кто же это у нас на картине? А кто и что у него не хватает вам предстоит определить.

30 секунд

Ведущий: Я бы трубку курил, если б был моряком, как поётся в песне. Но мы не моряки и вообще курить вредно.

А тем временем мы незаметно подошли ко 2-му раунду нашей игры под названием «Найди общее».

Вашему вниманию буду представлены картинки, и между ними надо найти какой-то общий смысл, или что-то общее на них.

Готовы играть дальше?

Тогда мы начинаем 2 раунд.

И даже тяжело описать, что изображено на картинках. Ведь любое мое слово может служить для вас подсказкой. Если только я назову это слова, волосы и группа молодых людей. Что их объединяет? Время пошло.

30 секунд

Ведущий: Песня снегири, конечно, написана не группой «Корни», но здесь явно выделен корень, изображена эта группа и происходит окрашивание корней волос. И таким образом ответ – корни.

Сложно было?

Митасова Дарья Дмитриевна

Методическая разработка: «Викторина «Знатоки мультфильмов»

Все дети любят смотреть мультфильмы. Они подходят всем детям и могут помочь преодолеть различные проблемы в жизни ребенка. Польза мультфильмов состоит в следующем: помогает найти выход из проблемной ситуации, обогащает внутренний мир ребенка духовно-нравственными ценностями, корректирует поведение и развитие речи, стимулирует психофизическое и эмоциональное развитие.

Цель – стимулирования интереса ребят к просмотру мультфильмов, раскрытие творческого потенциала детей через участие в творческих конкурсах.

Задачи:

1. Способствовать развитию творческого потенциала детей;
2. Привлекать детей к совместной деятельности.

Предполагаемый результат:

1. Дети еще больше будут смотреть мультфильмы;

Место проведения: отрядное место

Участники: дети младшего возраста 7-10 лет

Необходимое оборудование: жетоны (звезды)

Период проведения: основной период

План проведения дела

1. Настрой детей на проведение дела
2. Объяснить правила конкурса, проведение дела
3. Подведение итогов

Сценарий дела

Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами буде играть. Игра у нас будет не простая, а интеллектуальная. Я предлагаю вам принять участие в викторине о мультфильмах. Как вы думаете, что это за викторина, о чем в ней пойдет речь? (ответы детей)

Вы все абсолютно правы. Я буду задавать вам вопросы по мультфильмам, а вы будете отвечать на вопросы викторины, получать за правильные ответы жетоны. По окончании викторины мы с вами узнаем, кто из вас лучше всех знает мультфильмы и их героев. Тот, у кого из вас будет больше всех жетонов, станет победителем нашей игры.

Вопросы викторины:

1. Как звали трех богатырей из известного российского мультфильма?

(Добрыня Никитич, Алеша Попович, Илья Муромец)

2. Какие слова мышам говорил кот Леопольд («Ребята, давайте жить дружно!»)
3. Назовите имя друга Чебурашки (крокодил Гена)
4. В каком мультфильме главные герои – маленькие человечки, которые занимаются ремонтом разного рода аппаратуры и техники? («Фиксики»)
5. Назовите название мультфильма, главную героиню которого зовут Маша, и с нею случаются разные истории? («Маша и медведь»)
6. Как звали говорящего коня в серии мультфильмов про трех богатырей? (Юлий)
7. В каком мультфильме 4 героя – черепахи, и все они супергерои? («Черепашки-ниндзя»)
8. Как зовут толстого мышонка, который очень любит сыр, из мультфильма «Чип и Дейл спешат на помощь»? (Рокки)
9. Назовите число пятнистых щенков из знаменитого мультфильма про далматинцев («101 далматинец»)

Хабарова Валерия Александровна

Методическая разработка коллективного творческого дела «Наш Пушкин»

Актуальность

На протяжении последних двух-трёх десятков лет педагоги говорят о том, что интерес детей и молодёжи к чтению снизился. Не читают больше книги под партами, не дарят их друг другу, не становятся в очередь в библиотеке за особо интересной книгой. Культуру чтения постепенно вытесняет интернет и телевидение, если учащиеся и читают, то только то, что проходят по программе на уроках литературы. Эта проблема значительна, так как чтение является не только одним из основных средств формирования грамотности, образного мышления, развития творческого потенциала, но и духовно-нравственного становления личности. Как наших детей обратить к книге? В первую очередь создать такую атмосферу в обществе, чтобы престижно было читать. Необходимо отметить, что в последнее время в области пропаганды чтения, увлечения книгами начали происходить изменения. Появились яркие, красочные издания как классических произведений детско-юношеской литературы, так и современных авторов. Проводятся разнообразные мероприятия: Ночь в библиотеке, Библиосумерки, книжные ярмарки и перфомансы, конкурсы по выразительному чтению, праздники, посвященные Александру Сергеевичу Пушкину и другие. Набирают популярность книжные блогеры и влогеры, модным становится писать отзывы на прочитанные книги. Атмосфера детского оздоровительного лагеря – наполненная оригинальными идеями и свободой творчества, как нельзя лучше подходит для проведения подобных мероприятий, пропагандирующих чтение. Коллективно-творческое дело «Фотоиллюстрация» совмещает принципы коммунарской методики Игоря Петровича Иванова, современные формы воспитательной работы, а также современные информационные технологии.

Цели: развитие любознательности и интереса к чтению; воспитание у детей чувства гордости за богатое духовное и историческое наследие родной страны через знакомство жизнью и творчеством великого поэта А. С. Пушкина.

Задачи:

- прививать любовь к творчеству А.С. Пушкина и других русских поэтов, писателей, к русскому языку
- развивать у детей творческие способности, связанные с читательским восприятием;
- формировать отношение к чтению как уникальному виду деятельности;
- приобщать к регулярному чтению детской литературы и посещению библиотеки;
- развивать самостоятельность и организаторские способности;
- научить пользоваться возможностями библиотеки и сети Интернет;

- научить основам фотографирования;
- развивать эстетический вкус и чувство прекрасного;

Продолжительность коллективно-творческого отрядного дела: 4 дня.

Возрастная категория. Данное коллективно-творческое дело рассчитано на две разные возрастные группы детей. Основной группой являются дети 14-17 лет – непосредственно организаторы мероприятия (старший отряд в ДОЛ), группой участников мероприятия являются дети 7-9 лет (младший отряд в ДОЛ, «малыши»).

Период смены для оптимального проведения: основной.

Оборудование:

1. Готовые костюмы или элементы костюмов литературных персонажей, а также ткани, картон, цветная бумага (обычная, гофрированная, самоклеящаяся), скотч, нитки, иглы швейные, тесьма, целлофан и др. для создания костюмов.
2. Фотоаппарат (1-3 шт.), цветной принтер, фотобумага.
3. Книги А.С. Пушкина – для чтения и в качестве призового фонда.
4. Ноутбук, проектор, экран.

Згурская Дарья Алексеевна

Коллективно-творческое дело «Город мастеров»

Цель: создание условий для формирования коммуникативной, информационной н учебно-познавательной компетенций,

Форма: сюжетно-ролевая игра.

Целевая аудитория: дети 15-17 лет, 20 человек.

Реквизит: бумага, фломастеры, ручки, остатки канцелярии (пустые коробки от красок и карандашей, все, что не жалко), скотч, пластилин, ватман.

Этапы:

Зачин.

Вожатый в роли генерального директора предлагает ребятам отбор в компанию, но для этого надо специальные испытания.

I. Разбивки.

1. Детям раздается по листочку с картинками: человек с молотком, город, кисть, вилы. Собираются по картинкам.

2. Выбираем 4 активных ребят, и они набирают себе команду.

3. Ира «Молекулы-Хаос» по 4 человека.

II. Подвижный.

Сделать фото, на которых дети показывают профессии (по стенам развешаны названия профессий), побеждает та команда, кто сделает большее количество фото.

III. Творческий.

Задача команд из предложенного материала собрать район города, где будет отображен каждый член команды и его занятие, так чтобы районы можно было соединить в «Город мастеров» Команды выбирают себе представителя. Только представители могут переговариваться для успешного соединения районов города. Представить свой район города.

IV. Интеллектуальный.

Управленческие поединки.

Ход поединков:

Объяснение правил, разделение на 4 команды– 15 минут

Подготовка к поединку – 8 минут

Поединок №1 между 1 и 2 командами – 8 минут

Оценка судей – 3 минуты

Поединок №2 между 3 и 4 командами – 8 минут

Оценка судей – 3 минуты

Подготовка к поединку – 8 минут

Поединок №3 между проигравшими командами – 8 минут

Оценка судей – 3 минуты

Поединок №4 между победившими командами – 8 минут

Оценка судей – 3 минуты

Общая рефлексия по итогам поединков – 10 минут

Правила:

В поединке принимают участие 2 соперника (по одному человеку от команды)

Каждому сопернику помогает один секундант.

Контролирует проведение поединка арбитр.

Соперник с секундантом располагаются за игровым столом напротив противников.

Для проведения поединка задается некоторая ситуация, в котором описывается предмет конфликта, положение и цели ее участников (например, подчиненный и руководитель).

В процессе поединка может происходить уточнение и развитие ситуации.

Действует правило: кто первый задал такое дополнение, то оно считается действующим, последующие дополнения не должны нарушать предыдущих.

Однако, возможно, поставить под сомнение и отвергнуть сомнительные дополнения. Не допускаются заведомо маловероятные дополнения (стихийные

бедствия, изменение законодательства под ситуацию и т.п.).

Цель поединка – в процессе диалога добиться победы над противником.

Команды в течение 8 минут проводят подготовку к поединку, готовя своего

представителя к различным ролям в заданной ситуации.

определяется право первого хода – начинает соперник 1.

Старкина Екатерина Олеговна

Отрядный КТД «Квиз, плиз!»

Элемент	Что включает
По типу	Малое творческое дело
По виду	Интеллектуальное
По форме	Игра
Время проведения	Дневное
Место проведения	На отряде
Актуальность	Повышение интеллектуального уровня в современном мире может происходить не только стандартными методами для молодежи, подростков и детей, форм таких мероприятий множество, но более современная «Квиз». Эта та форма, в которой и развлекательный характер, и информативный, что немало важно. В тем более исходя из опыта проведения, популярная среди подростков.
Ключевая идея (Краткое описание)	Командная интеллектуально-развлекательная игра
Цель	активизация навыков совместной командной работы, стимуляция творческого мышления у участников, ориентация на поиск решений.
Этапы	Подготовка: - Разбивка отряда на команды, каждая команда готовит название, отличительный знак, кричалку - Подготовка отрядного места для проведения игры (игровые места, подготовка проектора, подготовка бланков ответов, пишущих принадлежностей) 2. Проведение игры 3. Подведение итогов, награждение победителей.
Задачи ребятам	Действовать в соответствии с правилами игры
Задачи вожатым	Подготовить вопросы, бланки ответов, рабочие места, определить счетную комиссию.

Сценарий мероприятия:

Добрый день, команды! Мы рады приветствовать вас, на командой интеллектуально-развлекательной игре «Квиз, плиз!».

В данной викторине вас ожидают 6 раундов: устные, визуальные, музыкальные. В каждом раунде будет определенное количество вопросов, с отведенным на них временем. Ответы на вопросы вы будете записывать в специальные бланки и по истечению раунда отдавать эти бланки комиссарам, которые закреплены за вами, чтобы они относили их к жюри. Записывайте ответы правильно! Только точные ответы будут засчитаны. Во время каждого вопроса в зале будет играть музыка, чтобы никто не мог подслушивать

друг друга. За каждый правильный ответ вы получаете 1 балл, соответственно за неправильный – 0. До конца игры вы не будете знать ваших результатов! Во время игры вам запрещено пользоваться мобильными устройствами и другими гаджетами, те команды, в которых кто-то будет замечен за использованием того или другого, будут лишены 5 баллов. Настало время представить наше жюри… Все готово к началу нашей игры! Проявите свои интеллектуальные способности и покажите умение работать в команде. Начинаем!

Раунд 1 – Алфавит.

В этом раунде, вам предстоит отвечать на вопросы, ответы которых начинаются на буквы алфавита по порядку. На каждую букву вам дается 20 секунд. Не забывайте записывать ваши ответы в бланки. Мы начинаем!

А – Австралия. И страна, и материк

Б – борода. Энгельс, Ленин, Президент Грант, Карабас – Барабас. Что объединят эти лица?

В – взрыв. Как мы называем «освобождение большого количества энергии в ограниченном объеме за короткий промежуток времени»?

Г – гриб. В англоязычном словаре среди значений этого слова есть "быстро возникающее учреждение" и "женская шляпка с опущенными полями". Назовите традиционный перевод этого слова на русский язык.

Кручинин Егор Александрович

Коллективно творческое дело «Незнайка-волонтер»

Место проведение Пушкинская Площадь

Возраст 12 -14 лет

Цель: Привлечение подрастающего поколения в добровольческую деятельность

Задачи:

1. Коллективное создание и апробация на фокус группе волонтерских проектов в игровой форме
2. Знакомство с ребенком волонтерской средой
3. Развитие комуникативных навыков при работе в команде

Оборудование и реквизит:

Микрофон, музыкальное сопровождения, корточки игрока.

Предварительная подготовка:

1. обсуждение идеи;

2. написание сценария;

3. исправление недочетов;

4. реализация открытого отрядного дела;

5. рефлексия.

Сценарный план

1.Приветсвие

2.Обьяснение правил

3.Начало этапов

4. Кульминация

5.Подведение итогов

6.Рефлексия

Сценарий

1 этап

Изначально каждому ребенку выдаются карточки , отряд делиться на 3 команды, 1 и 2 – Жители Солнечного города, 3- Жители лунного города.

Разбивка на команды с помощью шифра для команд 1 и 2

Ведущий: Здравствуйте друзья, давайте на минутку закроем глаза и представим что мы с вами очутились в солнечном городе, теперь каждый из вас житель этого грода. Можете открывать глаза и переворачивать

карточки которые вам раздали, сейчас у вас есть ровна одна минута чтобы ознакомиться с тем персонажем который у вас есть на карточке (пример №1)

Теперь когда мы познакомились мы готовы отправляться в путешествие на луну

У каждого из вас есть личный номер на книжке, обратите внимание что наши ракеты зашифрованы определенным кодом (пример № 2) и разгадать их можно только встав своим номером в определенную последовательность. У вас есть 5 минут.

(по истечению пяти минут)

Мы справились с этим заданием, ну чтож ПОЕХАЛИ !!!!

Пока мы летим давайте немножко поближе познакомимся с личной книжкой волонтера

Личная книжка волонтера (ее еще называют паспортом) не что иное, как своеобразный аналог трудовой книжки. В документе добровольца записываются данные его поощрениях, дополнительной подготовке, а также сведения о волонтерском стаже.

В личной книжке отмечаются такие виды деятельности как: донорство, патриотическая деятельность, социальное волонтерство, спортивное добровольчество, работа с детьми группы риска, поисковая работа (работа по поиску пропавших людей, поиск пропавших без вести), работа при пожарах, поиск пропавших людей, профессиональное волонтерство (предоставление бесплатных услуг по своей специализации, будущей профессии) и ряд других.

(показывает пример личной книжки)

Задание:

Теперь когда мы с вами поближе познакомились поближе с волонтерами, нам нужно организовать свой волонтерский штаб, всего у нас будет 2 штаба, штаб Знайки и Штаб Незнайки, ваша задача в штабах:

1.У вас есть карта поверхности луны, вы должны посовещаться и решить куда вы будите высаживаться (пример 3)

2.Теперь когда вы выбрали местность для своего штаба, ваша задача распределить в команде роли, кто чем будет заниматься, кто командир,повар, охраник и ид

Ой.ОЙ. КАЖЕТЬСЯ мы попали в воздушные ямы, чтобы нам их избежать нужно дружно танцевать.

(включается музыкальная игра «я ракета»)

2 этап

Приземление

Ведущий вот мы с вами и приземлились на луну

(в это время выходят злые жители Лунного города)

Ведущий Здравствуйте жители мы приехали к вам с миром, хотим узнать вашу культуру и обычаи.

Лунные жители pppp , уходите, здесь вам не рады, мы вообще никогда не рады.

Ведущий Команда Незнайка и Знайка вот вам первое задание.

Узнайте почему жители Лунного города такие злые и что для них нам нужно сделать,

Вы можете подходить ко всем жителям и задавать им любые вопросы, после вы собираетесь в своих командах на обсуждение и каждая команда должна вынести свой вердикт. Время пошло

(по итогу разговора с Лунными жителями , команды выясняют что им не хватает добра. А добро нужно сделать только с помощью добровольческой Акции)

Баранова Екатерина Дмитриевна

Мастер-класс – Аниматика (Создание мультфильма)

Продолжительность: от 1,5 часов

Возраст: любой (вариативный материал для демонстрации и объяснения; понятно, что чем младше дети, тем меньше времени они должны проводить без действия – постоянное взаимодействие с ними, включение большего количества интерактива)

Пример моей работы по созданию мультиков с детьми 6-7 лет, выполненное вместе с монтажом за 2 часа: https://vk.com/bakatia?z=video51692815_456239328%2F45f9b0ade5fdb77e4d%2Fpl_wall_51692815

Цель: повышение теоретических и практических знаний воспитанников в области анимационного искусства

Задачи:

- Способствовать формированию целостного видения мира, посредством знакомства детей с искусством анимационного кино и способами его создания
- Развивать у детей интерес к творчеству и самовыражению, а также к эксперементально-творческой деятельности.
- Способствовать развитию навыков взаимопомощи и поддержки, а также лидерских качеств посредством работы вместе, сообща, в команде.

Методы: рассказ и демонстрация вожатого, межличностное общение – обмен знаниями и опытом, непосредственное погружение и перенятие опыта

Материалы и оборудование: для демонстрации – телевизор и пульт или экран и проектор; материалы к демонстрации (в приложении); для монтажа – программа, компьютер или ноутбук; для работы в аудитории – желательно доска и маркеры разных цветов, но можно обойтись и бумагой (ватманом или А4, как удобно); фиксирующий материал – камера, желательно штатив и свет (можно смастерить из подручных материалов); материал для самостоятельной реализации детей их задумок – создание собственного продукта – пластилин, бумага, разноцветный пишущий материал и т.д.

Ход мастер-класса:

1. Знакомство, введение в курс дела, межличностное общение

Дети занимают места. Вожатый (позитивно настроенный и к детям, и к деятельности, которая им предстоит) здоровается с детьми и вводит их в курс дела – дает вводные.

Идет беседа о том какие мультфильмы дети предпочитают, им задаются вопросы – мультфильмы только для маленьких или же они бывают и для взрослых? Знают ли они каких-нибудь именитых режиссёров мультипликаторов? Отечественных? Зарубежных?

Детям предлагается посмотреть мультфильм-короткометражку «Болеро» 1992 Ивана Максимова (5:30).

Предварительно сообщается список наград, которые получила данная работа (главный приз «Золотой медведь» Берлинского фестиваля – Профессиональный приз Союза Кинематографистов «Ника» - Приз «Кубок Монтекатини»-Италия).

Детям предлагается порассуждать: о чем картина? (в сущности - иллюстрация музыкального произведения Мориса Равеля, в действительности, как и любой другой предмет искусства – не дает однозначных ответов)

2. Рабочий процесс

Детям предлагается стать аниматорами – рассказывается главным образом о таких понятиях как раскадровка, стоп кадр, сценарий и т.д.

Вожатый предлагает детям снять свой фильм. Для этого нужно согласовать сценарий и соответственно подготовить раскадровку. (Здесь дети могут выбрать какой-либо уже знакомый им сюжет или же выказать инициативу и придумать его самостоятельно – зависит от уровня сплочённости коллектива, также тут будут видны все лидеры, актив и пассив). В игровой форме детям можно помочь – например, напомнить простые детские сказки, сюжет книги смены, отрядную песню или же придумать абсолютно сумбурный сюжет, составляя предложение за предложением по схеме: прил+сущ+гл+прил+сущ+гл… где каждый поочередно вписывает по слову, но при этом не видит, что написано ранее – после завершения – добавляются только необходимые предлоги и изменяется несогласованность слов.

Договорившись о сценарии необходимо выбрать способ подачи – вожатый показывает до трех мультфильмов, сделанных также детьми (их тематику он берет на свое усмотрение. Логично что если дети решили снять отрядную песню, то вожатый обязательно включит детям мультик где ставилась та же задача. Весь набор мультфильмов представлен в приложении, источник фестиваль «Аниматика» в «Артеке» 2018, педагог Салават Конурбаев)

Определяются с общей концепцией подачи. Дети вместе с вожатым заполняют раскадровку. Вписывается возможный закадровый текст, распределяются роли (при необходимости). В соответствии с раскадровкй дети разбиваются на группы и приступают к рисованию или лепке (у каждой группы свое кол-во кадров, которые они должны подготовить). В этот момент можно включить и остальные мультфильмы – для общего развития или же оставить включенным тот, концепция и приемы которого понравились детям больше всего.

Постепенно с помощью вожатого происходит сьемка, вожатый по ходу объясняет необходимость тех или иных вещей (штатива, света), показывает, как правильно работать с ним.

Вся эта работа занимает время вплоть до окончания мастер класса. При необходимости озвучки кого-то из детей – либо сразу после, либо назначается встреча в другое время и записывается голос именно с актерами, которых коллектив утвердил на роль. Возможно, дети решили делать мультфильм под песню, и спеть ее также самостоятельно, в этом случае отряд получает задание записать хоровое пение.

Рефлексией занимается главным образом вожатый ОТРЯДА, вожатый, который проводил мастер класс задает формальные вопросы: что узнали нового? Что понравилось? Что нет? Что вам дали эти знания? Как они помогут в будущем? И т.д. разные вопросы в зависимости от возраста детей.

Каменева Евгения Дмитриевна

Методическая разработка мастер-класса по тайм-менеджменту «Наше время в наших руках», реализующегося в рамках проекта программы детского лагеря «Звёздный» на 2018 год Всероссийский фестиваль энергосбережения «#Вместе ярче»

Состав участников: 25 подростков в возрасте 13-14 лет, участники Всероссийского фестиваля энергосбережения «#Вместе ярче»

Пояснительная записка

Цель: Создание условий для освоения приемов тайм-менеджмента, технологии организации времени и деятельности.

Задачи:

- Ознакомить детей с понятием тайм-менеджмента;
- Познакомить подростков с понятием «хронофаги» и их видами;
- Рассмотреть один из приемов планирования – Матрицу Эйзенхауэра;
- Рассмотреть возможность применения приемов планирования для организации ежедневной деятельности.

Формулировка результатов:

Формулировка результата	Показатели результата	Способы оценки и фиксации результата
Подростки знают понятие тайм-менеджмент и хронофаги	Активно участвовали в обсуждении. Отвечали на вопросы педагога.	Беседа
Подростки знают виды хронофагов и умеют их определять	Активно участвовали в обсуждении. Верно выполнили задание по определению видов хронофагов	Беседа Индивидуальная работа Коллективное обсуждение и исправление ошибок
Подростки умеют планировать день по методике Матрица Эйхенхауэра	Активно работали в группах, верно распределили дела по ячейкам Матрицы	Беседа Работа в группах Коллективное обсуждение и исправление ошибок

Место дела в проекте отрядной деятельности: основной период 6 смены, дело направлено на личностное развитие подростков и позволяет им отвлечься от тематики программы и развить свои навыки и умения в еще одном направлении (кроме ресурсо- и энергосбережения) – тайм-менеджменте.

Основная идея дела: в интерактивной форме объяснить подросткам о важности планирования и на практике отработать некоторые из них.

Особые условия проведения: музыкальное сопровождение на время работы в группах и при индивидуальном задании.

Необходимые материалы, оборудование и реквизит: флипчарт, листы для флипчарта, ватманы, маркеры - черный, зеленый, синий и красный (по 6 штук), цветная бумага, клей, бумага А4, песочные часы, колокольчик, секундомер.

Место и время проведения: просторное помещение, вмещающее 25-30 человек, с предварительно расставленными столами и стульями для работы в группах по 5 человек и пространством для проведения игр.

План проведения:

- Приветствие, вступительное слово
- Определение понятия «тайм-менеджмент»
- Разбивка на группы
- Знакомство с понятием «хронофаги»
- Задание, направленное на определение типов хронофагов: контролируемые и неконтролируемые
- Ознакомление с приемом планирования времени при помощи «Матрицы Эйзенхауэра»
- Рефлексия
- Подведение итогов, заключительное слово

Сценарий дела:

Воспитатель: Добрый день, дорогие друзья! У меня в руках находится предмет (песочные часы), который был придуман много веков назад для измерения самого ценного, что есть в человеческой жизни – времени. Вы, наверное, уже заметили, что дни в «Орлёнке» расписаны буквально по минутам и очень важно правильно планировать день, чтобы успевать участвовать во всем многообразии дел, которое нам предлагается. Именно поэтому я предлагаю вам сегодня познакомиться с таким понятием как тайм-менеджмент. Кто из вас может сказать, что оно означает?

Отвечают

Воспитатель: Все верно, тайм-менеджмент – это искусство планирования собственного времени. Это умение очень важно для современного человека. Есть одно замечательное высказывание, связанное с этим умением: «Обычный человек думает о том, как провести время…»

На лист флипчарта с названием мастер-класса и изображением часов приклеивается облако с надписью: «Обычный человек думает о том, как провести время»

Воспитатель: Но у этого высказывания есть продолжение, которое начинается так: «Умный человек думает о том, …». Как вы думаете, о чем же думает умный человек?

Отвечают

Воспитатель: Именно так, «Умный человек думает о том, как использовать время».

Под предыдущее облако приклеивается еще одно с надписью: «Умный человек думает о том, как использовать время»

Воспитатель: И так как мы с вами сегодня разговариваем про время, я предлагаю вам распределиться по группам при помощи моих воображаемых часов. Я буду говорить такую фразу «Время на моих часах…» и называть цифру от 1 до 12, а ваша задача – собраться в группу из того количества человек, какую цифру я назвала.

Игра «Время на моих часах»

Воспитатель: Замечательно, у нас с вами получилось 5 групп. Наша смена посвящена теме энерго- и ресурсосбережения. Но сбережение времени является не менее важным в современном мире. И я предлагаю вам порассуждать, куда же пропадает наше время? Что мешает нам успевать все и использовать время с наибольшей эффективностью?

Отвечают

Воспитатель: Вы совершенно правы, в нашей жизни есть обстоятельства и дела, из-за которых наше время тратится понапрасну. Такие события и действия называются «хронофагами». Кто-нибудь из вас может сказать, как это слово переводится с древнегреческого языка?

Отвечают

Нечкина Екатерина Олеговна

Торжественная линейка закрытия I смены

1) Звучит гимн Уральских Зорей. На линейку заходят красиво одетые отряды. (00)
2) Как странно, иногда бывает так:
Как будто тот же зал, и те же лица,
Все той же музыки пульсирующий такт,
И так же свет мерцает и струится (07 фон)
Бальный танец (Катя) (01- вальс)
3) Фанфары (02)
Ю: Как не хотелось нам прощаться!
Увы. День этот наступил
И в бликах солнечного братства,
И в красках радужных светил.
К: Друзья! Давайте вспомним снова
Отрядов имена простые.
Они всем нам давно знакомы
И сердцу близкие такие. (03 фон)
4) Проходка командиров отрядов с табличками (04 фон)
5) Гимн РФ. На гимн России смирно! (05 Гимн РФ)
6) Прощальное слово предоставляется начальнику детского оздоровительного образовательного центра Мининой Ирине Ефимовне. (06 фон)
7) УРА – УРА – Уральские Зори!
8) К: Наш лагерь похож на корабль,
Плывущий в синюю даль
На встречу тебе и ребятам,
На встречу солнечным дням
Корабль тебя не бросит,
Он на борт любого возьмёт,
О жизни твоей расспросит,
Полезным делом займёт
А все пассажиры вместе
Большая, большая семья,
Живущая дружно очень

Живущая также, как я. (07 фон)

9) Танец дети Лето (08 найди меня на звездном берегу)

10) К: Спорт нам плечи расправляет,

Силу, ловкость нам дает.

Он нам мышцы развивает,

На рекорды нас зовет.

Кто с зарядкой дружит смело

Кто с утра прогонит лень,

Будет смелым и умелым

И веселым целый день! (09 фон)

СПОРТ (10)

11) Ю: "Ты любишь детей?" - для вожатого глупый вопрос.

С него начинается путь, порой жизненно-важный.

Туда, где детей мы всегда принимаем всерьёз,

И рядом стоим, и ведём за собою отважно. Танец вожатых Мечтай (12 мечтай!) (АП-и тигры у ног моих сели)

12) Вынос флага (13 фон)

Дорогие дети! У вас впереди целая жизнь! Мечтайте и ваши мечты обязательно сбудутся! А чтобы ваши желания скорее исполнились, предлагаем загадать его под символом нашей страны.

Флагоносцы проносят флаг РФ над головами детей. (14-гимн Уральских Зорей)

13) Мы благодарим вас за смену! И надеемся встретиться с вами еще не один раз!!!

14) Нале-направо с линейки шагом марш!

Сценарий создан старшими вожатыми ДООЦ «Уральские Зори»: Нечкиной Екатериной и Желтяковой Юлией.

Дубинина Екатерина Васильевна

Методическая Игра «Джеффа»

Игру "Джеффа" можно проводить с большим количеством детей. Детям следует свободно и прямо говорить то, что они думают по заданному вопросу или утверждению. Это упражнение поможет детям лучше понять себя и других, их поступки. Ребята учатся смело отстаивать свое мнение и приводить аргументы в ее пользу. Также это упражнение способствует терпению, уважению мнению других. Ребята понимают, что нету того, кто – прав. У каждого своя истина и каждый ее придерживается.

Игра проводится в два этапа:

- Ребята отвечают на вопросы
- Анализ игры

Перед началом игры нужно подготовить место для ее проведения: это может быть любое помещение, если же на открытом воздухе, то беседка. Нужно подготовить три плаката с надписями «Согласен», «Не согласен» и «Частично согласен». Три плаката следует повесить на каждых трех сторонах. После заданного вопроса или утверждения все ребята идут в ту сторону, где «развешено их мнение», в ту сторону, где висит плакат, соответствующий их ответу. Если ребят на одной стороне много, то, естественно, ведущий будет спрашивать успеет спросить только у тех детей, которые действительно хотят ответить, почему они выбрали именно этот ответ.

Правила игры:

Вопросы не должны быть однозначными.

Вопросы лучше формулировать.

Ведущий не высказывает никакую позицию и не поддерживает чье-либо мнение, но может в конце высказать своё мнение.

В игре нету правильных ответов на поставленные вопросы, но у каждого есть возможность выслушать чужие мнения, а так же актуализировать проблему, заставить людей подумать о ней.

У каждого ребенка есть выбор перехода из одной группы в другую в процессе обсуждения.

Ведущий старается давать высказаться детям из разных групп.

Вопросы можно выбирать по своему усмотрению.

В данной игре важно соблюдение заявленных правил, поэтому надо сразу же пресекать нарушения.

После того , как все вопросы закончатся, надо предложитб ребятам утверждение "На все вопросы, прозвучавшие здесь, я отвечал честно".

Нельзя: дети не имеют права спорить. Они высказывают только своё мнение.

Обращение ведущего к ребятам: "Сейчас я буду произносить некие спорные утверждения и предлагаю каждому из Вас высказать свое отношение к ним. Если Вы согласны с утверждением, которое я произношу,

то встаете под табличку "Согласен", если не согласны - под табличку "Не согласен", если ни то, ни другое, то под в сторону плаката «Частично согласен».

После того, как вопросы закончатся, необходимо перейти к анализу игры. В ходе обсуждения нужно поговорить о полученном опыте взгляда на вещи глазами другого человека, возможности принятия отличной от своей позиции. Поинтересоваться, понравилось игра или нет, почему? Было ли интересно? Были ли вопросы, над которыми они раньше не задумывались? Тяжело ли им отвечать на вопросы, если они оставались в меньшинстве? Трудно ли было отстаивать своё мнение? Менялось ли их мнение в процессе обсуждения? Помогли ли эти вопросы узнать друг друга получше? Что они чувствовали к тем, кто давал ответы противоположные ответы?

Печилина Елена Федоровна

Интеллектуальное коллективное творческое дело для старшей возрастной группы «ДЖУНГЛИ»

Целевая аудитория: Отряд 20-25 человек, 13-14 лет (+3 ведущих).

Цель: Раскрыть интеллектуальный потенциал и развить мыслительные способности детей.

Задачи:

- Активизация мыслительной и познавательной деятельности детей
- Сплочение и развитие коллектива
- Развитие творческого интеллекта, как коллективного, так и индивидуального
- Обучение правилам и формам совместной работы
- Реализация коммуникационных потребностей детей
- Расширение кругозора

Продолжительность: 1 час 30 минут

Инструментарий: Ватман с игровым полем, игровые карточки, декорации для помещения (ткани, листья, ветки, заранее распечатанные картинки), костюмы (бусы, перья, юбки, ткани, шляпы, очки, лупы, рюкзаки, краски, кисти, резинки, халаты, ободки, ручки, блокноты и пр.), музыкальная колонка, часы.

Содержание: КТД проводится в формате настольной игры-квеста. Заранее готовится игровое поле на 10 ходов, причем клеточка для пятого хода выделяется красным (для задания «Ты не пройдешь»). Также следует подготовить игральные фишки для передвижения по полю и фишки разных цветов для жеребьевки по командам. Для более полного погружения в атмосферу детям раздаются костюмы по тематике их команд (аборигены, исследователи или туристы).

Заранее готовятся карточки с заданиями для каждой команды:

- по 5 карточек, рассчитанных на 1 ход (время на решение – 1 мин 30 сек). Представляют из себя вопросы по тематике команд;
- по 3 карточки, рассчитанных на 2 хода (время на решение – 3 мин). Представляют из себя ребусы;
- по 1 карточке, рассчитанной на 3 хода (время на решение – 7 мин). Интеллектуальные задачи, связанные с тематикой команд:
- по 1 карточке «Ты не пройдешь» (время на прохождение – 15 мин). Творческое задание, направленное на снятие эмоционального и интеллектуального напряжения. Выполняется при прохождении командами пятой клеточки на игровом поле.

После выполнения задания команда может передвинуть свою фишку на игровом поле на столько клеточек,

сколько позволяет карточка задания.

К каждой команде присоединяется один ведущий КТД – помогает, направляет, подсказывает, намекает на правильное решение, но не говорит готового верного ответа. Помогает детям лучше понять правила и сориентироваться в игре.

Для того, чтобы команды, раньше других дошедшие до финиша, не теряли настроя и не скучали, а также для поддержания коллективного духа, эти команды делятся на две части и распределяются по оставшимся командам (например, финишировала команда «Аборигены» – они делятся на две части (по 4 человека) и присоединяются к оставшимся командам «Исследователей» и «Туристов»).

Подготовительный этап

Заранее:

- подготовить игровое поле на ватмане на 10 ходов и 3 игральные фишки;
- сделать игровые карточки с заданиями;
- фишки для жеребьевки;
- три коробки с тематическими костюмами для каждой группы;
- украсить помещение в стилистике джунглей: зеленые ткани на потолке, стенах, возможно декорировать ветками;
- найти «Звуки джунглей» и включить их через музыкальную колонку;
- создать образы ведущим: Абориген, Исследователь, Турист.

Сизова Елизавета Игоревна



ВДЦ «Смена»
Краснодарский край

Методическая разработка квест-игры «Лагерь БЕЗопасности»

Тема: закрепление знаний по безопасности в лагере и Центре

Цель: создание карты БЕЗопасности в лагере и Центре

Задачи:

1. ознакомить обучающихся с основными правилами прибывания в лагере и Центре;
2. ознакомить обучающихся с информацией в интересной форме квест-игры;
3. показать обучающимся важные и опасные места в лагере и Центре;

Материально-техническое обеспечение:

Распечатки QR-кодов; наличие телефонов с доступом к приложению для считывания QR-кода (1 на команду); 2 коробки БЕЗопасности (большая и маленькая); распечатанные и разрезанные картинки из Приложения 1; распечатанные и размещенные по территории подсказки из Приложения 3; карта ВДЦ «Смена» (формата А3 минимум) из Приложения 2, разрезанная на количество команд участников; распечатанные QR-коды с текстами зашифровки из Приложения 4, в нескольких комплектах рассчитанных на количество команд участников; реквизит и костюмы для отрицательных персонажей игры.

Предварительная подготовка:

Данная игра проводится для закрепления предварительно полученной информации на экскурсии по лагерю и Центру на которой обучающимся показывают важные и опасные места в лагере. Так же необходимо заранее провести инструктаж по технике безопасности.

Ход игры:

Обучающиеся собираются все в одном помещении для старта

Ведущий. Добрый день, дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас на нашей увлекательной квест-игре «Лагерь БЕЗопасности», где вы сможете проверить свои знания по правилам поведения в лагере и Центре. Для начала нам с вами нужно разделиться на команды. В этом нам помогут «Коробки БЕЗопасности».

Ведущий приглашает к себе 4-5 заранее выбранных лидеров и дает им вытянуть картинки из малой «Коробки безопасности». Далее, всем остальным необходимо вытянуть свой кусочек пазла из большой «Коробки БЕЗопасности» и собрав целую картинку распределиться по командам.

Ведущий. По командам мы распределились, время ознакомиться с правилами. Для начала лидеры команд, вам необходимо скачать себе на телефон приложение по распознаванию QR-кодов «Молния» или

«Rate&goods». Если у лидеров нет такой возможности, то им может помочь кто-то из участников команды.

Основной вашей задачей в игре будет составление карты опасных мест в лагере и Центре. У каждой команды будет часть карты, после расшифровки кода вы отправляетесь на указанное место и отмечаете его на карте, если оно у вас есть.

Для нахождения этих мест каждой команде будет выдано по 8 QR-кодов. После распознавания кода, вам будет дана информация о месте нахождения подсказки, ваша задача прибыть на это место, отметить его на карте, прочесть подсказку, которая спрятана на этом месте и начать сканировать следующих код. Сканировать коды можно в любом порядке.

Ведущий. Еще одним правилом нашей игры будет передвижение вас по территории. Ваша задача придумать оригинальный способ передвижения и двигаться всем вместе. Если кто-то потеряется или вы все разбежитесь по разным местам, вы будете дисквалифицированы.

Ведущий. Важно! Если вы нашли подсказки, нужно забрать только одну. Подумайте о своих товарищах по игре. Те, кто нарушат это правило будут дисквалифицированы. В конце игры у вас должно быть 8 подсказок и кусочек карта БЕЗопасности. Так же на территории будут препятствия, важно преодолеть их не сбиться с пути.

Препятствия - это персонажи. Данные персонажи представляют опасность для подсказок и QR-кодов, они могут их забирать, отвлекать игроков от игры, подсказывать не верное направление пути.

Персонажи:

1. Злой доктор Ай-болит! (одет в медицинский халат, постоянно предлагает игрокам пойти выпить не понятные таблетки или выпить микстуру не понятного состава)
2. Человек который не умеет плавать (одет в пляжную одежду, в спасательном жилете, и чем больше на нем плавательных манжет тем лучше, он постоянно отвлекает игроков и зовет их на море, обосновывая это тем, что он сам плавать не умеет, но очень хочет)
3. Человек в форме охранника (предлагает игрокам выйти за территорию погулять и подсказывает не правильное направление в поиске подсказок)

Ведущий. Команды и их лидеры определенны, приложения скачены, QR-коды теперь у вас. Мы можем приступать к игре. Удачи!

Участники расходятся по территории и начинают игру.

Когда все команды, соберут все подсказки, они возвращаются на место старта, подводят итоги и собирают целую карту.

Ведущий: Каждая команда нашла все подсказки и расшифровала все коды. Благодаря вашим усилиям мы можем собрать целую карту БЕЗопасности и завершить игру.



Текст для подсказок

Добрый доктор Айболит! (Медицинский пункт лагеря)

При любых недомоганиях, возникновении симптомов разных заболеваний обратись за помощью к вожатому, он отведет тебя в медицинский пункт лагеря.

Помни! Твое здоровье превыше всего!

Закон территории (Вход в здание лагеря или ресепшн лагеря)

Выйти с территории Центра без сопровождения вожатых ты не можешь. Любое твое передвижение по лагерю или Центру вожатый должен сопровождать или быть в курсе, где ты находишься.

Помни! Всегда предупреждай вожатых о том, куда ты уходишь.

Закон моря (Отрядное место или место на усмотрение организатора)

Ты можешь купаться только в сопровождении вожатого, под присмотром спортивного инструктора, спасателя и медицинского работника, а так же в определенное время и месте.

Помни! Море, может быть добрым и злым, не выходи с ним один на один.

Закон путешествия (Территория возле КПП 1)

Первое, что ты должен понимать – это то, что необходимо всегда держатся группой и видеть вожатого. Это не значит, что ты должен передвигаться строевым шагом, но и не значит, что вы можете разбегаться в разные стороны. Перед каждой экскурсией тебе дадут четкие инструкции, что делать, если по каким-то причинам ты отстал от группы.

Помни! На экскурсиях бывает очень интересно. Не отставай от группы и будь внимателен.

Скажи «НЕТ!» (Лестница ведущая к комнатам или окно)

В Центре существует строжайший запрет на табачные, алкогольные и наркотические вещества. На территории лагеря нет возможности получить их, а хорошо организованная охрана территории исключает возможность их получения извне.

Помни! Ешь фрукты, занимайся спортом и не переживай по мелочам.

Внешний вид (Место лагеря, которое связанно с решением бытовых проблем)

Ты должен следить за своим внешним видом, который должен соответствовать погодно-климатическим условиям, месту прибывания и времени суток. Так же важно следить за своей гигиеной, после моря, перед сном и после сна, необходимо ходить в душ и приводить свою одежду в порядок.

Помни! Погода очень изменчива.

Спортивная безопасность (Спортивная площадка лагеря или Стадион)

Ты активен, постоянно в движении, любишь играть и состязаться в разных видах спорта. От ссадин и ран никто не застрахован. Будьте внимателен к себе и другим, следи за своим поведением и поведением своих сверстников, особенно во время игр и соревнований.

Помни! Не отвлекайся не на что, когда ты на спортивной площадке.

Психологическая поддержка (Кабинет психолога или административной группы лагеря)

Ты – индивидуален. Любой вожатый в лагере готов тебе помочь. Ты всегда можешь сказать о своей проблеме вслух. Пока вожатый рядом, ты не должен чувствовать себя одиноко.

Помни! Вожатый – лучший друг!

Места для зашифровки QR-кода

Место лагеря, которое связанно с решением бытовых проблем

Медицинский пункт лагеря

Вход в здание лагеря или ресепшн лагеря

Территория возле КПП 1

Отрядное место или место на усмотрение организатора

Лестница ведущая к комнатам или окно

Спортивная площадка лагеря или Стадион

Кабинет психолога или административной группы лагеря

Сайт для зашифровки QR-кода – qrcoder.ru

Соснина Эльвира Анатольевна

Детский технопарк «Кванториум» - педагог-организатор и преподаватель робототехники
г. Ульяновск

Мероприятие «Площадь знакомств»

Место проведения	Главная сцена
Дата проведения	18.08.2018 г.
Оборудование	Микрофон, колонки, конусы или таблички с названиями станций
Подготовительный этап	1) Подобрать необходимые игры; 2) Подготовить маршрутные листы; 3) Проверить чистоту и состояние площадки перед проведением мероприятия; 4) Установить необходимую аппаратуру и проверить ее готовность к проведению мероприятия; 5) Установить конусы или таблички с названием станций
Цель	Знакомство ребят из разных округов друг с другом.
Задачи	1) Создать благоприятных условий для знакомства участников.
Сценарный план	1) Выход ведущего; 2) Объяснение правил; 3) Проведение первой игры 4) Переход участников на следующую станцию; 5) Подведение итогов;
Целевая аудитория и количество участников	Обучающиеся ДОП «Город Мастеров» в количестве 435 человек в возрасте от 8 до 17 лет
Организаторы	Володина Д.К.

Игра по станциям
«Площадь знакомств»

Игровая завязка: Во всем городе мастером отключили свет и все жители города вышли из своих домов, чтобы встретиться на главной площади, чтобы просто пообщаться друг с другом.

Ход игры:

1) Вступительные слова ведущего, рассказ общей легенды игры.

2) Каждому округу на входе раздается 2 маршрутных листа, так как в дальнейшем округ разделиться на 2

группы, где указанно на какую улицу им необходимо подойти, где их будет ждать мастер игры.

3) Ведущий рассказывает общие правила: жители будут гулять по улицам города мастеров, на каждой улице жители будут играть в различные игры.

4)Проводится первая игра для всего округа, затем округ делится на две группы, одна группа идет по часовой стрелки, другая против часовой стрелки. После того, как две группы разных округов встретились на одной улице начинается игра, для того, чтобы участники разных округов познакомились посредством игры.

4) Объявление об окончании игры. Общий сбор всех участников.

5) Подведение итогов, затем все округи выстраиваются в круги для прослушивания финальной музыкальной композиции и округа отправляются в корпус.

Условия и особенности организации игры:

1. Игра проводится в форме игры по станциям, поэтому у каждой группы должен быть маршрутный лист с отмеченными названиями улиц, игры, расположенные на которых необходимо посетить.

2. Все станции рассчитаны на участие до 40 человек.

3. После прохождения станции мастер игры расписывается в маршрутном листе и группа двигается дальше согласно своего маршрута.

4. У групп нет соревновательного момента, основная цель – это знакомство округов между собой.

5. Предполагается, что для 435 человек необходимо организовать около 15 станций.

Текст ведущего:

«Добрый день, жители города мастеров! Сегодня отключилась главная электростанция города и поэтому мы с вами собрались на главной площади, чтобы оставить дома свои гаджеты и познакомится со всеми округами. Вы прогуляетесь по главным улицам нашего города. Вас ждет много знакомств и различных игр! Всем удачи!»

Описание станций

«Улица золотых ворот»

Реквизит: конус с названием станции, шариковая ручка для отметки в маршрутном листе.

Задание: выбираются двое игроков, которые встают друг напротив друга, берутся за руки и поднимают их вверх, образуя «ворота». Остальные игроки встают цепочкой (берутся за руки) и проходят под воротами.Игроки-"ворота" напевают:

Золотые ворота
Пропускают не всегда
Первый раз прощается
Второй запрещается
А на третий раз
Не пропустим вас!

Трункова Елизавета Михайловна

Отрядное дело - игровая комната «Солнечные игры»

2 смена 2018 года ДООЛ «Солнечный» была посвящена в том числе 45-летию ДООЛ, и отрядам предлагалось создать собственные проекты, которые так или иначе поспособствовали бы улучшению лагеря. Основной причиной, по которой для реализации был выбран проект игровой комнаты, стало отсутствие специально оборудованного пространства в лагере, где дети могли бы проводить свой досуг, например, играя в настольные игры. Более того детям старшего возраста важно почувствовать себя необходимыми для младших отрядов, для детей всего лагеря, сделать лагерную жизнь лучше, а также проявить себя за счет выполнения реальных дел.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность заключается в том, что реализация отрядного дела предполагает вовлечение подростков в социально-значимую деятельность, предоставление возможности к самореализации, а также формирование организационных навыков в условиях командного взаимодействия.

Цель – включение детей в социально-значимую деятельность за счет создания проекта.

Задачи:

- Обучающие - содействовать знакомству детей с процессом создания проектов, возможностями организации собственной деятельности.
- Воспитательные – способствовать воспитанию чувства собственной и коллективной ответственности и значимости.
- Развивающие – способствовать самореализации в ходе коллективной деятельности, развитию лидерских, творческих, организационных навыков ребенка, творческого мышления.

Ожидаемые результаты – у детей сформировано представление о том, как создается проект и организуется собственная деятельность; участники понимают, за что они ответственны перед собой и перед другими в процессе осуществления коллективной деятельности, ощущают собственную значимость в общем деле; развиты лидерские, организационные и творческие навыки.

Содержание:

Реализация отрядного дела предполагает обустройство пространства холла отряда в виде игровой комнаты. Игровая комната разделена на зоны: 1 – две зоны с «быстрыми» настольными играми (время игры до 15 минут); 2 – зона игры «Монополия»; 3 – зона загадок; 4 – зона гадания (отдельная зона с шуточным гаданием для поднятия настроения ребят); 5 – зона шашек-шахмат, 6 – зона отдыха.

В игровой фонд комнаты входят такие игры, как «Монополия», «Uno», «Jungle Speed», «Крокодил», «Мафия»,

а также традиционные шашки, шахматы. Более того присутствуют авторские игры лагеря, разработанные и полностью созданные детьми, вожатыми и педагогами-организаторами в предыдущие смены.

Само пространство холла украшено яркими тканями и декорациями, сделанными детьми, для создания приятной атмосферы.

Непосредственное действие проекта начинается с предложения всем отрядам посетить игровую комнату. Посещение производится по записи за день или в день работы.

Время для одного отряда/группы – 45 минут. Максимум человек для посещения – 10-12 человек.

В начале каждого посещения игровой комнаты «экскурсовод» рассказывает о всех зонах (какие игры где находятся и т.п.) и говорит примерное количество человек для каждой, после этого дети выбирают себе ту зону, которая его больше заинтересовала. За время посещения обычно дети могут успеть пройти 1-2 зоны.

Материально-техническое обеспечение

Место проведения - помещение (холл отряда).

Необходимые ресурсы и оборудование – настольные игры, привезенные детьми в лагерь и предоставленные лагерем, ткани для оформления пространства, канцелярские принадлежности (белая бумага А4, фломастеры), принтер (для печати загадок и заданий).

Кадры, помощники – дети и вожатые отряда; дети других отрядов и педагоги-организаторы (предоставление игр).

Время проведения

Первичная подготовка (продумывание идеи, подбор материалов, обустройство пространства) - 2 дня.

Ежедневная подготовка к реализации игровой комнаты (оформление пространства) - 30 минут.

Непосредственное время осуществления деятельности - 3 - 3,5 часа ежедневно (по 45 минут на отряд/группу).

Сверкунова Анна Сергеевна

Сценарий вечера знакомства в отряде

Цель: сформировать у каждого ребенка представление об отряде и о себе в этом отряде, погружение в тематику образовательной смены, создание условий для адаптации обучающихся в новом социокультурном пространстве, знакомство подростков между собой.

Задачи:

- Познакомить детей друг с другом и с вожатыми;
- Способствовать развитию интенсивного общения, знакомству ребят, задать определенный уровень общения;
- Способствовать определению перспективы жизнедеятельности отряда на смену;
- Создать в отряде благоприятную эмоциональную атмосферу.

Оборудование и реквизит: бутылочки с цветной водой, фонарики в телефонах, ручки, листочки для писем

Предварительная подготовка:

- Выбор места проведения отрядного вечера
- Отбор методического материала
- Написание сценария
- Настрой детей на отрядный вечер

Сценарный план

- Вводное слово
- Предварительное знакомство
- Игра «Знакомство по парам»:
- Игра молекулы:
- Игра поменяйся местами:
- История книги
- Выбор мечты отряда
- Загадывание желания с помощью ниточек
- Подведение итогов вечера

Сценарий вечера

Дети стоят в кругу около турклуба вместе с вожатыми

Привет, ребята! Сегодня мы с вами поиграем и познакомимся друг с другом поближе. Давайте для начала каждый представится и расскажет немного о себе, но делать мы будем это непросто, а ассоциациями:

каждый сидящий в кругу называет 3 любых слова, которые, как ему кажется, его наиболее полно характеризуют.

Игра «Знакомство по парам»:

Участники разбиваются по парам, желательно по принципу наименьшей «знакомости». В течение 5-10 минут рассказывают друг другу о себе и в это же время обучают своего собеседника какому-то небольшому навыку или умению, которым они могли бы поделиться с другими; потом представляют партнера другим участникам, говоря о нем от первого лица, и, то, чему он научился у своего собеседника. Затем упражнение обсуждается.

Игра молекулы:

Вожатый говорит: "Молекула состоит из пяти частей!". Дети должны быстро собраться в кружки по пять человек, и взяться за руки. Кто остался без кружка - выбывает из игры. Ведущий опять говорит: "Молекула состоит из ... (любое число от одного) частей!". Опять кто не успел или ошибся в счете, выбывает.

Игра поменяйся местами:

Участники сидят в общем кругу. Вожатый называет определенную характеристику, а дети должны быстро поменяться местами с тем, кто обладает определенными характеристиками,

Например:

- Имеет светлые волосы.
- Имеет пуговицы на ботинках.
- В черных туфлях.
- Всем девочкам.
- Всем, кто любит кошек.
- Имеет сережки в ушах.
- Всем, кто умеет готовить.

Знакомство с книгой и сменой.

Ребята, давайте вспомним, как называется тематика 13 смены? («В солнечном городе»).

Отлично, а какая книга посвящена 13 смене? («Незнайка в солнечном городе»). Читали ли вы эту книгу в детстве? Может кто-нибудь смотреть фильмы или мультфильмы по этой книге?

«Незнайка в Солнечном городе» – книга Николая Носова, впервые опубликованная в 1958 году в журнале «Юность», а потом была издана книжкой (М.: Детгиз, 1958). Написана через четыре года после «Приключений Незнайки и его друзей». Вспоминают, что писатель даже сам печатал машинописный текст на машинке, ему доставляло удовольствие перепечатывать Незнайку.

Незнайка, увлёкшись сказками, пытается совершать добрые поступки, в надежде на то, что добрый волшебник вознаградит его за это волшебным предметом. Но Незнайка никак не может сделать хоть один добрый поступок бескорыстно (он помнит, почему он начал их совершать), и тут же портит дело каким-

нибудь плохим поступком. Но наконец ему удалось бескорыстно совершить три добрых поступка. Волшебник появился и вручил Незнайке волшебную палочку. Тут же Незнайка вместе с подругой Кнопочкой принимают решение совершить путешествие.

А кто может напомнить нам и всем остальным сюжет этого произведения? (дети рассказывают сюжет книги, вспоминают основных персонажей).

- Ребят, как вы думаете, чему учит эта интересная история?

(Данная книга учит доброте, дружбе, тому что свои мечты можно осуществить самому, не обращаясь к волшебникам, если очень сильно в них поверить)

- Скажите, пожалуйста, а сейчас вы мечтаете о чем-нибудь?

(дети называют свою мечту)

Загадывание желания

А теперь мы предлагаем вам загадать желание на эту смену, на эти 20 дней. У нас есть замечательный волшебный клубок, который поможет нам соединить в одну паутину все наши мечты. Каждый оставляет себе конец нитки и передает следующему, после этого мы рвем нитки и отрезки крепим на запястье друг другу и загадываем желание.

Подведя итоги сегодняшнего вечера, хочется сказать вам нашу любимую цитату «У нежелания есть тысяча причин, а у желания тысяча возможностей», помните, вам все под силу, нужно только очень этого захотеть!

Фоменко Дарья Александровна

Отрядное мероприятие «Город Каменных душ»

Количество проводящих: 9 человек

Количество участников: 28 участников:4 команды по 7 человек.

Реквизит и условия:

- 8 комнат оформленные в тематике одного из семи пороков
- Холл в центре которого таблички с названиями пороков
- Письма – 35 штук
- Камни с цифрами – 7 шт на команду (всего: 28 штук)
- Телефоны по количеству команд
- Две коробки – одна запечатанная, другая открытая
- Небольшие камни по количеству участников игры
- Фоновая музыка
- Микрофон

Время подготовки: 2 часа

Время проведения: 1,5- 2 часа

Цель: Развитие нравственной личности, способной нести ответственность за совершенное деяние

Задачи:

- Развить навыки межличностного общения
- Научить ребят работать в команде
- Показать последствия совершения порока
- Нравственное воспитание детей

Пояснительная записка

Во многих лагерях Ленинградской области отдыхают дети из разных социальных слоев и из семей разного финансового состояния. В связи с этим очень часто встает вопрос нравственности. Многие ребята совершают поступки, совершенно не думая об их последствиях, что периодически приводит к сложным конфликтным ситуациям между детьми. После анализа поведения и общения детей в ДОЛ была написана данная игра.

Правила и ход игры:

Все игроки делятся на 4 команды по 7 человек. Команды заходят в игровое помещение, включающее в себя 8 комнат, оформленных в тематике одного из семи пороков, а так же, финальной комнаты и холл в центре которого свисают с потолка 7 табличек на каждой из которых написан один из человеческих пороков.

В холле для играющих звучит легенда, которая дает старт игре. После чего к участникам выходят наблюдатели (люди полностью одетые в черное и разговаривающие с участниками только в случае крайней необходимости), которые вручают каждой команде по конверту.

Команды вскрывают конверты и читают адресованное им письмо, в котором звучит начало истории какого-то героя. После прочтения им нужно догадаться какой порок нарушил герой письма и отправиться в необходимую комнату (на каждой комнате табличка с названием порока).

В каждой игровой комнате находится актер, который рассказывает участникам какие последствия его ждали после совершения порока. Стоит заметить, что все 7 историй связаны между собой, сопровождающиеся одной фоновой музыкой, которая показывает, что все герои являются жителями одного города. После того, как участники игры выслушали историю им дается камень – символ возложения ответственности на свою душу за совершение порока, символ принятия. На камне написана цифра, и письмо со следующей историей. Дальше действия команды повторяются. После того как участники прошли все 7 комнат им предлагается войти в последнюю – комнату Света. Для того, чтобы это сделать им нужно подобрать комбинацию из цифр, написанных на камнях, в том порядке, в котором они проходили комнаты. Эту комбинацию они вводят в пароль к телефону, который дает им наблюдатель. Разблокировав его, им открывается финальный текст, в котором написана главная мысль игры. Далее все участники попадают в финальную комнату, где получают возможность избавится от полученных камней, что в свою очередь является аллегорией - «снять камень с души».

Чернова Анастасия Алексеевна

Мастер-класс по кроссфиту игра «Покори джунгли»

Цель: знакомство детей с кроссфитом и с его базовыми упражнениями.

Задачи:

1)Популяризация здорового образа жизни;

2)Создание условий для развития спортивных навыков;

3)Сплочение детского коллектива и формирование внутренней взаимоподдержки.

Участники: дети в возрасте от 7 до 16 лет.

Перед тем как проводить мастер-класс и игру «Покори джунгли», необходимо узнать у отрядных вожатых (они знают данную информацию, так как медицинский работник лагеря ставит их в известность), всем ли детям можно испытывать нагрузки предполагаемого уровня. Если кому-то нельзя испытывать такие нагрузки, то этот ребенок автоматически становится судьёй и тоже участвует в игре.

Актуальность: здоровый образ жизни не возможен без движения. Именно спорт помогает нам приводить своё тело в форму и заряжает его энергией. В течение учебного года дети ведут сидячий образ жизни, и не всех родители отправляют в спортивные секции, а делают упор на учёбу. Данный мастер-класс познакомит ребят с простыми и доступными каждому упражнениями, которые он сможет выполнять в своё свободное время. Возможно, некоторые захотят после него пойти в спортивные секции, чтобы дальше развивать свои способности. Также он научит работать в команде и чувствовать ответственность за каждого, это качество, к сожалению, в последнее время теряется в современном мире. Умение работать в команде - это одно из важнейших качеств не только ребёнка, но и взрослого человека. Данное качество необходимо формировать с детства, так как оно пригодиться в дальнейшей жизни, а взрослому человеку уже будет сложно привыкать к новым правилам и нормам.

Описание:

1) Мини-лекция о том, что такое «кроссфит», откуда он пришел и насколько сейчас распространён в России;

2) Ознакомление с упражнениями и их выполнение;

3) Применение полученных знаний и умений в игре «Покори Джунгли».

Упражнения, включенные в игру, подходят детям любого возраста, так как не требуют особых навыков и физической силы. Количество повторений в упражнении можно увеличивать и уменьшать в зависимости от возраста, физических возможностей детей и интереса детей.

Правила игры:

Отряд делится на три команды (примерно по 6-7 человек) для каждой команды из желающих детей выбираются судьи, которые будут следить за правильностью, честностью и количеством выполненных

упражнений. Каждой команде необходимо будет пройти 5 испытаний, чтобы выбраться из Джунглей. Главным условием успешного прохождения является участие каждого члена команды на каждой станции (испытании). Командам выдается заранее подготовленная карта Джунглей, в которой они запишут свое название и имена каждого из команды. Каждое испытание команды начинают вместе (как на весёлых стартах).За каждое испытание начисляются очки, чем меньше очков ,тем лучше. (Т.е если первое место, то 1 балл, если второе-2 балла, 3 место-3 бала).

Игру ведет главный судья (человек, проводящий мастер-класс). Перед каждым испытание он рассказывает легенду про испытание, объясняет, что необходимо сделать (при необходимости показывает).

Гилевич Дарья Ивановна

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО «КНИГА ЖИТЬ И СТРОИТЬ ПОМОГАЕТ».

Цель: развитие навыков самоорганизации и умения работать в команде, расширение кругозора детей в области литературы жанра фэнтези; развитие логического мышления, умение выделять основную мысль, главные факты, опуская второстепенные, устанавливать логическую последовательность основных фактов.

Задачи:

1. Способствовать стремлению к совершенствования личного образования в целом.
2. Формирование навыка сотрудничества у детей.
3. Научить детей использовать различные информационные ресурсы в учебно-познавательной деятельности.

Предварительная подготовка:

- обдумывание идей
- подготовка сценария
- знакомство детей с задействованными в игре авторами жанра Фэнтази
- подготовка реквизита
- написание карты маршрута
- подготовка заданий на этапы
- подготовить место проведения мероприятия

Необходимый реквизит и оборудование: мультимедиа, ноутбук, 2 конверта с письмом, зашифрованная карта лагеря, карточки названия книг и авторов, коробочка, свеча, спички, письмо с молоком, бланки с заданиями, страницы из книги «Гарри Поттер и Тайная комната».

Сценарный план:

1-Вступительное слово вожатых.

2-Проведение этапов игры.

3- Подведение итогов.

4- Рефлексия.

Сценарий отрядного дела

Все игроки собираются вместе проведения отрядного дела. Звучит таинственная музыка. Появляются вожатые – Хранители книг.

Хранители книг 1: Добро пожаловать в нашу библиотеку, друзья мои! Мы Хранители книг. Я предлагаю вам проявить свою начитанность, умение логически мыслить, эрудированность и смекалку в игре. Уверяю

вас, это захватывающе!

Хранители книг 2: Наша игра в стиле историй о Гарри Поттере. (Последователи Волан-де Морта с помощью маховика времени пытаются помешать Гарри в каждой истории, чтобы изменить финал. А ребята должны помочь Гарри.)

Хранители книг 1: Ребята, вы получаете карту, на которой указан маршрут, который вам предстоит пройти. Карта эта не простая: она представляет собой карту лагеря, однако названия корпусов на ней зашифрованы. А, вы юные читатели, должны перевести их на библиотечный язык и вписать в пустые клеточки. Это задание можно сделать сразу или в течение всей игры, главное, чтобы в конце ваша карта была полностью расшифрована. Итак, в путь и пусть вам сопутствует удача!

Ребята по карте ищут свой первый контрольный пункт.

1 Этап. «Виртуальные врата» - 1 этаж корпуса Ромашки.

На столе лежит конверт и стоит ноутбук. В конверте записка с ссылкой на страницу. Ребята вводят ссылку в поисковую строку в Гугл и находят письмо от директора школы чародейства и волшебства «Хогвартс» Минервы Макгонагалл.

ПИСЬМО

Дорогие ребята!

Школа чародейства и волшебства «Хогвартс» и весь волшебный мир снова в опасности! Вы получили это письмо, потому, что нам нужна ваша помощь! Сторонники Тёмного Лорда выкрали названия книг и авторов, и перемешали их, чтобы изменить ход истории. Если им удастся одержать победу, то наш мир погибнет. Ваше задание правильно соотнести авторов с их произведениями.

Задание:

Льюис Кэрролл	«Алиса в стране чудес»
Жюль Верн	«Двадцать тысяч лье под водой»
Клайв С. Льюис	«Хроники Нарнии»
Филип Пуллман	«Темные начала»
Владислав Крапивин	Цикл об Изумрудном городе
Вера Камша	«Хроники Арции»
Джон Р. Р. Толкин	«Властелин Колец»
Урсула Ле Гуин,	Цикл о Земноморье

Гладких Мария Владимировна

Квест «Назад в 45-й»

Цель: воспитание патриотических чувств подростков посредством использования современной технологии «квест-игры».

Задачи:

1. Проверить знания обучающихся по событиям Великой Отечественной войны.
2. Способствовать формированию гражданской позиции обучающихся, желание изучать историю периода Великой Отечественной войны.
3. Содействовать военно-патриотическому воспитанию подрастающего поколения: воспитанию чувства гордости за народ, победивший в войне; уважительного отношения к ветеранам.
4. Способствовать развитию у ребят наблюдательности, сообразительности, находчивости, логического мышления, чувства коллективизма.

Участники: 6 команд по 6 человек (можно по количеству человек в отряде, если это общелагерное мероприятие).

Возраст детей: 12-15 лет

Время проведения: 1 час.

Место проведения: территория лагеря.

Оборудование: листы А4, клей, сотовые телефоны, пакеты с зашифрованным словом.

Ведущий. Добрый день! Я рада приветствовать вас на квесте «Назад в 45-й». Наша игра проходит под девизом «Люди! Помните, какой ценой завоёвано счастье!».

Вы все знаете, что в этом году мы праздновали 70-летие со дня Победы советского народа в самой жестокой, кровопролитной и разрушительной войне. С каждым годом всё дальше и дальше в прошлое уходят от нас героические и трагические годы Великой Отечественной войны, всё меньше остаётся живых ветеранов. Тяжела была солдатская доля, не все вернулись домой с этой страшной войны. Сколько их, бесстрашных, горячих сердец осталось лежать на полях сражений. Всем тем, кто ушел в бессмертие посвящается.

Минута молчания.

Поэтому очень важно помнить о войне тем, кто живёт в XXI веке. Представление команд. Итак, наши команды называются.....

Правила игры:

- только командир может получать задания из штаба,
- командир получает все задания только по рации (или при их отсутствии – по сотовому телефону);

- при выполнении 1-го задания вы можете воспользоваться аудио – подсказкой (цена – 1 балл);
- в 4-ом задании все данные сдаются в сводной таблице, н-р: Маша – 50кг,..общий вес дистрикта (отряда) - 654кг;
- учитывается правильность выполнения заданий и время;
- при выполнении 10 -го задания рапортует командир дистрикта.

Приступаем непосредственно к выполнению заданий!

Глухоедова Юлия Викторовна

Вечер памяти «Россия помнит, Россия гордится»

Цель: знакомство детей с писателями – обладателями Нобелевской премии в области литературы, поднятие духа птариотиза.

Задачи:

- организовать проведение вечера памти с включением в подготовку детей;
- выявить творческих и талантливых детей;
- познакомить ребят с литературным наследием;
- проанализировать, какой вклад в мировую литературу сделал каждый из писателей.

Основная идея дела: вклад отечественных писателей в мировую литературу очень велик, но не каждый ребенок осведомлен о тех создателях, которые были удостоены высшей литературной награды. Проведения данного откртого дела позволит не только рассказать ребятам о твоческом пути знаменитых авторов, но и испытать большую гордость за свою великую страну и своих соотечественников.

Место проведения: отрядное место или остиная лагеря, где есть возможность разместить пять столов и расставить стулья полукругом.

Состав участников: дети в возрасте от 13 до 17 лет в количестве 20-30 чел.

Оборудование: книги писателей, фоторамки с портретами, костюмы, свечи, ноутбук.

Сценарий дела.

В 19:30 все детей приводят в гостиную или отрядное место, где стоят пять столов, за которыми сидят «нобелевские лауреаты» (роли их исполняют дети из отряда). Как только дети садятся, их приветствует персонаж Анны Андреевны Ахматовой (в исполнении девочки из отряда).

Анна Ахматова: Добрый день, дорогие друзья. Меня зовут Анна Андреевна Ахматова. Сегодня мы собрались здесь, чтобы погрузится в замечательный мир отечественной литературы. Мы, поэты и писатели, никогда не стремились к славе и богатству… У каждого из нас тяжелые истории, которые отражались в нашем творчестве:

«Когда человек умирает,
Изменяются его портреты.
По-другому глаза глядят, и губы
Улыбаются другой улыбкой.
Я заметила это, вернувшись
С похорон одного поэта…»

Сегодняшний вечер я бы хотела посвятить великим людям: великим прозаикам и поэтам, обладателям

Нобелевской премии по Литературе. Когда-то, в далекие 60-е годы, и я была выдвинута на эту престижную премию, но не получила. А наши сегодняшние герои - это люди с тяжелой судьбой и богатой историей, которые действительно заслужили звание Нобелевского лауреата.

Девушка подходит к первому столу и зажигает свечу. Включается музыка (инструментальные произведения Глинки)

Иван Бунин: Добрый вечер! Меня зовут Иван Алексеевич Бунин – я русский писатель, поэт, почётный академик Петербургской академии наук, первый русский лауреат Нобелевской премии по литературе.

Родился я 22 октября 1870 года в старинной дворянской семье в Воронеже. Отец – Алексей Николаевич Бунин (в молодости был офицером", мать – Людмила Александровна Бунина.

До 11 лет воспитывался дома, а в 1881 поступил в Елецкуюуездную гимназию, в 1886 возвратился домой и продолжал образование под руководством старшего брата Юлия. Много занимался самообразованием, увлекаясь чтением мировой и отечественной литературной классики. В 17-летнем возрасте начинал писать стихи, в 1887 – дебют в печати. В 1889 году переехал в Орёл и работал корректором в местную газету «Орловский вестник».

1895 – лично познакомился с А. П. Чеховым, до этого мы с ним просто переписывались. К этому же времени относятся мои знакомства с Миррой Лохвицкой, К. Д. Бальмонтом, В. Брюсовым.

Головунина Екатерина Павловна

Сценарий мастер-класса «Письмо на панцире»

Место проведения: СОШ МДЦ «Артек»;

Форма проведения: Литературный квест;

Возраст участников: 14-15 лет; в количестве 20 человек;

Оборудование: Столы, стулья, проектор;

Цель: мотивация обучающихся к прочтению книги Ефетова Марка Симовича «Письмо на панцире».

Задачи:

- Способствовать выявлению и реализации творческих способностей детей;
- Сформировать компетенции сотрудничества в совместном решении творческих задач;
- Создать условия развития логического мышления, внимания, наблюдательности, познавательного интереса
- Познакомить детей с историей «Артека» в ходе игры.

Предполагаемые результаты: знакомство детей с книгой, интерес детей к литературе, связанной с «Артеком».

Сценарный план:

Часть 1. Введение:

- Выход ведущих;
- Вступительное слово;

Часть 2. Основная:

- Объединение детей в группы;
- Прохождение этапов;
- Выполнение заданий;

Часть 3. Заключительная

- Расшифровка письма;
- Подведение итогов;

Сценарий:

Ведущий 1: В Артеке много детей из детских домов, детей рабочих и колхозников, мальчиков и девочек, которые совершили какой-нибудь героический поступок: спас на пожаре ребёнка, рискуя своей жизнью; загасил рубашкой загоравшиеся хлеба; сообщил на погранзаставу: «Чужак крадётся через границу», бросился в шугу на лёд, спасая тонущего товарища...

Ведущий 2: Вита не совершила никаких героических поступков. Это же не геройство – хорошо учиться и

быть октябрятской вожатой. Такие мальчики и девочки (если они настоящие пионеры, по сути своей, а не по имени) тоже получают путёвки в Артек. Но для этого надо хорошо учиться, быть общественником, человеком среди людей. Только таким? Нет. Бывают осечки. Бывает, что и плохие дети приезжают в Артек. Но главное в том, что уезжают они отсюда другими, лучшими. В этом главная сила Артека… Артек Вите снился. И сон, как говорится, был в руку.

Ведущий 3: Сейчас мы предлагаем вам погрузиться в мир воспоминаний Виты и воспроизвести самые яркие из них (все 5 станций – воспоминания девочки). За правильный ответ на каждой из станций команде выдаётся отрывок из письма (из которого они по итогам собирают панцирь черепахи).

Станция 1. Памятник героям-Артековцам.

Ведущий 1: К сожалению, в истории «Артека», как и в истории всего человечества, остался страшный след войны. Во время войны лагерь переехал на Алтай. Многие Артековцы отличались во время войны смелостью, отвагой и храбростью. Вы видите мемориальную доску, автором которой стал артековский художник Девятовский Георгий Александрович. (на проекторе фото памятника). Самые знаменитые из них: Тимур Фрунзе, Иван Туркенич, Гуля Королёва, Рубен Ибаррури, Лиля Карастоянова, Радик Руднев, Алия Молдагулова.

Гореликова Таисия Константинова

Тематический день. Международный день. «Автостопом по миру»

Увидеть мир - мечта каждого человека. Сколько всего нового и прекрасного таит в себе наша планета. Сколько на свете стран - столько и неизведанных далей, дорог и открытий. Кого-то манит нетронутая человеком природа, а кто-то хочет побывать в шумном мегаполисе с небоскребами и миллионами людей, кому-то хочется открыть тайны многовековых замков и дворцов, а кто-то мечтает о теплом солнце на морском побережье.

Каждая культура уникальна и таит в себе обычаи и традиции, открыв которые мы сможем ближе узнать других людей. Когда человек начинает путешествовать, он меняется, ведь на него оказывают влияние новые страны, города, люди, природа. Мир становится более интересным и разнообразным, появляются новые друзья.

Но, несмотря на высокий уровень развития транспортной системы и тысячи предложений от туристических фирм, далеко не каждый может позволить себе путешествие вокруг света или хотя бы возможность увидеть страну, в которой так хотел побывать. Так почему не создать такую возможность прямо на территории лагеря?

Выбирая тему «Автостопом по миру» мне очень хочется помочь детям не только ощутить себя настоящим путешественниками, но и показать всем ребятам, что мир огромен, ведь, играя в телефон или компьютер, далеко не каждый хоть раз задумывается о том, что же происходит сейчас на другом конце планеты. А ведь любознательность и кругозор играют огромную роль в формировании личности.

Цель: Создание условий для приобретения эмоциональных дружеских отношений между детьми и подростками; и накопления опыта здорового образа жизни.

Задачи:

Активизировать познавательный интерес к культуре, традициям и обычаям разных стран и народов.

Вызвать готовность к творческому мышлению; самостоятельному поиску в Интернете новых знаний о жизни разных народов.

Формирование жизненной позиции, ориентированной на установление крепких морально-нравственных ценностей и социальных связей;

Развитие коммуникабельности и умения общаться со сверстниками и взрослыми;

Создание условий для сплочения временного детского коллектива

Самоопределение детей в предполагаемой игровой деятельности

Создание условий для развития у детей чувства ответственности и организованности.

Ожидаемые результаты: Обогащение опыта активного здорового образа жизни. Комфортное

самочувствие детей и подростков.

	Критерий	Показатели	Методики
1.Качество результата деятельности дня	Опыт активного здорового образа жизни	Опыт приобретения дружеских отношений между детьми.	Методика «Опросник» Тест «Как я веду здоровый образ жизни»
		Комфортное самочувствие подростков в отряде	Методика «Цвето –методика дня»

Методы:

В реализации проекта дня используются следующие методы:

- аудиальный (слуховой, словесный): беседы (индивидуальные и групповые), убеждения, концерты, тематические дискотеки, танцевальные мастер-классы
- визуальный (зрительный, наглядный): концерты, тематические дискотеки, конкурсы, танцевальные мастер-классы
- кинестетический (действенный, практический), формирующий компетентностные знания, которые дают возможность подростку в будущем решать практические задачи: конкурсная программа, работа актива отряда, наказания и поощрения (поощрения).

Горшкова Анна Юрьевна

Квест для 5 классов «Наша школа – самая...»

История школы

Половина команды: Рассказать о самой важной, на их взгляд, вещи в школе, без которой невозможно было просуществовать 100 лет назад + придумать и презентовать предмет, без которой невозможно будет учиться через 100 лет

Max – 10 б.(5 + 5; оценивать креативность, полноценность ответа)

+Доп. баллы за ответы на вопросы (по 2 б. за каждый)

- В каком году основали школу? - 1982
- Сколько учителей с высшей категорий было в школе во время её основания? – 7
- Сколько директоров «видела» наша школа? – 6
- Сколько учащихся насчитывала школа в первые годы после открытия? – более 1500
- Сколько первых классов насчитывала школа при создании? – 8
- Сколько педагогов работает сейчас в школе? - 89
- В прошлом учитель физики нашей школы – сейчас директор 553 школы? - Судаков Анатолий Александрович

Символы школы

Нарисовать символ/эмблему своего класса

Max – 8 б. (оценивать креативность, принимали участие все

Доп. баллы:

- Исполните 4 куплет гимна школы:

В школе чувствует каждый,
Что он нужный и важный,
Это - стимул вершин добиваться!
Прославляем мы школу
И гордимся мы школой
Лучшей в Купчино - 212!

- Что пересекается за щитом на эмблеме школы ? 1 б. – ручка, карандаш
- Слоган школы – 1 б. «Школа, которую люблю»

Достижения школы

- Кого вы знаете из выпускников и учащихся школы, достигших высоких достижений в спорте? – Павел Цыганков (уч.11А, МС по тхэквандо), чемпионки мира и Европы по акробат.рок-н-роллу: Сейталиева Даяна и

Никитина Екатерина

- Назовите медалиста 2009 года, который преподает у нас в школе – Данилова Екатерина Викторовна

- Назовите медалиста, который закончил школу 10 лет назад – Кокарева Алиса Игоревна

Работники школы

Дорогие ребята, сейчас вам необходимо выполнить наше задание: соединить карточки работников нашей школы с их именами и фамилиями. Max –10 б.

Канцелярия – Никитина Наталья Валентиновна, Беза Светлана Николаевна

Вахта: Карлова Людмила Васильевна, Иванов Валерий Яковлевич

Директор – Кузьмина Марина Владимировна

Зам.директора по ВР - Казенкина Елена Александровна

Зам.директора по УР - Дмитриева Надежда Алексеевна

Зам. директора по внеурочной деятельности - Андреева Ольга Станиславовна

Зам.директора по НШ - Ширяева Ольга Евгеньевна

Библиотекарь – Бренькова Наталья Михайловна

Доп. по 1 баллу: Работники школы – наши выпускники: Аваков Карен Борисович, Покровский Евгений Николаевич, Данилова Екатерина Викторовна

Координаты школы

- Назовите адрес школы - Санкт-Петербург, ул.Ярослава Гашека, 9, к.2 - 2 балла

Придумайте хэштег(и) класса для Новостей – 1 б.

Вступить всем в группу «Новости 212» - 1 б.

Нарисуйте карту микрорайона, с точным адресом нашей школы –

max. 6 б. (принимали участие все, «точность» карты, креативность)

Горшкова Любовь Андреевна

Огонёк знакомств «Белые люди»

В первый день в лагере для ребёнка происходит резкая смена обстановки и он испытывает стресс. Первый день - один из самых важных дней и , пожалуй, самый сложный день в смене. Очень важно, чтобы столь тревожный и наполненный событиями, загруженный день завершился позитивным настроем, создать атмосферу таким образом, чтобы подготовить детей к грядущему отбою, начать успокаивать. Таким образом, огонёк выполняет рефлексивно-коммуникативную и релаксационную функции.

Огонёк - одно из средств личностного развития ребёнка, тонкий психотерапевтический инструмент. Огонёк - форма коллективного самоанализа. Актуальность в том, что огонёк «Белые люди» позволяет не только решить задачи огонька организационного периода, структурирует форму рефлексии , но и имеет материальный итог – креативный список отряда.

Цель: знакомство детей между собой и с вожатыми, организация процесса самопознания. По А.С. Макаренко, педагогическая задача «огонька» – научить детей осмыслению жизни, прививать навыки коллективного анализа через культуру общения.

Задачи:

- познакомить детей между собой в отряде;
- создать условия, способствующие откроенному доверительному общению;
- создать благоприятный эмоциональный фон в отряде;
- проанализировать себя, детей, себя относительно детей;
- прививать лагерные традиции и законы.

Данный огонёк ориентирован на средний и старший возраст.

Планируя проведение данного огонька, стоит заранее позаботиться о наличии пишущих предметов и вырезанных из бумаги человечков из расчёта один предмет - один участник. Не забудьте огласить правила и ещё раз всех настроить на мероприятие, пустив, например, «искорку дружбы», до того, как привести детей в помещение.

Детям сообщается о том, что белый вырезанный человечек перед ними -это они сами и предлагается заполнить его. На голове написать ваше имя или то, как вам нравится, чтобы к вам обращались. На левой руке написать те вещи, человеческие качества или продукты, которые вы не любите, не более трёх. На правой руке – наоборот. Левая нога: то, чего ты боишься, правая-то, чему ты можешь научить, то, что получается у тебя лучше, чем у других. На теле человека следует написать свои ожидания от смены в лагере. Следует выжидать определённое количество времени, чтобы каждый успел последовательно заполнять человечка.

Первым представляет своего человечка вожатый или педагог, но желательно не ведущий, для того, чтобы задать тон беседе и подать пример лаконичного и тезисного высказывания во избежание слишком затянутого огонька. Каждый человек по цепочке рассказывает, представляет своего человека в пяти предложениях. Огонёк предполагает раскрепощение каждого ребёнка, даёт возможность каждому рассказать основную информацию о себе и практически исключает ситуацию отмалчивания, структурируя ответ (в качестве шпаргалки перед глазами написанный текст). После того, как каждый представит своего человечка, ведущий последним представляет своего и рассказывает о том, что каждый из нас сам решает каким ему быть, каков он есть и чем наполнен.

Человечков следует оставить на месте и, если есть ещё время и огонёк не был дольше 75-80 минут, попросить всех аккуратно встать, сделать шаг вперёд, повернуться левым боком к огню и загадать желание: «Представьте своё самое светлое нематериальное желание в виде пушинки, пёрышка и аккуратно опустите в приглянувшуюся вам свечку. Поднимите голову те, кто загадал желание.» Когда все загадают, по команде 3-16 задуваем свечки все вместе. Огонёк завершён.

В результате проведения огонька вы можете отследить индивидуальные особенности, познакомиться с детьми и закрепить знания друг о друге, узнать о скрытых проблемах ребёнка, а также, в качестве материального итога -готовый оформленный творческий список отряда, которым можно украсить отрядное место.

Грицай Дмитрий Сергеевич

Сценарий отрядного дела «Мечта, которая сбылась»

1. Назначение дела: Отрядное дело отвечает главному слогану смены: «Создай свою мечту, и она создаст тебя: стань капитаном своей судьбы». Так и наше отрядное дело посвященное герою, капитану своей судьбы – Уолту Диснею переплетается с тематикой и сюжетной линей смены.

2. Цель: ознакомить детей с жизнью и творчеством великих людей, мечта которых сбылась; показать на опыте творчества, мастерства. Интеллектуальных составляющих великих людей необходимость и важность достигнутых вершин в жизни, целей и мечт; развить память, мышление внимание детей, способствовать оптимизации взаимоотношений детьми в отряде посредством беседы.

Задачи:

Способствовать стремлению к свершению личного образования в целом;

Воспитание у детей потребности в саморазвитии и самоактуализации личностного потенциала, самореализации собственных целей;

На опыте пережитого поколения показать детям пути и способы реализации собственных жизненных потребностей.

3. Предварительная подготовка дела:

Необходимая подготовка педагогов-организаторов

Выбор темы отрядного дела.

Подбор материала о биографии и творчестве Уолта Диснея.

Выбор заданий и игр для детей в рамках темы отрядного дела.

Подбор медиа-материала.

Составление вопросов для викторины.

Подготовка раздаточного материала.

Необходимая подготовка детей

Во время отрядного дела ребята опираются лишь на свои знания мультфильмов Уолта Диснея и материал, который преподносит педагог-организатор. Дети к делу заранее не готовятся.

Перед викториной им необходимо разделиться на группы для выполнения заданий.

Необходимое оборудование:

Телевизор, компьютер, мольберт.

4. Сценарный план

Демонстрация заставки «Walt Disney pictures»

Подведение детей к теме отрядного дела

Рассказ о биографии Уолта Диснея

Игра «Пантомима»

Рассказ о процессе создания мультфильмов

Демонстрация видеоролика «Создание мультфильма»

Лото «Вселенная «Walt Disney»

Подведение детей к основной идеи отрядного дела «Мечта, которая сбылась».

Гурова Елизавета Константиновна

Отрядное дело «СОЛНЕЧНОЕ КОЛЬЦО ПО МИРУ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫХ ИСКУССТВ»

Цель: создание условий для развития творческих способностей детей, развитие компетенций, связанных с создание медиа-продукта, а также предоставление возможности для развития умений сотрудничать в группе сверстников.

Задачи:

1. Прививать познавательный интерес к истории кино съемок.
2. Ознакомить детей с периодами в истории режиссерской деятельности.
3. Активизировать деятельность отряда с помощью включения разнообразных творческих заданий, направленных на развитие творческих способностей.

Оборудование и реквизит:

1.Столы и стулья
2.Краски, кисти, бумага (А4 + А2), фломастеры
3.Дипломы или другие призы для номинаций.
4.Телефоны с программой для монтажа

Предварительная подготовка:

вожатые
1. Разработка сценария.
2. Подбор медиа-материала.
3. Подготовка места проведения.

дети
1. Изучение программ для видео монтажа

Сценарный ход:

Организационный этап:
Добрый вечер, ребята. Сегодня мы с вами ненадолго станем режиссерами. Познакомимся с миром кино, с немало известными личностями КВН игры и вспомним нашу книгу смены «Незнайка в солнечном городе».
Теоритически этап:
Хочется познакомить вас с небольшой историей кинематографа.
Кинематограф это отрасль человеческой деятельности, заключающаяся в создании движущихся изображений. Он был изобретен в XIX веке и стал крайне популярен в XX веке. В понятие кинематографа входят киноискусство – вид современного изобразительного искусства, произведения которого создаются при помощи движущихся изображений, и киноиндустрия (кинопромышленность) – отрасль экономики,

производящая кинофильмы, спецэффекты для кинофильмов, мультипликацию и, демонстрирующая эти произведения для зрителей. Произведения киноискусства создаются при помощи кинотехники. Влияние кинематографа на культуру и искусство бесспорно, огромно влияние кинематографа на политику и экономику. Во многих странах киноиндустрия является значимой отраслью экономики. Производство кинофильмов сосредоточено на киностудиях. Фильмы демонстрируются в кинотеатрах, по телевидению, распространяются «на видео» в форме видеодисков.

Игра КВН впервые вышла на экран 8 ноября 1961 года.

Школу КВН прошли известный кинорежиссер Юлий Гусман- Парень из Баку, который в Москве стал легендой кинематографа и телевидения. Именитый режиссер, активный общественный деятель, политик и, конечно, мэтр КВН. Почти полвека назад он шутил сам, теперь шутят над ним, но он не обижается - он, по-прежнему, веселый и находчивый.

Евгений Кулик – популярный российский телевизионный деятель, которому удалось прославиться благодаря отличному развитию своей команды КВН «Голоса».

Также Евгений успел проявить себя как начинающий сценарист и режиссер. Он снял короткометражный фильм «Выбор», который в итоге стал победителем фестиваля документального кино «12 духовных склепов» и получил приз в номинации «Путин». Благодаря этой победе у Кулика появилась возможность обучаться в школе известного сербского режиссера Эмира Кустурицы.

«Незнайка в Солнечном городе» – советский кукольный мультсериал 1976–1977 годов по мотивам одноимённой книги Николая Носова. Это единственная экранизация, где внешний вид Незнайки не имеет ничего общего с его классическим образом. Весь мультфильм выполнен в стилистике цирковой буффонады.

Буффонада- сценическое представление, построенное на комических, шутовских положениях.

Хамитова Камила Ринатовна

Сценарий мероприятия "Путешествие к вулканам"

Цель мероприятия: создать условия для формирования представления о происхождении, строении вулканов.

Задачи:

Образовательная – формировать первичные знания о вулканах и гейзерах, изучить строение, типы и географию вулканов, познакомить с причинами и последствиями извержений вулканов

Развивающая – развивать первичные навыки работы с атласом, схемами и текстом учебника, развивать умения самостоятельной и коллективной работы учащихся;

Воспитательная – воспитание умения высказывать своё мнение, уважение к ответам одноклассников; формирование у школьников отношения к планете Земля как к объекту красоты, изучения и охраны окружающей природы.

Тип мероприятия: открытие новых знаний

Формы работы учащихся: коллективная, групповая, фронтальная, самостоятельная

Необходимое техническое оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, атласы.

Актуальность: данное мероприятие достаточно актуально, так как детям очень интересно узнавать что-то новое, а отправляясь в путешествие по изучению вулканов с настоящими героями производит на них большее впечатление. Также возрастает интерес к предмету география.

Ход мероприятия

Заходите в кабинет, сгибаясь под тяжестью рюкзаков.

Ведущий 1: Тааак, это 5 "А" класс?

5А: Да-а-а!

(Карта Африки со стрелкой на вулкан и затем фотография вулкана)

Ведущий 2: Ух, как долго мы до вас добирались! Аж с самого Килиманджаро! Ну и погодка у вас тут...

Ведущий 1: Нам бы представиться... *с легкой иронией*

Ведущий 2: Ой, точно...

Ведущий 1: Моё имя Камила Ринатовна.

Ведущий 2: А моё Гульшат Асгатовна.

хором

Ведущий 1 и 2 : И наша профессия - вулканолог! *с улыбками*. Как вы думаете, чем мы занимаемся?

5А: (ответы детей)

Ведущий 2: Молодцы! А как вы думаете, много ли вулканов на нашей планете?

5А: (ответы)

(слайд карта мира)

Ведущий 1: Вы почти угадали (даже если не угадали)! Их больше тысячи по всему ми-иру! *рукой проводит по карте*. А как вы думаете, где вулканов больше - на суше или в океане?

5А: (ответы)

Ведущий 2: А как вы думаете, почему?

5А: (ответы)

Ведущий 2: Если отвечают верно - Ух, какие вы сообразительные!

Если не верно - Вы почти правы. Вы же проходили внутреннее строение Земли? Помните, что такое земная кора?

5А: (ответ)

Ведущий 2: Именно. На суше она составляет около 50 км, а в океане земная кора намного тоньше, всего 7 и это значит… *вопросительный взгляд на зал*

5А: (должны догадаются, что вулкану легче прожечь такую кору)

(слайд схема)

Ведущий 2: Если не догадались – вам чуть-чуть не хватило докопаться до истины – вулкану гораздо проще прожечь тонкую кору, чем толстую.

Если догадались - Ого! Я вам говорила, что вы сообразительные? Да? Тогда я повторю это ещё раз!

Трофимова Ирина Александровна

Сценарий конкурсно-игровой программы «Эко – СОбытие»

Цель: формирование экологической культуры подростков через игровую деятельность.

Задачи:

- расширить знания по экологическому состоянию планеты;
- развить умение систематизировать и анализировать информацию;
- способствовать формированию ответственного отношения к окружающей среде.

Оборудование и технические средства:

Компьютер;

Мультимедийное оборудование (проектор, экран, пульт);

Звукоусилительная аппаратура (микрофоны 5 шт, колонки).

Наглядный материал:

Видео №1. Видеоролик со сведенной звуковой дорожкой;

Презентация с конкурсными заданиями.

Раздаточный материал:

Бейджи по количеству участников игры, маркеры, сувенирная и наградная продукция.

Адресат: учащиеся в возрасте от 12 до 15 лет

Количество участников: 20-50 человек

Условия и особенности реализации.

Участникам необходимо подготовить рабочее пространство для проведения игры.

Количество столов 6 шт, стулья по количеству участников игры.

Ожидаемые результаты:

- появление у подростков познавательного интереса к экологическим процессам, происходящим в окружающем мире;
- закрепление знаний о флоре и фауне;
- формирование у подростков экологической культуры.

Ход конкурсно-игровой программы «Эко – Событие»

Действующие лица:

Ведущий – ученица старших классов

Элемент природы – Вода

Элемент природы – Почва

Элемент природы – Воздух

Под музыкальное сопровождение на сцене появляется ученица старших классов (ведущий) в ее руках ноутбук

ГЗК: Аля, ты уже сделала домашние задание?!

Вед: Да!

ГЗК: По всем предметам?!

Вед: Да, да!

ГЗК: и по экологии?

Вед: Эм… Вот как раз про экологию я и забыла! Так, что там за задание – «Современная экология и ее проблемы».

Открывает ноутбук и в поисковике делает запрос на данную тему. Весь процесс проецируется на экран при помощи мультимедийного оборудования.

На экране появляется ссылка на видео в YouTube

Вед: Надо посмотреть, может там есть, что - то интересное?!

Кликает по видео, оно воспроизводится. В видеоролике звучит песня COVER Пика – «Патимейкер» действующими героями являются Воздух, Вода и Почва, которые читают реп про современное состояние экологии и предупреждают людей о последствиях.

Текст песни

TV покажет, что конец морям, озерам, рекам.

Этот трек - камешек в лоб современным человекам

Человекам, человекам, человекам, человекам.

Это катастрофа века.

Эй, ученый, эколог!

Предупрежденье!

Буль-буль – затопление, потепление

Глобальное потепление. (4 раза)

Куплет

Снега меньше, пустынь больше,

Ледник тоньше, что нет мочи!

- "Давай поможем!" - "Ай, попозже!"

Мамонты думали так тоже.

Не веришь? Сам гугли в гугле.

Даже Маугли плачет в тундре.

Сейчас в тундре как в джунглях,

Константинов Роман Анатольевич

Дискуссия «Голос молодых»

Актуальность: Патриотическое воспитание – одно из главных направлений воспитания современного поколения. В детях необходимо воспитывать гордость за историю страны, за дела предков, знакомить с традициями защиты Отечества, способствовать выработке активной жизненной позиции. Тема патриотизма для нашей страны ныне актуальна. Современное российское общество нуждается в социально грамотных людях, имеющих гражданскую позицию. Без любви к Родине, к её истории и культуре невозможно воспитать патриота своей страны. Дети должны знать историю России, историю своей семьи. Они должны почувствовать, что являются частью огромной страны, они – граждане России, россияне.

Цели: воспитание чувства гражданственности и патриотизма, уважение к правам, свободам и обязанностям человека

Задачи:

- Воспитание нравственных чувств и убеждений;
- Воспитание ценностного отношения к России;
- Выработка активной гражданской позиции;
- Формирование культуры общения;

Современность форм, методов, технологий: В учебном процессе использование технологии «Дебаты» позволяют решить целый комплекс задач, стоящих перед современным образованием. «Дебаты», в частности, развивают следующие специальные и общеучебные навыки:

- собирать, синтезировать и анализировать полученную информацию;
- пользоваться новыми понятиями в построенной речи;
- использовать различные способы работы с текстом;
- правильно составлять аргумент, строить систему аргументации;
- выстраивать сюжет доказательств по алгоритму;
- работать в команде;
- находить противоречия в рассуждениях.

Дискуссия «Голос молодых - это соревнование, которое стимулирует подростка освоить все имеющиеся приемы и применять их с максимальной эффективностью в зависимости от ситуации общения. Дискуссия носят, прежде всего, ценностный характер. Она формируют активную гражданскую позицию и способствуют социализации и самореализации подростков. Кроме того, дискуссия - это активный способ организации досуга школьников.

Целевая аудитория: школьники 12-16 лет

Юсупова Кристина Тохировна

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО «ВСЁ В ТВОИХ РУКАХ!»

Цель: помочь ребенку определить свое желаемое профессиональное будущее, от созданного образа выстроить стратегию его достижения, дать понимание того, что будущее зависит только от его усилий и что возможно абсолютно всё, узнать свои сильные стороны.

Задачи:

- дать информацию о выдающихся личностях, добившихся поставленной цели, какой выбор они делали для достижения поставленной цели
- создать условия для принятия осознанного выбора (выбор, подкрепленный причинно-следственными связями)

Форма мероприятия: творческая мастерская

Методы, используемые в работе:

- метод практической деятельности
- метод объяснительно-иллюстративный
- метод наблюдения
- игровой метод

Место проведения: отрядное место

Возраст участников: 14 – 17 лет

Количество участников: 26-28 человек

Продолжительность: 45 минут

Реквизит: распечатанные истории о выдающихся личностях (8 историй по 2 экземпляра, формат А5), распечатанные портреты выдающихся личностей (8 фотографий по 2 экземпляра, формат А6), имена выдающихся личностей; бумага А4, фломастеры, ножницы.

Ожидаемые результаты:

1. Дети узнали информацию о выдающихся личностях, добившихся высоких результатов после поставленной цели.

2.Дети выяснили свои сильные стороны, определили ту сферу, в которой они готовы становиться профессионалами.

3. Дети узнали о том, что будущая работа должна приносить удовольствие.

Иванова Ирина Александровна

Мероприятие «день творчества»

Цель: данное мероприятие направлено на выявление, развитие и реализацию у ребёнка творческого потенциала. По словам Януша Корчака, ребёнок – «это та драгоценная чаша, которую Жизнь дала тебе на хранение и развитие в нём творческого огня».

Задачи:

- создать наиболее благоприятные условия для выявления творческого потенциала и его реализации, которые заключаются в
- подготовке комфортных площадок для проведения мероприятия;
- привлечении к участию в мероприятии квалифицированных педагогов, компетентных в определённой творческой области и способных увидеть и развить творческие способности у ребёнка;
- обеспечении необходимым оборудованием, а также различными материалами площадок для проведения каждого из этапов мероприятия;
- достаточном информировании участников мероприятия о сути и правилах его проведения.

Описание и ход мероприятия

День творчества является мероприятием, проводимым в два этапа: первый этап состоит из прохождения участниками станций, где они выполняют различные творческие задания; вторым этапом является итоговый концерт, для участия в котором приглашаются ребята, лучше всех проявившие себя при прохождении первого этапа. К плюсам данного мероприятия можно отнести то, что с воспитательной точки зрения оно имеет двустороннюю направленность: с одной стороны, дети индивидуально проходят творческие станции, пробуя себя в различных направлениях, выявляя свои сильные и слабые стороны, тем самым повышая личностное самосознание и способность видеть разные грани своих способностей, - происходит самостоятельная работа ребёнка над воспитанием себя как личности; с другой стороны, ребята ощущают и коллективную ответственность, так как индивидуальные результаты суммируются в целях определения отряда-победителя – осуществляется работа по воспитанию личности ребёнка как члена коллектива. По словам А. С. Макаренко, "коллектив является воспитателем личности". Даже если ребёнка не пригласили к участию в концерте, он может почувствовать свою значимость на уровне коллектива.

Также к положительным чертам мероприятия можно отнести и широкий выбор творческих направлений, в которых ребёнок может реализовать себя: в первом этапе организовывается как минимум 15 станций, соотносимых с разными видами искусства. Как правило, чем шире круг предоставляемых направлений, тем выше вероятность того, что каждый ребёнок сможет найти что-то наиболее соответствующее его

способностям, характеру, возрасту и т. д.

Ограниченное количество времени при прохождении станций и подготовки номеров для концерта ставит перед ребятами задачу быстрого реагирования на предлагаемые условия, развивает способность аккумулировать и реализовывать свои способности в стрессовых ситуациях, решительно действовать и преодолевать стеснение. В данном случае желание улучшить свой личный рейтинг и помочь своей команде, своему отряду является стимулом для преодоления страха перед новыми видами деятельности.

Также одной из особенностей данного мероприятия является то, что возрастной признак участников не является определяющим при разработке концепции мероприятия, так как все станции не предполагают возрастной дифференциации, ребёнок любого возраста обладает творческими способностями и может пройти все станции. Это не только упрощает организацию мероприятия, но и служит средством сплочения детей разных возрастов на основе равных условий прохождения станций.

Как уже было сказано, первый этап состоит из прохождения участниками творческих станций. С самого утра по территории лагеря развешиваются «афишы», на которых указываются названия и месторасположения станций. Это позволит ребятам быстрее сориентироваться непосредственно во время первого этапа, а также иметь представление о предлагаемых заданиях. Во второй половине дня, как правило, после полдника, все отряды собираются в одном месте, например, на эстраде, для торжественного открытия Дня творчества и ознакомления с правилами прохождения первого этапа Дня творчества. Количество станций неограниченно; мы предлагаем 15 станций, о которых будет написано подробнее чуть ниже. Правила просты: каждый участник получает путеводный лист с названиями станций (пример оформления путеводного листа см. ниже), напротив каждой станции её руководитель, после того как участник посетил эту станцию и выполнил предлагаемое задание, должен поставить свою подпись, однако, он имеет право этого не делать, если посчитает, что участник не приложил достаточных усилий для реализации своих способностей. По окончании первого этапа будут определены:

во-первых, претенденты, среди членов отряда получившие наибольшее количество подписей, на звание «Самого творческого жителя города Дружбы» (номинация формулируется в соответствии с моделью смены);

- во-вторых, один отряд с наибольшим средним арифметическим суммы подписей с каждого члена отряда как «Самый творческий отряд»;
- в-третьих, участники итогового концерта ко Дню творчества.

Маркова Ирина Владимировна

Отрядное командное мероприятие «Знакомство со сказочным лесом»

Цель игры: формирование биологического и экологического мышления, творческих способностей детей, коммуникативных способностей, командного духа в отряде.

Сценарий:

Этап 1. Знакомство.

Мы предлагаем детям познакомиться с волшебным лесом нашего лагеря. Предварительно делим ребят на 4 команды (мы разделили их с помощью паззлов разных картинок).

Каждой команде необходимо выбрать название своей команды и заклинание (необходимость заклинания раскроем чуть позднее). К каждой команде прикрепляется вожатый – «Помогатор», который сопровождает детей в течение всей игры.

Детям раздаются маршрутные листы.

Детям необходимо пройти испытания на 4х станциях. Но во время переходов от станции к станции им мешает злой колдун ДеБабай. Он останавливает детей своими заклинаниями (Прыгайте, как лягушки; идите, как пингвины и т. д.) . Цель этого героя не дать детям заскучать во время продолжительных переходов. Дети, в свою очередь, могут отражать заклинания злодея своим заклинанием, что способствует формированию командного духа.

2 этап. Станции.

Станция первая: « Грядки - загадки».

Вожатый в образе Старца находится на точке, где растет некоторое количество разнообразных растений. Старец рассказывает детям о том, что его заколдовал злой волшебник ДеБабай, и теперь он не может вспомнить названия растений из своего сада. Дети с помощью ребусов и загадок отгадывают растения и получают заслуженные баллы. Каждый ответ сопровождается интересной информацией или легендой (эта информация пригодится в финальном испытании).

Примеры загадок и ребусов:

Белая корзинка
Золотое донце,
В ней лежит росинка
И сверкает солнце.
(Ромашка)

Я - травянистое растение
С цветком сиреневого цвета.
Но переставьте ударение,
И превращаюсь я в конфету.
(Ирис)

Голова на ножке, в голове горошки.
Солнце жжет макушку,
Сделать хочет погремушку.
(Мак)

Паршихина Ирина Сергеевна

Тематический день в ДОЛ «Надежда», посвященный Всероссийскому Дню физкультурника «Здорово здоровым быть!»

Цель мероприятия: Пропаганда массовости физической культуры и спорта.

Задачи:

- Развивать у детей интерес к занятиям физкультурой.
- Совершенствовать навыки обращения с предметами и инвентарем для развития ловкости, скорости, выносливости, силы.
- Совершенствовать двигательные способности участников.
- Развивать физические качества.
- Развивать дружеские взаимоотношения между девушками и юношами, между детьми и взрослыми.
- Формировать умение оказать помощь, поддержать сверстников.
- Способствовать расширению у детей знаний о нравственных качествах – уважении, сопереживании, доброте, взаимопонимании и взаимопомощи.
- Способствовать воспитанию здорового образа жизни, интереса к занятиям спортом.
- Воспитывать у детей чувство единства команды, способствовать сплочению коллектива через игру - спортивное развлечение.
- Воспитывать чувство гордости за спортивные достижение страны.

Аннотация

ДОЛ «Надежда» - это страна детства, которая располагается в живописном месте, на побережье Черного моря. В течение восьми лет педагогическую деятельность в ДОЛ осуществляет педагогический отряд «Феникс» ГАПОУ ПО «Пензенский социально-педагогический колледж», комиссаром которого является студентка колледжа Паршихина Ирина

Этот лагерь богат своими традициями, одной из которых проведение тематических смен и тематических дней, когда планируются центральные дела дня, за организацию которых ответственен тот или иной отряд, интересующихся определенной темой.

Одним из самых ярких является День физкультурника, так как Генеральный директор базы, Заслуженный учитель РФ Батаков Евгений Александрович работал в течение 20 лет преподавателем физкультуры и, по его мнению, формирование навыков здорового образа жизни необходимо для воспитания современной молодежи. Именно поэтому, ежегодно четвертая лагерная смена является спортивной и в ней принимают участие много ребят из спортшкол городов Ростов-на Дону, Димитровград (Ульяновская область),

Краснодар, Воронеж, Пенза.

В 2017г право проведения этого дня выпало вожатой 4 отряда, одной из лучших студенток ГАПОУ ПО ПСПК Паршихиной Ирине.

При организации и проведении тематического дня были использованы педагогический опыт В.А. Караковского и методика КТД. В сфере воспитания коллективная деятельность и коллективные творческие дела (КТД) уже на протяжении десятилетий занимают свое особое место. Это продуктивная методика, технология И.П. Иванова и Ф.Я Шапиро прекрасно учитывает психологию подросткового и юношеского возраста. Главной целью педагогического коллектива является проведение тематического дня как события.

На первом этапе подготовки дела с ребятами было проведено коллективное планирование, на котором был выбран совет дела и распределены обязанности в микрогруппах.

Исаев Сергей Сергеевич

Конкурсная программа «Музыка нас связала»

Цель: активизация инициативы и творческих способностей подростков через игровые моменты; расширение общего кругозора; приобщение к музыкальному искусству.

Задачи:

- Развитие музыкальной памяти, образного мышления, чувства коллективизма.
- Создание условий для развития музыкальных творческих способностей.
- Создание условий для творческой реализации участников смены.

Возрастная категория: 11 - 15 лет.

Необходимое оборудование и материал:

Синтезатор или фортепиано

Электрогитара и акустические гитары для творческой заставки

Презентация на главный экран

Ноты для конкурса «Угадай мелодию»

Таблички с манерой исполнения для конкурса «Меняй»

Тексты детских песенок для конкурса «Повышая понижай»

Перевод известных песен для конкурса «Переперевод»

Бланки для жюри

Ход мероприятия:

Рассадка

10 секундный отчет

Творческая заставка (песня «Музыка нас связала» в исполнении хора и ансамбля гитаристов)

Ведущий 1:

Добрый вечер Лазурный!

Ведущий 2:

Мы рады приветствовать вас на нашем караоке батле «Музыка нас связала

Ведущий 1:

Приятно видеть людей с доброй, приветливой улыбкой и счастливым взглядом. **Ведущий 2:** Приятно осознавать, что сегодняшний вечер мы проведем в кругу друзей, под хорошую музыку, и я надеюсь, повеселимся на славу.

Ведущий 1: И чтобы не затягивать время пара слов о батле. Команды от всех пяти корпусов

примут участие в четырех конкурсах. Каждый участник был отобран заранее, у одного из них было домашнее задание, подготовить и исполнить песню.

Ведущий 2: Все конкурсы музыкальной тематики. И поэтому честь проводить их мы передали экспертам в этом деле, а именно четырем приглашенным звездам, которых вы скоро увидите.

Ведущий 1: Пришло время представить тех, кто будет оценивать наших участников.

Ведущий 2: Сегодня у нас строгое, но как всегда справедливое жюри, которое будет внимательно следить за всеми командами.

Иванова Александра Дмитриевна

Конкурсная программа «MUSIC CAMP»

Цель: Развитие у детей навыков творческого мышления и командной работы посредствам проведения конкурсной программы, основанной на фактах и объектах, присущих лагерному движению.

Задачи:

- вовлечение детей в командную работу;
- развитие фантазии и креативного мышления при решении краткосрочных задач;
- знакомство с фактами и объектами, присущими лагерному движению;
- совершенствование коммуникативных навыков.

Место проведения: концертный зал Детского оздоровительно-образовательного центра "Город детства".

Продолжительность мероприятия: 45 минут.

Целевая аудитория: дети в возрасте от 14 до 16 лет, в количестве от 25 до 30 человек.

Организаторы: ведущий **,** жюри**,** музыкальный оператор**,** технический оператор.

Техническое оснащение: проектор, экран, презентация, музыкальное сопровождение.

Реквизит: наушники (2 пары), ручки шариковые (5 штук), бланк ответов (2 штук), ножницы, карточки для жеребьевки, золотая статуэтка "Скрипичный ключ", фирменные силиконовые браслеты и значки (по кол-ву участников).

Ход мероприятия

Добрый вечер, дорогие друзья!

Сегодня мы с вами окажемся в модном и самом крутом месте этого города- music camp!

У каждого из вас будет замечательная возможность окунуться в мир музыки, узнать о детском лагере совершенно новой стороны, весело и интересно провести время со своими друзьями.

А чтобы наше путешествие в music camp было захватывающим, нужно поделить отряд на две команды с помощью жребия, принять участие в конкурсах и конечно же победить. И наконец самое важное- это слушать внимательно правила и выполнять их: во-первых, необходимо соблюдать время, которое дается на выполнение конкурсных заданий, во-вторых, за каждый правильный ответ команда получает 1 балл (если задание выполнено правильно на половину, то команда зарабатывает 0,5 балла), в-третьих, за нарушение правил у команды снимается 1 балл за каждое нарушение, в-четвертых, варианты ответов каждая команда должна записывать в бланк ответов, после каждого конкурса необходимо сдавать на проверку жюри. Кстати, оценивать команды будет наше компетентное жюри. (Представление жюри). А команда победителей получит памятные призы от ДООЦ "Город детства"!

Жук Иван Сергеевич

Познавательно-развлекательная игра «В МИРЕ КНИГ»

Цель: способствовать развитию интереса к литературе, чтению, расширение кругозора в области художественной литературы, развитие сотрудничества, творческих способностей обучающихся.

Задачи:

- способствовать развитию воображения, мышления;
- научить работе в малых группах;
- напомнить содержание и тематику прочитанных литературных произведений;
- поставить детей в активную позицию.

Оборудование и реквизит:

- необходимая подготовленная канцелярия для конкурсов;
- элементы украшения места проведения отрядного вечера;
- фломастеры, бумага.

Предварительная подготовка:

1. Выбор тематики вечера
2. Написание сценария
3. Подготовка реквизита
4. Подбор музыки
5. Украшение места проведения вечера

Сценарный план игры

1. Приветствие, озвучивание правил поведения
2. Вводная беседа
3. Представление команд
4. Конкурс писателей
5. Викторина
6. Конкурс капитанов
7. Конкурс «Быстрее всех»
8. Награждение
9. Подведение итогов, рефлексия

Использованная литература:

- «Сказка о золотом петушке» А. С. Пушкин
- «Кот в сапогах» Ш. Перро

- «Алиса в стране чудес» Л. Кэрролл
- «Три мушкетера» А. Дюма
- «Волшебник изумрудного города» А. М. Волков
- «Книга джунглей» Р. Киплинг
- “Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях” А. С. Пушкин
- «Приключения барона Мюнхгаузена» Р. Э. Распе
- «Чудесное путешествие Нильса с дикими гусями» С. Лагерлеф
- «Двенадцать месяцев» С. Я. Маршак
- «Му-му» И. С. Тургенев
- Русские былины
- «Приключения Незнайки и его друзей» Н. Носов
- «Дядя Федор, пес и кот» Э. Успенский
- «Снежная королева» Г. Х. Андерсен
- «Старик Хоттабыч» Л. Лангин
- «Аленький цветочек» С. Т. Аксаков

Грунюшкина Анастасия Сергеевна

Программа проведения общелагерного мероприятия для проведения в ДОЛ в летний период «Королевства»

Игра «Королевства» предполагает, что участие в ней могут принимать абсолютно все отряды, в том числе и одновременно, но с делением на дружины: на базе младшей дружины, средней и старшей. Т.е. исключается возможность игры, например, старшего отряда с младшим.

В рамках данной игры отряды представляют собой некоторые королевства, имеющие определённую атрибутику, связанную с артефактом, который определяется посредством предварительной жеребьёвки, а именно – в каждом королевстве есть некоторый артефакт, определяющий то, что в данном государстве находится в достатке. Например, артефакт «Счастье», «Сила», «Богатство» и т.д. При этом «счастливые» не могу похвастаться силой и богатством, «сильные» - счастьем и богатством и т.д.

Исходя из содержания артефакта, отряды разрабатывают для своего королевства:

- Название.
- Герб.
- Флаг.
- Непосредственно сам артефакт (внешний вид).

Также существует казна.

Поскольку по легенде в каждом королевстве есть что-то, чего ему не хватает, оно желает завладеть чужим артефактом в дополнение к своему. При этом «атака» идёт по кольцевому принципу. Допустим, в дружине всего четыре отряда. Первый атакует второй, второй третий, третий четвёртый, а четвёртый, соответственно, первый.

Для достижения цели по захвату артефакта, жители королевства делятся на:

- Монарх – его роль может исполнять как командир отряда, так и иное лицо, избранное отрядом. Осуществляет функцию по принятию решений относительно расходов и номинальному управлению государством.
- Стражники – задача стражников состоит в охране границ королевства и предотвращении вторжения со стороны вражеского королевства.
- Разведчики – задача разведчиков заключается в проникновении на территорию королевства, обладающего необходимым предметом, захвате артефакта и транспортировке его к себе.
- Хранитель артефакта – некоторый мудрец/жрец/жрица, отвечающих непосредственно за целостность и сохранность артефакта.
- Охранники темниц – охраняют пленников.

- Гонец – доставляет послания.

Количество стражников и разведчиков в каждом отряде является равным и определяется исходя из количества детей в самом маленьком по численности отряде.

Поскольку существует риск наличия детей, которые не задействованы в игровом процессе, возможно введение дополнительных ролей, как например:

- Казначей (-И) – осуществляет выдачу денежных средств из казны.
- Охрана монарха.
- Летописец – ведёт учёт событий, происходящих на территории королевства.

Для завладения артефактом одно королевство (А) отправляет на территорию другого королевства (Б) своих разведчиков (если у отряда есть свой отдельный корпус с прилегающей к нему территорией (как, например, в «Жигулёвском артеке» и «Ласточкином гнезде»), это пространство может использоваться как территория королевства; если у отряда нет такого пространства, его площадка определяется заранее в пределах лагеря). Первое препятствие, с которым сталкиваются разведчики – это стражники. Прохождение данного препятствия сравнимо с игрой в «Салки», при этом «салить» могут только стражники. Задача разведчиков – пройти их и оказаться на так называемой нейтральной территории. «Осаленный» разведчик = разведчик, взятый в плен. Он отправляется в «темницу». Освободить пленённого разведчика его команда может лишь на обратном пути. В случае, если разведчики в полном составе попадают в плен или на «свободе» остаётся лишь один из них, королевство Б отправляет своего гонца в королевства А, дабы он уведомил их монарха о случившемся и предложил заплатить выкуп за свободу своих разведчиков.

Капустин Илья Александрович



Сценарий отрядного мероприятия «Конкурс актёрского мастерства»

Данное мероприятие включает различные конкурсы, в которых участники демонстрируют свои актерские способности. Отряд делится на две команды – мальчики и девочки. Они придумывают себе название. Конкурсы оценивает жюри. После каждого конкурса один или несколько участников, набравших наименьшее количество очков.

Цель: развитие творческих способностей; снятие эмоционального напряжения в отряде; обучение правилам и формам совместной работы;сплочение коллектива.

1-ый конкурс – Представьте ситуацию:

- Вокзал, неразбериха, поезда приходят и уходят. Сейчас по сигналу покажите действия человека, который опаздывая, запрыгнул в отправляющийся поезд, и через некоторое время узнает, что поезд идёт в обратную сторону
- вы вышли из вагона, поезд ушёл. Вдруг выясняется, что это не ваша станция, а поезда не будет целую неделю.

2-ой конкурс – Изобразить следующие предметы без слов:

- чемодан с молнией
- фонтан
- паровоз
- самовар
- гитара
- форточка
- растекающееся мороженое
- шланг

3-ий конкурс – Мелодию песни «Солнечный круг»

- прогавкать
- промяукать
- промычать
- прокякать

- прокукарекать
- хрюкать

4-ый конкурс – Придумать рекламу для:

- старого носка
- лопнувшего шарика
- съедобных тарелок
- пустой консервной банки

5-ый конкурс – Изобразить голосом без движений:

- заводящийся трактор
- взлетающий самолет
- сливочный бачок
- плеча
- сдувающийся воздушный шарик
- тормозящий автомобиль
- капающая вода
- плачущий младенец

6-ой конкурс – изобразите походку:

- человека, которому жмут ботинки
- человека, который неудачно пнул кирпич,
- хорошо пообедавшего человека
- человека с острым приступом радикулита

7-ой конкурс – За столом подают блюда, участники должны показать их съедание.

- конфета «Коровка»
- мороженое
- «резиновый» бифштекс
- яблоко с червяком
- банан
- клубничное варенье

Письмерова Юлия Сергеевна

СПО "ТЭМП"
г. Кемерово



Проект проведения мероприятия «Мама, я доброволец?»

Актуальность:

Актуальность данного мероприятия заключается в том, что на данный момент в РФ активно продвигается ценности добровольчества, но преимущественно среди взрослого населения нашей страны. Поэтому возникает необходимость вовлечения в добровольческое движение именно подростов и детей.

Цели:

Пропаганда, популяризация и продвижение ценностей добровольчества среди детей и подростков.
Вовлечение детей и подростков в волонтерское движение.

Задачи:

- Сформировать у детей и подростков понятия доброты
- Познакомить детей и подростков с основами добровольчества
- Вовлечь детей и подростков в добровольческую деятельность
- Данное мероприятие состоит из двух крупных блоков.

1-й этап

За несколько дней до данного мероприятия каждому отряду дается задание, приготовить в любом творческом виде (песня, худ.слова, танец, видеоролик, рисунок и т.д), то как они понимают смысл слова «добровольчество».

Сценарий проведения мероприятия:

Ведущий:

-Сегодня у нас особенный день, ведь именно здесь и сейчас собрались самые лучшие люди этого мира! Сегодня у нас самое доброе мероприятие «Мама, я доброволец?»

- И сейчас мы увидим, что значит добровольчество лично для вас или вашего отряда. И чем же может быть интересно добровольчество.

- А сейчас мы приглашаем на сцену_____ (номер отряда, название отряда), ребята нам расскажут, что значит для них добровольчество.

- Выступает какой- либо отряд

Ведущий:

– Вот это да! Похоже добровольчество действительно делает мир лучше! А теперь давайте, взглянем на следующий отряд и ребята нам покажут, что для них значит добровольчество.

- Выступает какой- либо отряд

И так каждый отряд показывает свое понятие добровольчества, что позволяет понять, именно, то как понимают добровольческую деятельность дети.

В конце данного блока мероприятия ведущий говорит заключительное слово:

-Сейчас ребята показали нам, что для них означает быть добровольцем. Похоже, что добровольческая деятельность позволяет действительно делать наш мир лучше, помогает открывать новые возможность и расширять границы этих возможностей. Вы большие молодцы!

- И сейчас пришло время узнать, что на самом добровольчество и что значит быть добровольцем. Приглашаем вас на вторую часть нашего мероприятия, где вас ожидает небольшой полезный материал и интересные мастер-классы.

2-й этап

В данной части мероприятия детям показывается презентация, которая попутно комментируется ведущим. (См. Презентация Добровольчество)

После показа презентации дети приглашаются на мини мастер-классы по нескольким направлениям:

Изготовление кормушки(при изготовлении кормушки, детям так же объясняется зачем нужны кормушки и чем можно кормить птичек.)

Высадка деревьев (Детям так же объясняется зачем нужно высаживать деревья и как правильно это делается)

Обучение больничной клоунаде

Азиатцева Юлия Георгиевна



ВДЦ «Орленок» д/л «Комсомольский»
г. Москва

Методическая разработка образовательного занятия «Вспомнить все» реализуемого в рамках тематической программы «ФК «Краснодар» детского лагеря «Комсомольский» на 2018 год

Познавать что-то новое всегда очень интересно – открывается что-то новое, неизведанное, любопытное. Но познавать что-либо это и труд, иногда не самый легкий и требующий терпения, напряжения и воли. Нынешние подростки уже в большинстве вряд ли смотрят программу «Что? Где? Когда?», которая является одной из самых эталонных и элитарных интеллектуальных игр. Участвуя в интеллектуальной игре человек не только вспоминает усвоенные когда-либо знания, но и развивает логику, мышление и смекалку. Интеллектуальные игры требуют определенной подготовки, так как важная каждая мелочь в вопросе, форме проведения игры и задействованности в ней всех ребят.

Участники занятия: Подростки в возрасте 10-11 лет в количестве до 22 человек

Форма дела: Образовательное занятие.

Педагогические возможности: Понять интеллектуальный уровень подростков. Создать возможности для образования команд, определение интересов детей.

Место дела в образовательном модуле: Основной период 7 смены 2018 года

Цель: развить познавательную активность и повышение интеллектуального уровня подростков.

Задачи:

- Познакомить подростков с правилами игры;
- Создать атмосферу доброжелательности и внутреннего комфорта для каждого ребенка;
- Сформировать и усилить общий командный дух путем сплочения ребят;
- Поспособствовать развитию ответственности и вклада каждого ребенка в решении общих задач;
- Получение эмоционального удовольствия от результатов игры;
- Осознание себя командой.

Предполагаемые результаты:

Формулировка результата	Показатели результата	Способы оценки и фиксации результата
Ребята знают друг друга	Активно принимают участие в игре и четко могут назвать	Наблюдение в деятельности

	каждого ребенка по имени.	
Выявлен лидер среди команды	В ходе игры педагог наблюдает, кто из ребят активен	Наблюдение в игре
Сформирован общий командный дух	Ребята себя показывают активно и у них есть интерес к игре	Наблюдение и рефлексия
Проявлен интерес к интеллектуальным играм	Ребята интересуются данной игрой и другими видами интеллектуальных игр	Наблюдение и рефлексия

Условия проведения занятия: в подготовке игры принимали участие вожатые. Педагог выступает в роли ведущего, дети – активные участники игры.

Игра проводится в основной период смены, когда ребята хорошо знакомы друг с другом и уже могут работать с любым составом микрогруппы.

Оборудование и реквизит: Проектор или телевизор.

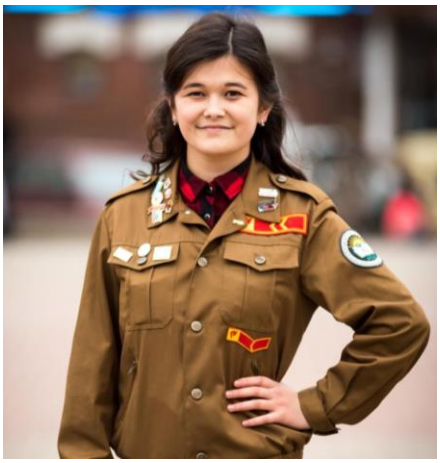
Рекомендуемое помещение: отрядное место

План проведения дела:

- Приветствие
- Объяснение условий игры
- Деление на команды
- Представление команд
- Ход игры
- Подведение итогов
- Награждение

Кагарманова Лилия Равильевна

ФГБОУ ВО «Башкирский государственный педагогический университет им. М. Акмуллы», студентка факультета психологии
Республика Башкортостан, с. Р. Юрмаш



Занятие по психологии «Мир эмоций и чувств»

Актуальность

Знание и понимание эмоций и чувств как своих, так и окружающих людей есть важная составляющая всесторонне развитого человека. Когда человек воспринимает предметы и явления окружающего мира, он всегда как-то относится к ним, причем это не холодное, рассудочное отношение, а своеобразное переживание. Одни события вызывают у него радость, другие - негодование, одни вещи ему нравятся, другие вызывают у него неудовольствие, одних людей он любит, к другим равнодушен, третьих ненавидит; что-то его сердит, кое-чего он боится; некоторыми своими поступками он гордится, других стыдится. Удовольствие, радость, горе, страх, гнев, любовь - все это формы переживания человеком своего отношения к различным объектам; они называются чувствами или эмоциями. С помощь данной просветительской работы мы сможем познакомить с эмоциомально-волевыми явлениями и индивидуальными особенностями личности.

Цель: развитие эмоциональной сферы детей.

Задачи:

- Закрепить умение узнавать и выражать эмоциональные состояний в мимике;
- Совершенствовать коммуникативные навыки детей.

Ход занятия

Психолог:

Ребята, проходите, рассаживайтесь на удобных вам местах.

Я рада видеть вас! Как ваше настроение?

(Варианты детей)

Упражнение 1 «Ток» (5 мин)

Психолог: Давайте поприветствуем друг друга.

Мы создали круг, взялись за руки. А теперь давайте поприветствуем друг друга рукопожатием. Начинает. Мы помним, что пожимаем руку соседа не сильно, но и так, что бы он почувствовал ваше пожатие.

Спасибо, вот мы и поздоровались. Стряхнули руки.

Упражнение 2 «Отгадай эмоцию» (10 мин)

По очереди каждый берет карточку с эмоцией, и должен продемонстрировать попавшуюся эмоцию, далее зачитывается стих, или загадка об этой эмоции.

Домики: ***Жители:*** ***Карта страны***

Радость

Удовольствие

Страх

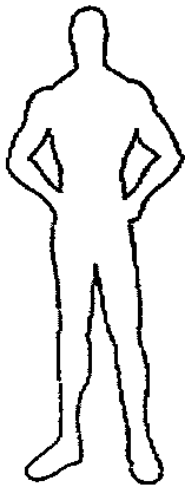
Вина

Обида

Грусть

Злость

Интерес



Спасибо.

Упражнение 3«Отпусти злость и обиду»(5 мин)

Кого посещала злость, обида и как вы избавлялись от этих эмоций? (ответы детей).

Эти негативные эмоции не останутся с нами, мы избавимся от них выкрикнув злость и обиду. Мы встанем в круг, руками делаем рывок перед грудью и громко выкрикнем «Ааа» всю злость и отпустим ее.

Упражнение 4 «Волшебная страна чувств» (Т.Д.Зинкевич – Евстигнеева) (15 мин)

Перед ребенком (или детьми) психолог раскладывает восемь карандашей (красный, желтый, синий, зеленый, фиолетовый, коричневый, серый и черный) и бланк методики (рис. 2).

Инструкция 1: «Далеко-далеко, а может быть, и близко, есть волшебная страна, и живут в ней чувства: Радость, Удовольствие, Страх, Вина, Обида, Грусть, Злость и Интерес. Живут они в маленьких цветных домиках. Причем каждое чувство живет в домике определенного цвета. Какое - то чувство живет в красном домике, какое - то в синем, какое -то в черном, какое -то в зеленом... Каждый день, как только встает солнце, жители волшебной страны занимаются своими делами.

Но однажды случилась беда. На страну налетел страшный ураган. Порывы ветра были настолько сильными, что срывали крыши с домов и ломали ветви деревьев. Жители успели спрятаться, но домики спасти не удалось.

И вот ураган закончился, ветер стих. Жители вышли из укрытий и увидели свои домики разрушенными.

Конечно, они были очень расстроены, но слезами, как известно, горю не поможешь. Взяв необходимые инструменты, жители вскоре восстановили свои домики.

Пожалуйста, помоги жителям нарисуй и раскрась домики.

Таким образом, детям предлагается поработать с первой колонкой - где написано слово «Домики».

Инструкция 2: «Спасибо тебе от лица всех жителей. Ты восстановил страну. Настоящий волшебник! Но дело в том, что во время урагана жители были так напуганы, что совсем забыли, в домике какого цвета жил каждый из них. Пожалуйста, помоги каждому жителю найти свой домик. Закрась или подчеркни название чувства цветом, соответствующим цвету его домика».

Здесь ведущий предлагает ребятам поработать со второй колонкой, в которой перечислены названия чувств. В результате мы узнаём, с каким цветом ассоциируется у ребенка определенное чувство.

Инструкция 3: «Спасибо! Ты не только восстановил страну, но и помог жителям найти свои домики. Теперь им хорошо, ведь очень важно знать, где твой дом. Но как же мы будем путешествовать по этой стране без карты? Ведь каждая страна имеет свою территорию и границы. Территория страны наносится на карту. Посмотри - вот карта страны чувств (ведущий показывает силуэт человека). Но она пуста. После восстановления страны карта еще не исправлена.

Только ты, как человек, восстановивший страну, можешь раскрасить карту. Для этого возьми, пожалуйста, свои волшебные карандаши. Они уже помогли тебе восстановить страну, теперь помогут и раскрасить карту».

Для этого возьми, пожалуйста, свои волшебные карандаши. Они уже помогли тебе восстановить страну, теперь помогут и раскрасить карту».

Если, рассматривая карту страны, ребенок скажет, что это – человек, можно объяснить ему, что на карте очертание разных стран может быть похоже на что угодно. Например, очертание Италии похоже на сапог (при этом хорошо иметь под рукой атлас и подкрепить свои слова рассматриванием карт).

Когда карта будет раскрашена, ведущий благодарит ребят.

Обработка результатов.

При обработке результатов важно обращать внимание на следующее.

1. На то, все ли цвета были задействованы при раскрашивании домиков.

2. На адекватность подбора цвета при «заселении» чувств в домики. Например, неадекватным может считаться соответствие «радости» и «удовольствия» черному, коричневому или серому цветам. Однако несмотря на то, что данный выбор может считаться неадекватным, тем не менее, он является диагностичным.

3. На распределение цветов, обозначающих чувства, внутри силуэта человека. Причем целесообразно символически разделить силуэт на 5 зон:

- голова и шея (символизируют ментальную деятельность);
- туловище до линии талии, исключая руки (символизируют эмоциональную деятельность);

- руки до плеч (символизируют коммуникативные функции);
- тазобедренная область (символизирует область творческих переживаний);
- ноги (символизируют чувство «опоры», уверенность; а также возможность «заземления» негативных переживаний).

Исследуя «карту», мы узнаём, какие чувства «живут» в разных частях тела. Например, чувства, «живущие в голове», окрашивают мысли. Если в голове «живет» страх, наверное, осуществлять мыслительную деятельность будет непросто. В руках «живут» чувства, испытываемые в контактах с окружающими. В ногах находятся чувства, которые дают человеку психологическую уверенность, или же (если в ногах поселились «негативные» чувства) человек имеет стремление «заземлить», избавиться от них.

Задание 5 (Рефлексия. 7 мин)

Психолог: Мы познакомились с миром эмоций. Мы обсудили, что на любую ситуацию человек эмоционально реагирует: он то – волнуется, то боится, то печалится. И с помощью эмоций передает свое отношение к действительности. Хочется задать вам несколько вопросов: - Хотелось бы вам, чтобы у вас вообще не было эмоций? Почему?

- Были ли в вашей жизни моменты, когда эмоции тебе мешали?

- Согласны ли вы, что некоторые эмоции нужно подавлять, загонять внутрь, скрывать?

- Какие эмоции вы бы не хотели испытывать?

Заслушиваются ответы детей (по желанию). «Опишите, оцените свое настроение с помощью цветного шарика и, по возможности, объясните, почему у вас такое настроение на данный момент». Каждый цвет – определенное эмоциональное состояние:

Красный	Восторг
Оранжевый	Радость, веселье
Желтый	Светлое, приятное настроение
Зеленый	Спокойное, уравновешенное состояние
Синий	Грустное настроение
Фиолетовый	Тревожное, напряженное состояние
Черный	Упадок сил, уныние

Заключительное упражнение (3 мин)

Психолог: А теперь давайте улыбнёмся друг другу и похлопаем. Всем большое спасибо, мне было очень приятно работать сегодня с вами.

Литература:

1. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Практикум по сказкотерапии. СПб.: Речь,2006
2. Рожина Л.Н. Развитие эмоционального мира личности: Пособие для учителей и практических психологов 2003г.- 256 с.

Калеева Жанна Сергеевна

Детский лагерь «Стремительный», воспитатель
Оренбургская область, г. Бузулук



Методическая разработка экологического урока «Твой след на планете», реализованного в рамках тематической программы Всероссийская смена для активистов сельских школ «Время действовать»

Краткое описание идеи: Во время экологического урока подростки познакомятся с программой «Твой след на планете», попробуют практически закрепить полученные знания, а также ребятам предстоит обсудить экологическое состояние окружающей среды.

Форма дела: Урок (экологический)

Педагогические возможности:

- включенность подростка в реализацию программы «Твой след на планете»;
- расширение знаний по утилизации твердых коммунальных отходов.

Место и роль дела/занятия в образовательном модуле: данный экологический урок предназначен для проведения на определенной группе подростков – группе экологов, которые входят в состав органов соуправления.

Экологический урок рекомендуется в данном случае проводить на 2-3 сборе группы экологов – в первые дни основного периода. Это необходимо для того, чтобы подростки смогли не только самостоятельно применять полученные знания на практике, но и научить этому ребят в своем отряде.

Цель – знакомство подростков с программой «Твой след на планете».

Задачи:

1. Ознакомить подростков с экологическими проблемами, которые стоят перед современным человеком;
2. Ознакомить подростков с процессом правильной утилизации твердых коммунальных отходов.
3. Создать условия для обмена имеющегося опыта экологической деятельности в регионах посредством создания «Дерева идей».

Образовательные результаты (только те, которые педагог отслеживает и фиксирует):

Формулировка результата	Показатели результата	Способы оценки и фиксации результата
Подростки знакомы с экологическими проблемами	Подросток включается в обсуждение вопросов по проблемам экологии;	Наблюдение во время обсуждения, ответы в рабочей тетради

	Подросток осознает значимость ведения деятельности по защите окружающей среды от экологических проблем	
Подростки знакомы с процессом правильной утилизации ТКО (твердых коммунальных отходов)	Подросток включается в обсуждение вопросов по утилизации ТКО; Подросток демонстрирует полученные знания на примере утилизации одного из видов отходов, с кратким пояснением	Наблюдение во время выполнения заданий, ответы в рабочей тетради
Подростки обменялись опытом экологической деятельности своих регионов	Подросток познакомил участников урока с делами и акциями экологической направленности, которые проводятся у него в городе/школе; Подросток зафиксировал интересные идеи в рабочую тетрадь; Подросток предложил идею экологического дела/акции, которую можно реализовать в лагере.	Наблюдение во время выполнения заданий, ответы в рабочей тетради. Фиксация на «листах дерева» - создание «Дерева идей»

Условия проведения дела / занятия:

Особые условия проведения дела: Предварительной подготовки участников –не требуется, так как это является обучающим занятием.

Перечень необходимого реквизита и оборудования:

1) Оборудование: экран, проектор, ноутбук, колонка;

2) Реквизит: флипчарт, маркеры, эко-куб, «дерево», картонная урна для утилизации ТКО (бумага, пластик, алюминий), образцы ТКО (пластиковые бутылки, алюминиевые банки, листы бумаги - черновики), ёмкости для образцов ТКО, фломастеры красного, оранжевого и зеленого цветов, ручки по количеству участников эко-урока;

3) Оформление: столы в аудитории располагаются в два ряда по диагонали – образуют галочку. В аудитории, где проходит эко-урок расположены стенды с программой «Твой след на планете», «Уроки техносферы». На площадке, где находится ведущий, расположены – экран с изображением презентации, полка в форме дерева, флипчарт с изображением планеты Земля, кубы с изображением экологических проектов РДШ (Российского движения школьников), эко-куб, урна для утилизации ТКО, емкости с образцами ТКО;

4) Музыкальное сопровождение: Перед началом урока, пока подростки собираются играет гимн экологии (представлена композиция отдельно от методической разработки);

5) Дидактические материалы: изображение планеты Земля, «следы», презентация эко-урока, рабочая тетрадь, памятка по утилизации ТКО, памятка «Стратегия 6П», «лист дерева», изображение дерева, 2 видеоролика («2,5 планеты» и «Твой след на планете») (представлены в приложениях).

Рекомендуемое помещение: аудитория с тематическим оформлением.

План проведения дела/занятия:

Вводная часть урока

1. Приветственное слово, ввод в тематику урока
2. Просмотр видеоролика «2,5 планеты»

Основная часть урока

3. Обсуждение видеоролика
4. Работа с тетрадью (арифметические подсчеты)
5. Вручение и приклеивание «следов» на изображение планеты
6. Обсуждение способов утилизации отходов, работа с тетрадью
7. Практическое задание по утилизации ТКО, изучение памяток, «эко-куба»
8. Знакомство со стратегией 6 «П», работа с тетрадью
9. Знакомство с программой «Твой след на планете», просмотр видеоролика
10. Создание «Дерева идей», работа с тетрадью
11. Работа с тетрадью (Проработка пункта, как организовать дело – экологической направленности; знакомство с экологическими сайтами)

Подведение итогов

Лавлинская Каролина Юрьевна

Аграрный университет г. Воронеж, студентка
Воронежская область, г. Воронеж



Методическая разработка мастер-класса по ораторскому искусству «Покажи эмоцию», реализующаяся в рамках форума детского и юношеского экранного творчества «Бумеранг»

Состав участников: до 30 человек в возрасте 11-15 лет

Время проведения: 45 минут

Цель: обучить основам техники сценической речи.

Задачи:

- развить природные данные голоса;
- выработать хорошую артикуляцию и четкую дикцию;
- раскрепостить ребят, развить фантазию.

Предполагаемые результаты:

Формулировка результата	Показатели результата	Способы оценки и фиксации результата
- подростки познакомились с разными упражнениями для постановки голоса; - созданы условия для творческой реализации подростков отряда; - созданы условия для развития у подростков умения держаться на сцене, выразительно с эмоциями читать стихи.	- ребята подготовили свой речевой аппарат на разминке для голоса; - подростки прочитали стихотворения с выбранной эмоцией, полностью включившись в творческий процесс.	- включенность каждого участника в творческую составляющую дела; - рефлексия.

Место дела в проекте отрядной деятельности или в программе работы с внеотрядным объединением:

Данное дело включено в общий ряд занятий и мероприятий по программе смены «Бумеранг» для команды. Тематика и форма проведения напрямую связаны с профильной деятельностью команды, так как для подростков, занимающихся в сфере телевидения, необходимо развивать свои ораторские способности.

Необходимая предварительная подготовка педагога:

Предварительно педагогу необходимо:

- изучить различной формы сбора и обработки информации;

- собрать информацию, необходимую для проведения дела;
- написать методическую разработку;
- подготовить необходимые материалы, раздаточный материал, оборудование.

Основная идея дела:

Данное дело «Покажи эмоцию» направлено на ознакомление подростков с техникой «дикторской» разминки, а также развитие творческого потенциала путем прочтения стихотворений с определенными эмоциями. Мастер-класс проходит в несколько этапов, начиная с самого простого – разминки, где ребята готовят свой голос, мышцы лица, расслабляют тело для того, чтобы комфортнее чувствовать себя во время прохождения следующего этапа. Подготовившись, каждому предоставляется возможность вытянуть стихотворение и эмоцию, с которым предстоит прочитать отрывок. В ходе дела ребята не только учатся выразительно читать стихотворения и выражать нетипичные эмоции, но и узнают много новых произведений, особенности постановки голоса и движений.

Дополнительные педагогические возможности дела:

Данное дело помогает познакомить ребят с интересными формами проведения досуга, позволяет создать условия для реализации творческих способностей подростков.

Перечень необходимого оборудования и реквизита:

- раздаточный материал-памятка с перечнем упражнений;
- фоновая музыка;
- карточки со стихотворениями и эмоциями.

Рекомендуемое помещение:

Логично проводить мероприятие на свежем воздухе, например в Звездной роще, на набережной, на Звездной площади или Летней эстраде.

План подготовки дела:

Разработка идеи проведения дела, выработка идей, сбор информации о деле, поиск необходимой информации об упражнениях, стихотворений, оформление методической разработки, подготовка оборудования и материалов.

План проведения дела

1. Вступительное слово, которое даст понять ребятам, что им предстоит делать.
2. Основная часть. В нее входит непосредственно выполнение голосовой разминки, прочтение стихотворений с эмоциями.
3. Заключительная часть (подведение итогов). На этом этапе необходимо получить обратную связь от детей, а также сделать вывод делу, чтобы логически его завершить.

Ход дела:

Предварительно ребята разминаются путем специального комплекса упражнений, направленного на

развитие дыхания, мимики, голоса. Затем, когда ребята настроятся на нужный творческий лад, каждому предлагается вытянуть две карточки: одну с эмоцией, с которой ребенку предстоит читать стихотворение, другую со стихотворением. В ходе дела ребята развивают свою речь, фантазию, раскрепощаются перед другими детьми.

Сценарий проведения дела

I. Вступительное слово

Добрый день, ребята! Меня зовут Каролина, я – воспитатель 13 команды, и я хочу вам подарить мастер-класс «Покажи эмоцию». Как вы думаете, что такое эмоция? А сложно вам показывать свои эмоции?

Мы с вами задействованы в медиа-сфере и не важно, кто мы: журналисты, корреспонденты, операторы или монтажеры. Наша речь является ключевым связующим звеном, которая позволяет нам не только общаться, но и добиваться своих намеченных целей в творческой составляющей. При этом, свою речь надо развивать в совокупности с актерским мастерством, ведь помимо речи медиа-личности необходимо уметь держаться на людях.

II. Основная часть

Дорогие друзья, сейчас нам предстоит почувствовать себя самыми настоящими дикторами и телеведущими, ведь именно они каждое утро делают такую зарядку, чтобы не надрывать свой голос и быть бодрыми.

Упражнение 1:

Необходимо разбудить свой организм, чтобы обеспечить естественную координацию речи. Выполняем медленно наклоны, затем – повороты, а после медленные круговые движения головой. Разминаем плечевой пояс: поднимаем поочередно плечи вверх и вниз.

Упражнение 2:

Теперь поработаем с дыханием. Представим, что мы хотим задуть большую свечу. Делаем глубокий вдох и медленно пытаемся задуть пламя воображаемой свечи. Мысленно считаем от 1 до 10. Упражнение повторяем 3-4 раза.

Упражнение 3:

Теперь медленно выдыхаем через нос «в живот», произнося с закрытым ртом звук М. Когда запас воздуха заканчивается, снова делаем «вдох-выдох» носом. Стараемся опустить звук как можно ниже.

Добавляем движения: постукиваем кончиками пальцев по лбу, по крыльям носа, по верхней губе с произнесением звука «в», по нижней губе с произнесением звука «з».

Упражнение 4:

Сейчас мы сможем размять все мышцы нашего лица.

Первое упражнение – хоботок-улыбка. Для выполнения не требуется особых усилий: губы собираем в «хоботок», затем плавным движением растягиваем губы в улыбку, показывая зубы.

А теперь подключим фантазию. Открываем рот как можно шире, ведь сейчас мы с вами львы, которым

дрессировщик кладет голову в пасть. В таком положении потяните губы навстречу друг другу, стараясь сомкнуть губы, но не до конца, ведь мы не хотим съесть нашего дрессировщика.

После того, как дети размялись, им предлагается немного пофантазировать.

Представьте, что вы сейчас ветер. Какой вы ветерок: холодный или южный, сильный или спокойный? А сейчас вы море, растворитесь в нем и покажите себя.

Вот и подошло время к основной части, вы можете вытянуть любое стихотворение и эмоцию наугад. Ваша задача как чтеца – рассказать стихотворение с определенной эмоцией, а задача зрителей в этот момент – угадать, что же за эмоцию вы пытались изобразить.

III. Заключительная часть

Вот и подошел к концу мастер-класс. Хотелось бы вам заниматься

такой зарядкой по утрам? А еще попрактиковаться в прочтении стихов с эмоциями?

Сегодня вы научились многому: открыли для себя мир «дикторских» упражнений, почувствовали себя пластичными, как актеры и прочитали стихотворение о любви с возмущением или стеснением.

Подведение итогов

После того, как каждый ребенок прочел стихотворение, проходит игра-минутка, чтобы команда смогла немного отвлечься. После ребятам задается ряд вопросов: с какими сложностями столкнулись они в ходе дела, что понравилось, что бы они изменили.

Дидактические материалы

Специальные упражнения для развития речи, стихотворения для 9-11 класса.

Рекомендации по поводу применения подобного дела

Следует четко формулировать задания, сразу отмечать результаты.

Силантьева Екатерина Сергеевна

ФГБОУ ВО «Мордовский государственный педагогический институт им. М. Е. Евсевьева», студентка 2 курса очно-заочной формы обучения факультета психологии и дефектологии
Республика Мордовия, г. Саранск

Отрядное дело «Юный читатель» (для детей 5-9 лет)

Цель ОД: проведение мастер-класса для детей по обучению навыкам оригами, с помощью сказок.

Задачи ОД:

1. создание положительного настроя у детей;
2. создание мотивации на достижение цели;
3. обучение навыкам оригами;
4. нахождение морали в каждой сказке.

Ожидаемые результаты: создание у ребенка положительного образа героев сказок, создание выставки из работ детей.

Педагогическая ценность: эстетическое воспитание ребенка

Время проведения: дневное

Место проведения: помещение с посадочными местами на количество участников, оборудованными местами для творчества (парты)

Материально-техническое обеспечение: парты, стулья, карандаши, листы А4.

Ход мероприятия: детям предлагается окунуться в атмосферу сказок: «О рыбаке и рыбке», «Царевна-лягушка», «Лиса и журавль», «Аленький цветочек».

Каждой сказке соответствует определенная проблематика:

«О рыбаке и рыбке» - жадность, которая «оставила старуху у разбитого корыта». Актер играет роль старика, который рассказывает историю о своей старухе и просит помочь детям исполнить все пожелания старухи. Для помощи старику детям нужно сделать рыбку-оригами. Мастер-класс проводит актер.

История актера: «Жили мы со старухой 33 года, я рыбачил, а она пряла пряжу. Однажды я отправился ловить рыбу, 3 раз закидывал невод. На третий раз поймал рыбу, не простую, а золотую. Рыбка попросила отпустить, обещала откупиться дорогую ценную. Я отпустил ее, не прося ничего взамен. Вернувшись домой рассказал старух о чуде, а она обругала меня обратно ловить рубку, чтобы она исполнила желания старухи. Дети помогите мне «поймать» рыбку и исполнить желания моей старухи».

«Царевна-лягушка» - не судить людей по внешности, а по делам. Актриса играет роль Василисы, которая рассказывает историю об испытаниях для трех жен сыновей царя и о трагической ситуации, которая

случилась после. Чтобы помочь данной героине детям нужно сделать лягушку-оригами. Мастер-класс проводит актер.

История актера: «Решил царь женить своих сыновей и велел стрелять им из лука, старшие боярыню и купчиху в жены взяли, а младшему я досталась. Испытывал царь жен сыновей, но лучше всех справилась я- и рубашку сшила и хлеб испекла на диво. Устроил царь пир, а я обернулась Василисой Премудрой и приехала, всем красавицам красавица.

Нашел Иван Царевич мою шкурку лягушачью и тихонько сжег, отчего пришлось мне к Кощею возвращаться. Ребята помогите мне вернуться домой».

«Лиса и журавль» - все люди разные. Актер играет роль журавля, который рассказывает о дружбе и ссоре с лисой. Чтобы помочь журавлю снова начать дружбу с лисой детям нужно сделать лису-оригами. Мастер-класс проводит актер.

История актера: «Захотела Лиса подружиться со мной. Наварила каши и позвала в гости. Я пришел, а она хитрая налила каши в тарелку, и потчует меня. Клюв мой длинный, постучал я им по блюдцу, да и не смог съесть ни капли. Лиса съела все угощенье сама. Ушел от нее я голодным.

Прошло какое-то время, позвал я в гости Лисицу. Хитрюга думала, наестся у меня в гостях вдоволь, а не тут-то было. Сварил похлебку и налил в длинный кувшин с узким горлышком. Она пыталась просунуть мордочку в кувшин, да не вышло. Всю похлебку съел сам. А Лиса ушла голодная и обиженная от меня. Помогите же нам нашу дружбу наладить.»

«Аленький цветочек» - не красота красит человека, а доброе сердце. Актер играет роль Настеньки (младшей дочери), которая рассказывает свою историю и о чудище, которое владеет замком. Чтобы помочь чудищу детям нужно сделать аленький цветочек. Мастер-класс проводит актер.

История актера: «Однажды, собираясь в дорогу, батюшка обещал привезти нас с сестрами гостинцы, я попросила привезти аленький цветочек.

Два года странствовал отец по чужбине. Чудесным образом очутился он в сказочном дворце с удивительным садом. Чуть жизнью не поплатился за сорванный аленький цветочек. Но хозяин – чудище страшное отпустил его под слово купеческое, что одна из его дочерей приедет во дворец по своей воле.

По возвращению домой отец рассказал все, что с ним приключилось. И я отправилась к чудищу, избавив отца от гибели. Много времени жила во дворце, не видя и не слыша чудища, а только ощущая его заботу. Отпустило чудище меня погостить домой. Сестры мои позавидовали мне и задумали недоброе, перевели все стрелки часов в доме на час назад. Не ведая про свое опоздание, вернулась во дворец и застала чудище, лежащим бездыханным. Помогите мне его спасти.»

Дополнение: возможно фоновое музыкальное сопровождение отрядного дела.

Катальникова Анна Юрьевна

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы «Школа № 687», старший вожатый
г. Москва



Игра-квест: «Люди РДШ. Стань частью истории!»

Цель: знакомство с основными видами деятельности РДШ через командную, творческую и конкурсную деятельность.

Оборудование и инвентарь, материально-техническое обеспечение:

- Звуковые колонки- 2
- Микрофоны 2
- Бумага А4 - 60 листов
- Авторучки шариковые- 30
- Вёдра - 2
- Пластиковые стаканы - 50
- Вода
- Конверты - 10
- Скотч - 2
- Верёвки - 40
- Повязка из чёрной плотной ткани - 1
- Ремень - 1
- Набор цветных карандашей - 2
- Точилка – 1

Краткое описание: Квест-игра, на которой каждый участник сможет познакомиться с 10 поднаправлениями деятельности РДШ.

Участникам квеста в этом помогут персонажи, которые внесли свой вклад в историю и развитие каждого направления.

Кадровое обеспечение: Модератор -1, ведущий - 1, инструкторов на станции (личности) 10, DJ - 1. Всего 13 человек.

Предполагаемые результаты:

1) Участники проявят себя в разных сферах деятельности;
2) Участники познакомятся со всеми поднаправлениями деятельности РДШ;
3) Участники определят для себя приоритетное направление деятельности РДШ;
4) Сплочение детского коллектива;
5) Раскрытие творческого потенциала участников квеста;
6) Повышение мотивации у обучающихся на дальнейшую работу в рамках РДШ.

Аудитория: Обучающиеся 5-7 класса

Ход мероприятия:

Все участники квеста делятся на десять групп и собираются на главной площади.

Вводная часть.

Выходит ведущий.

Ведущий: «Я приветствую вас, участники нашей игры.

Сегодня у вас есть уникальная возможность познакомиться со всеми поднаправлениями деятельности РДШ (со всеми видами деятельности РДШ),и выбрать ту сферу деятельности, которая подойдет именно вам.

Выходят 10 личностей.

Ведущий: «Запомните этих людей. Каждый из них сыграл большую роль в истории и развитии одного из 4 направлений. Какому именно, догадайтесь сами. Во время игры заполняйте таблицу №1. Найти героев вам поможет карта. Условные знаки указывают местоположения персонажей. Вы сами сможете решить, в какой последовательности выполнять задания героев. За успешное выполнение заданий вы получаете части пазла, который в конце вам предстоит собрать.

Друзья, станьте частью истории!»

Основная часть.

Команды расходятся по этапам, находят персонажей и выполняют задания.

За правильное выполнение заданий участники получают части пазла разного цвета.

№	Направление	Персонаж (Личность)	Название этапа	Описание этапа	Инвентарь
1	Профессиональная ориентация	Виктор Антонович Садовничий	Ящик с инструментами	Каждый из нас рано или поздно начинает задумываться о будущей профессии, о своем призвании. Однако, большое количество специальностей остается без внимания из-за своей малоизвестности. На данном этапе участникам предстоит сплотиться и познакомиться с новыми	10 листов бумаги с изображённым и на них инструментами.

№	Направление	Персонаж (Личность)	Название этапа	Описание этапа	Инвентарь
				профессиями. Ведущий случайным образом достает из ящика изображение инструмента и показывает его команде. Задача команды объяснить, что это за инструмент и к какой профессии принадлежит.	
2	Волонтерская деятельность	Чулпан Наилевна Хаматова	Письма ветеранам	Этап нацелен на привлечение участников квеста к проблеме одиночества пожилых людей, которые так нуждаются во внимании. На данном этапе участникам предстоит написать письмо поддержки и благодарности ветерану.	10 листов бумаги, 10 конвертов, 15 ручек.
3	Творческое развитие	Салават Александрович Щербаков	Символ РДШ	Именно благодаря правому полушарию мозга люди могут составлять картинки, фантазировать. Загляните в себя и подумайте, с чем у вас ассоциируется Российское Движение Школьников? На данном этапе участникам предстоит нарисовать символ РДШ	20 листов бумаги, 2 набора карандашей, Точилка
4	Ученическое самоуправление	Прутченков Александр Сергеевич	Все вместе	Данный этап направлен на формирование команды, укрепление командного духа. Ребята научатся слушать друг друга и продуктивно взаимодействовать. На данном этапе участникам предстоит провести человека с завязанными глазами с помощью ремня и привязанных к нему веревок. Глаза завязаны у того участника команды, на которого надет ремень.	1 повязка из чёрной плотной ткани, 1 ремень, 15 верёвок.

№	Направление	Персонаж (Личность)	Название этапа	Описание этапа	Инвентарь
				Команда координирует его действия при помощи веревок, привязанных к ремню.	
5	Научно-техническое творчество	Жорес Иванович Алфёров	Разговор по телефону	На данном этапе мы поговорим про распространение звука. Все мы знаем, что звук от стука по отопительной батарее будет хорошо слышен в соседней комнате. Это объясняется тем что металлы - хороший проводник звука. Но знаете ли вы, что проводником является также натянутая нить? В этом вы сейчас сможете убедиться. На данном этапе участникам предстоит воспользоваться предоставленными ресурсами так, чтобы можно было передать информацию на определенное расстояние. Запрещается говорить громко.	1 веревка, 2 стаканчика
6	Туристическая и экологическая деятельность	Фёдор Филиппович Конюхов	Сбережение ресурсов	В последнее время все актуальнее становится вопрос ресурсосбережения. Если ничего не предпринимать, то без чистой воды к 2030 году останутся почти пять миллиардов человек, это около 67% населения планеты. На данном этапе участникам предстоит перелить воду из одного ведра в другое при помощи пластиковых стаканов. Они выстраиваются в линию от одного ведра до другого и поочередно переливают	2 ведра, 30 стаканов, вода

№	Направление	Персонаж (Личность)	Название этапа	Описание этапа	Инвентарь
				воду в стаканчики друг другу. Данный этап нацелен на проблему сохранения исчерпаемых ресурсов.	
7	Школа безопасности	Владимир Андревич Пучков	Дорога по знакам	Где бы вы ни жили: в городах, в деревнях, селах; все равно сталкиваетесь с условными обозначениями, со знаками дорожного движения. На данном этапе участникам предстоит преодолеть определенное расстояние, следуя дорожным знакам.	10 листов с распечатанным и на них дорожными знаками, 2 скотча.
8	Военно-патриотическое направление	Сергей Кужугетович Шойгу	Цитаты	Участники смогут узнать много важных цитат, тем самым укрепив свои знания в области истории. На данном этапе участникам предстоит по крылатым фразам знаменитых деятелей РФ определить имена и сферы деятельности. На каждого из деятелей у команды есть не более 3 попыток.	10 листов, 15 ручек.
9	Детские средства массовой информации	Тина Гивиевна Канделаки	Будь услышан	На данном этапе участникам предстоит составить слоган к одному из 10 направлений РДШ, тем самым научившись неординарно мыслить, выражать свои идеи в команде и принимать решения.	
10	Спортивное направление	Евгений Викторович Плющенко	Полоса препятствий	Пройти это испытание участники смогут лишь сплотившись. Данным примером мы напомним ребятам, что любая победа, и в жизни, и в спорте, не обходится без поддержки других людей. На данном этапе участникам предстоит	15 верёвок

№	Направление	Персонаж (Личность)	Название этапа	Описание этапа	Инвентарь
				преодолеть полосу препятствий.	

Заключение

По истечении времени все команды возвращаются на главную площадь.

Выходит ведущий: «Я - Тина Конделаки- последний персонаж данной игры и я приветствую вас на заключительном этапе.

Столы находятся здесь не просто так. Каждый из них имеет определённый цвет. Ваша задача- собрать пазл в соответствии с цветом вашего стола. Общайтесь! Меняйтесь! Взаимодействуйте!»

Ребята выполняют задания ведущего

«Все вместе вы собрали десять аспектов работы каждого из направлений. Теперь вам предстоит собраться по направлениям и придумать слоган, призывающий работать именно в вашем направлении.»

Команды распределяются в 4 группы по направлениям, придумывают слоган. Каждое направление оглашает свой слоган .Согласно направлениям на сцену по очереди выходят персонажи.

На сцене представитель СМИ говорит: "Теперь вы все - люди РДШ. Вам стали известны десять направлений деятельности и предоставлены все возможности реализации себя.

Люди РДШ, начинайте вносить свой вклад в историю!"

Лепкина Екатерина Сергеевна

ЯГПУ им. К.Д. Ушинского, студентка
Ярославская область, г. Ярославль



Семинар на тему – «Команда»

Актуальность семинара: Как вожатому для эффективной работы с отрядом нам необходимо, чтобы участники знали, что такое команда и как в ней строится работа, для достижения успехов отряда. Участникам очень важно знать основы для того, чтобы применять их не только в лагере, но и в жизни. Так как у старшеклассников происходит переформирование классов (9-11 класс) и зная, как строить работу в команде, они могут наладить эффективную коммуникацию, правильно распределять роли.

Цель проведения: сформировать понятие «команда», а также создать условия для развития эффективной работы в команде.

Категория участников: учащиеся школ в возрасте от 14 до 17 лет, а также первокурсники СПО.

Количество участников: 20 человек

Ресурсы: площадка, оснащенная мультимедийным оборудованием (проект, экран, ноутбук), у каждого участника должны быть блокноты и ручки, для ведущего также необходим флипчарт и маркеры. Для проведения упражнений требуется коробка, много различных вещей, чтобы уместить их в коробку, для упражнения «электрическая стенка» требуется веревка и удобное пространство.

Расположение участников: для комфортной работы все участники садятся на расставленные в круг стулья.

Результат: Участники получат и подкрепят знания о стадиях развития коллектива, распределению командных ролей. А также смогут на практике использовать, данные им практики и упражнения.

Семинар был успешно апробирован для старшеклассников из малых городов и сельских поселений с различным уровнем знаний о специфике работы в команде и общественной деятельности в целом; на представителях подросткового актива Ярославской области, членах МиДОО в рамках областной смены актива старшеклассников «Абитуриент», студенты первых курсов СПО.

Кирюхина Екатерина Андреевна

СГСПУ, студентка факультета иностранных языков
Самарская область, г. Самара

Отрядное дело «Магические Шляпы источник вдохновения»

Прием «Шесть шляп мышления» был впервые предложен британским психологом и писателем Эдвардом де Боно в 1985 г. К сожалению, в России метод не получил общего признания, хотя в настоящее время за рубежом многие крупные компании по маркетингу, так или иначе, используют его. Метод помогает развить мышление и обратить внимание на проблемную ситуацию с нескольких позиций. Общеизвестно, что в лагере ребёнок получает в разы больше эмоций – и навык их отслеживания и контроля придётся как нельзя кстати, как на смене, так и в повседневной жизни. Метод представляет собой коллективно-творческое дело, рассчитанное на 3 часа, и не зависим от погоды, что не менее важно. КТД состоит из 6-ти этапов: подготовительный (рассказ легенды), разделение на команды, создание шляп, сочинение истории, презентация, подведение итогов с использованием метода "личный вклад".

Обоснование:

Поскольку современный мир всё больше подвержен процессам глобализации, для нас важно перенимать опыт других стран и применять технологии, использующиеся за рубежом. Многие интересуются психологий, и помочь детям освоить один из простейших инструментов работы над собой – своими мыслями и эмоциями, немаловажная цель. Подобный опыт часто применяется в компаниях по продажам, когда принять верное решение критически важно. Мы же предлагаем применять метод для развития и совершенствования личности в принципе. Проект решает такие проблемы, как потребность в самопознании и положительной оценки себя во взаимоотношениях со сверстниками; даёт возможность выразить весь спектр эмоций, устанавливает мостики дружбы между детьми противоположного пола, позволяет ребёнку почувствовать себя взрослым, поскольку он берет ответственность за свои слова и поступки по отношению к членам своей команды.

Цель разработки:

Уменьшить эмоциональное напряжение в отряде за 3 часа индивидуальной и командной работы.

вытекающие задачи:

- Раскрыть творческий потенциал участников;
- Получить в распоряжение инструмент для решения проблем в форме 6-ти шляп;
- Оценить личного вклада участников в проект;
- Изменить сознание: одностороннюю обработку информации превратить в многополярную.

Количество участников: 12 лет и старше, один отряд/группа от 24 до 42 человек [возможна адаптация под более младший возраст]

Календарный" план проведения: основной период смены, 5-7, 12-15 день.

Наименование и описание мероприятия	Сроки начала и окончания	Ожидаемые итоги
Легенда о старом шляпнике	Любой день до, за 30 минут до отбоя	Введение ребят в ситуацию, разжигание интереса
Разбивка на команды, предварительный замер уровня тревожности* *опционально	За день до проведения	Формирование постоянных рабочих групп/ Формирование более тесных взаимосвязей и разбивка на новые группы
Мастер-класс создание шляп в 6 раундов	1 ч свободного времени	Создание рабочего инструмента для решения психологических проблем
Раскрой свои таланты Представление известной сказочной истории, либо разбор существующих проблем в отряде с позиции одной из шляп	От 10 минут на подготовку + 1.5 ч на презентацию	Снятие эмоциональной нагрузки, развитие творческого потенциала
Подведение Итогов Обсуждение внутри микро-групп персонального вклада участника на всех этапах	1 ч	Повышение самооценки, разряжение атмосферы

Ролевые обязанности:

1. Лидер малой группы - отвечает за рациональное распределение обязанностей, контролирует процесс
2. Самый спортивный и сообразительный - человек, который будет выменивать предметы на этапе "мастерская"
3. Актёры/сценаристы - Реализация творческого потенциала*

*функционал актера не подразумевает одного человека и специфическое разделение, учувствуют все желающие

Катков Алексей Александрович



Студент
Самарская область, г. Тольятти

Отрядное дело «ВА – БАНК»

Участвуют: от 3 команд, по 7-10 команд

Условия игры: Каждая команда имеет начальный капитал 110 у.е.

Участие в каждом конкурсе стоит определенную сумму: 1 конкурс – 5 у.е., 2 – 10 у.е.,3 – 15 у.е., 4 – 20 у.е., 5 – 25 у.е., 6 – 35 у.е.

Участие в конкурсе – обязательно!

Перед началом конкурса команда должна отдать ведущему плату за участие в конкурсе.

Все деньги получает команда, победившая в конкурсе.

Во всей игре побеждает та команда, которая заработает больше всех у.е., по итогам всех конкурсов.

Реквизит: у.е., бумага, ручки, карточки с заданиями

Конкурсы:

1. Песня «Не про зайцев». Цена – 5 у.е. Время на подготовку – 10-15 минут

Всем известна песня Ю. Никулина «Про зайцев», а представьте себе, что Никулин спел песню не про зайцев, а про других животных.

Сейчас вам необходимо сочинить текст и исполнить новую песню.

- «Песня про страусов»
- «Песня про баранов»
- «Песня про сусликов»
- «Песня про окуней»
- «Песня про медведей»

2. ОДА. Цена – 10 у.е. Время на подготовку – 5-7 минут

Ода – это очень торжественные стихи. Обычно в этих стихах кого-нибудь восхваляют или кем-нибудь восхищаются. Попробуйте подражая великим поэтам прошлого сочинить торжественную оду посвященную:

- Вчерашнему пирожку с мясом
- Фонарному столбу
- Сломанному зубу расчески
- Обратной стороне коленки
- Пустому флакону от духов

3. Ритуальные танцы племени Мумба Юмба. Цена – 15 у.е. Время на подготовку – 7-10 минут

Покажите, как исполняют под звуки тамтама свои танцы дикари племени Мумба-юмба. Воспроизведите их древний ритуальный танец, который обычно исполняются:

- Перед охотой на зебру
- Перед посадкой бананового дерева
- Перед постройкой бамбуковой хижины
- Перед ловлей крокодилов
- Перед изготовлением из бамбука палки-копалки

4. Новые банкноты. Цена – 20 у.е. Время на подготовку – 15 минут

Вам необходимо нарисовать эскизы банкнот для африканского государства, валюта которого называется «бмынгр».

Не забудьте, что на банкнотах разного достоинства должны быть разные изображения. Каждая команда, рисует 5 банкнот.

- 1 бмынгр – вождь Ныгр Большая челюсть
- 3 бмынгр – вождь Мывр Узкий Лоб
- 5 бмынгров – вождь Быкр Толстая Губа
- 10 бмыгров – вождь Кыпс Впалые щеки
- 50 бмыгров – вождь Тымс Мохнатое Ухо

5. Звукоподражатели. Цена – 25 у.е. Время на подготовку – 5-7 минут

Покажите звуковую зарисовку, которую можно было бы назвать так:

- «Весенний лес»
- «Гонки на мотоциклах»
- «На морском берегу»
- Парад на Красной площади»
- «Утро в деревне»

6. Сказка в разных эпохах. Цена – 35 у.е. Время на подготовку – 15 минут

Попробуйте рассказать и показать старую, всем известную сказку «Репка», но расскажите ее так, словно это действие происходит:

- В первобытном африканском племени
- В Техасе (ранчо, ковбои, шерифи и т.д.)
- В Японии, в начале 19 века
- В Париже, городе любви
- В племени людоедов 19 века.

Утробина Екатерина Владимировна

ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», студентка 3 курса
Кировская область, г. Киров



Мастер-класс по игровому программированию для детей младшего школьного возраста «Моя первая игра в Scratch 2» для профильных IT-смен (авторские материалы)

О мастер-классе: данный мастер-класс разработан для детей, не знакомых со средой программирования Sctatch 2, а также для детей, уже изучающих Scratch 2, но желающих узнать что-то новое, повторить изученное. Для проведения мастер-класса рекомендуется работа в малой группе до 10 человек. Кроме того, рекомендуется предоставление обучающимся индивидуальных персональных компьютеров. Ели это невозможно – до 2-х человек за один персональный компьютер. В ходе мастер-класса обучающимися будет создана мини-игра на футбольную тематику.

Цели:

- Формирование у обучающихся положительного отношения к программированию посредством знакомства с игровой составляющей предмета;
- Знакомство обучающихся с системой координат относительно x и y;
- Формирование у обучающихся навыка работы в среде программирования Scratch 2;
- Изучение способов создания скриптов для программирования спрайтов в Scratch 2.

Возраст обучающихся: 8-11 лет

Количество обучающихся: 10 человек

Время: 40 минут

Необходимое оборудование:

- От 6 до 11 персональных компьютеров (1 для преподавателя, остальные для обучающихся);
- Проектор или телевизор с большой диагональю для демонстрации.

Ход мастер-класса

В целом мастер-класс строится на основе следующей схемы: сначала преподаватель рассказывает учащимся об объекте, с которым они сейчас будут работать, после чего показывает это на большом экране. Пока обучающиеся повторяют увиденные действия, преподаватель ещ раз объясняет, что происходит на экране, зачем и почему именно так. Приведённые ниже слова преподавателя служат опорой и не являются единственно верными. Преподаватель может объяснять используемые в мастер-классе понятия своими

словами, что-то добавлять. Перед непосредственно мастер-классом необходимо настроить детей на занятие.

Примечания:

ПКМ – правая кнопка мыши

ЛКМ – левая кнопка мыши

Иванова Алёна Олеговна

Костромская область, г. Кострома



«Умею ли я любить...?» виртуальный поход по районам Костромской области для детей 10-14 лет)

Актуальность.

В настоящее время лидирующее положение занимают методы и приемы досуговой и образовательной деятельности, основанные на использовании современных компьютерных технологий, что привело к коренным изменениям в теории и практике досуга. Поэтому в современных условиях для успешной организации учебного и внеучебного процесса перед педагогом встает необходимость поиска новых форм, методов и средств подачи материала.

Самая интересна, а мой взгляд, форма работа с детьми– поход. Это дает возможность приобщить ребят к взаимодействию с природой, познакомить с красивыми местами нашего микрорайона, провести мастер-классы на свежем воздухе.

В толковом словаре С.И.Ожегова находим лексическое значение слова «поход». Это «организованное путешествие или дальняя прогулка, а также вообще совместное движение группы лиц с какой-либо определённой целью».

Как видим из определения, поход имеет три составляющие:

- путешествие \ прогулка;
- группа лиц;
- наличие цели.

Для отряда данная форма работы имеет острую необходимость по некоторым причинам:

1. Низкая экологическая культура учащихся (ребята не умеют проводить время на природе: для них является огромной проблемой разжечь костер, убрать после себя мусор и пр.);

2. Очень редкое совместное времяпрепровождение родителей с детьми на природе (родители работают много, поэтому часто их рабочие часы выпадают и на выходные).

3. Межличностные конфликты (первые дни – «оргпериод»).

4. Тема похода - "Умею ли я любить"- позволяет раскрыть понятие тонкого эмоционального чувства любви с разных точек зрения, свободно затрагивать тему любви с ребятами подросткового возраста.

В связи с внедрением новых информационных технологий в процесс образования и досуга существенно изменился подход к походам, возникли новые виды походов – виртуальные.

Термин «виртуальный» происходит от английского слова virtual – похожий, неотличимый. Первые виртуальные музеи стали появляться в Интернете в 1991 году. Так, например, многие музеи создавали несколько виртуальных экспозиций и объединяли их в виртуальные экскурсии. Я же решила создать виртуальный поход. Это даёт возможность замотивировать ребят к походу в реальности, в игровой форме рассказать о правилах поведения, раскрыть тему похода, возможность провести интересное мероприятие в плохую погоду.

Оригинальность

В современном мире проблемы воспитания и обучения диктуют необходимость внедрения новых форм работы. Давно стали популярны реальные и виртуальные экскурсии ввоспитательной работе. Редкой же формой работы является виртуальный поход. Главный смысл состоит в том, чтобы с помощью похода, применяя новые информационные технологии, погружать учащихся в определенную атмосферу, сплачивать коллектив, давать новые знания и теоретические, и практические.

Кроме того, в походе обращается больше внимания на отношение к природе, на взаимоотношения друг с другом.

Специфика

Настоящий, истинный поход, с рюкзаками, с костром, с искрами в ночном небе и песнями под гитару, естественно, ничто и никогда не заменит. Но зимой, когда за окном вьюга, в век современной технологии можно легко воссоздать ту атмосферу, которая царит на лесной поляне.

Так, виртуальный поход имеет ряд преимуществ перед походами:

- Не покидая здания лагеря, можно посетить и познакомиться с объектами, расположенными за его пределами;
- За короткий промежуток времени есть возможность увидеть огромное количество новых мест, получить огромное количество информации;
- Знакомство с новыми местами осуществляется безопасно для жизни и здоровья учащихся, доступно с материальной точки зрения;
- Данное мероприятие можно реализовать в любое время года, в любую погоду;
- Данную презентацию и задания можно использовать в любом городе, уделив подготовке 2-3 часа, чтобы найти местные достопримечательности и узнать имена героев.

Использование информационно-компьютерных технологий (в том числе и виртуальных походов) делает процесс воспитания более интересным, качественным, результативным.

Данную разработку можно использовать в любом городе, в любом регионе, в любой стране, заменяя лишь информацию на том или ином этапе.

Цель - актуализация нравственных ценностей человека, понимание значения такой нравственной категории, как любовь в жизни человека, ее многоликости.

Задачи:

- Формирование уважительного отношения к себе и людям, которое тебя окружают
- Расширение знаний учащихся о граничащих с Костромой районах, об их исторических достопримечательностях, памятниках культуры, социально-значимых объектах, известных людях;
- Развитие умений и навыков командной работы учащихся
- Развитие творческих способностей детей
- Развитие критичности мышления, умения делать выводы, высказывать свое мнение

Этапы подготовки:

1.1. Формирование идеи

Дети всё чаще и больше отдают времени гаджетам. Мало видят и мало знают. Многие не знают и не хотят знать, что есть много способов активного досуга. Это подтолкнуло меня на мысль, что узнать о видах костров и о растениях, получить другие необходимые в походе знания и навыки, можно творчески, на отрядном мероприятии, лагерном. Кроме того, такая работа поможет сблизить ребят. Так и родилась мысль о виртуальных походах, где учащиеся получают и практические навыки, и теоретическую информацию, и учатся действовать в команде, быть ответственными не только за себя, но и за товарищей.

1..2. Распределение обязанностей, поручений.

Группа оформителей обеспечивает создание условий для проведения похода: в день мероприятия составить столы, чтобы получилось столько прямоугольников со стульями вокруг, сколько отрядов\команд. Остальные парты и стулья выносятся в коридор.

Даю коллективное задание: всем принести фломастеры, цветные карандаши, нитки, иголки, ножницы.

3. Сбор материала.

Как показывает практика, современные дети ничем, кроме википедии, пользоваться не умеют. Поэтому даже искать фото- нужно их научить. Так, ребята с индивидуальными заданиями обучались поиску информации: я показывала им официальные сайты районов, архивы фотографий.

4. Репетиции

В виртуальном походе мы с отрядом поем песню под гитару, на которой играет вожатый. С ним мы встречаемся на репетициях, чтобы улучшить качество игры, обсудить слова песни, которые в разных источниках имеют расхождения.

Анализ проведенного мероприятия.

Данное меропритияе соответствует 3 основным критериям:

- конкретность (в мероприятии четко и ясно обозначены границы изучения, обязанности учащихся, их роль);
- реальность (для проведения мероприятия не нужно сложного оборудования или длительной подготовки. Необходим любой зал, проектор, колонки);

- достижимость (в ходе мероприятия цель была достигнута частично:в разностороннем понимании значении слова «любовь», ее роли в жизни человека. Активизация нравственной культуры- это процесс долгий, систематичный. Одного мероприятия, естественно, не достаточно. Это часть работы в течение смены)

На мероприятии были достигнуты

- личностно- ориентированные цели: вызваны чувства уважения, сострадания, патриотизма;
- процессуальные цели: уместное музыкальное оформление, хороший подбор фотографий;
- продуктивные цели: у ребят остались их продукты деятельности: цветы, валенки. В кабинете остался коллективный труд: картина пейзажа, фото с виртуального похода.

Методические рекомендации:

- на данном мероприятии можно использовать реальную страховку (верхнюю или нижнюю). Это даст навык работы со страховкой, вызовет больший интерес к происходящему;
- каждой команде можно дать настоящие походные рюкзаки, в которых изначально будут положены необходимые для выполнения заданий материалы. Это также создаст более глубокую имитацию похода;
- вместо столов и стульев можно положить «пенки»- походные коврики. Но создавать эти условия можно лишь в том случае, если ребята все в спортивной, а не в школьной одежде, в кроссовках или подобной обуви.

Литература:

1. Белоруков Д. Ф.:Деревни, села и города костромского края: материалы для истории. – Кострома: Костромской общественный фонд культуры, Костромской региональный центр новых информационных технологий «Эврика-М», 2000. – 536 с: ил.

2. Официальный сайт администрации муниципального района город Нерехта и Нерехтский район - http://www.admnerehta.ru/

3. Дополнение к репортажу из костромского лагеря актива «Соколенок» - см. «УГ» №34 от 24 августа 2010 года- Методика «Цветопись» А.Н.Лутошкина

Кинева Дарья Андреевна



ФГБОУ ВО Кубанский государственный университет, филиал в г. Славянске-на-Кубани, студентка
Краснодарский край, г. Славянск-на-Кубани

Методическая разработка дела для детского /молодёжного объединения «Маленькое чудо своими руками или оригами для начинающих»

Цель: развить в ребятах за смену творческие способности, навыки и умения, креативное мышление и эстетический вкус.

Участники программы: дети возраста 10-12 лет

Задачи:

1. Выявить у ребят задатки к определенным видам творчества.
2. Познакомить участников смены с музыкальным, изобразительным и декоративно-прикладным искусством.
3. Обучить детей элементарным азам творчества с помощью проведения различных мастер-классов.
4. Создать условия для воплощения творческих задумок ребят благодаря осуществлению конкурсов и мероприятий.
5. Проанализировать, оценить достижения детей к окончанию смены.

Предполагаемый результат: ребята научатся делать оригинальные подделки своими руками, рисовать забавные анимешки, исполнять пять хорошо отрепетированных, выученных песен.

Организационный период смены

Задачи периода:

- Активизировать и подтолкнуть ребят к знакомству друг с другом, педагогическим коллективом и территорией лагеря.
- Ознакомить участников смены с традициями и законами лагеря и отряда.
- Провести диагностику творческих качеств детей и подростков.
- Определить и поставить цели и задачи для раскрытия творческого потенциала.
- Структурировать и распланировать деятельность отряда.

Активизировать и подтолкнуть ребят к знакомству друг с другом	Ознакомить участников смены с традициями и законами лагеря и отряда	Провести диагностику творческих качеств детей и подростков	Определить и поставить цели и задачи для раскрытия творческого потенциала	Структурировать и расапланировать деятельность отряда
Игра «Имя - движение»	Проведение беседы, оформление информационного стенда	Игра «Граница»	Сбор и обсуждение целей и задач	Сбор коллективного планирования «Вместе все дружно»
Игра «Конверт откровений»	Подвижная игра «Разведка полезной информации»	Игра «Любимое занятие»	Анкетирование участников отряда	Игра «Аукцион идей»

Основной период смены

Задачи периода:

- Сгруппировать, сплотить и объединить команду.
- Реализовать и удовлетворить потребность в творческом раскрытии собственного «Я» у детей и подростков.
- Научить новым знаниям, навыкам и умениям в музыкальном, изобразительном, декоративно-прикладном искусстве.

Сгруппировать, сплотить и объединить команду	Реализовать и удовлетворить потребность в творческом раскрытии собственного «Я» у детей и подростков	Научить новым знаниям, навыкам и умениям		
		музыка	ИЗО	ДПИ
Игра «Квадрат»	Коллаж «Расскажи немного о себе»	Муз. игра «Угадай мелодию»	Игра «Потрет друга»	Обучающий МК «Маленькое чудо своими руками»
Игра «Крокодил»	Конкурс «Летний рисунок на асфальте»	Спевка «Как здорово, что все мы вместе»	Обучающий МК «Рисуем аниме»	Обучающий МК «Плетенка»

Итоговый период смены

Задачи периода:

- Проанализировать результаты полученных навыков и умений ребят в творческой деятельности.
- Подвести итоги смены

Проанализировать результаты полученных навыков и умений ребят в творческой деятельности	Подвести итоги смены
Акция «Незабудка»	Заключительный сбор «А напоследок я скажу…»
Награждение «За творческие заслуги перед отрядом»	Прощальный «Огонёк»

Организационная структура команды (отряда): вертикальная.

Использование ЧТП (чередование творческих поручений). Отряд делится на группы, которые будут попеременно выполнять определенные задания и функции.

Группа «Хозяева». Эта группа в течение дня следит за чистотой в корпусе и вокруг него.

Группа «Уют». За период своей работы должна внести какой-либо вклад в оформление отрядного места, сделать его чуть-чуть уютнее, домашнее, красивее.

Группа «Сюрприз». Отряд не должен догадываться о том, что задумала эта группа. В течение дня, или на вечернем огоньке ребята этой группы должны удивить отряд каким-нибудь приятным сюрпризом. Маленькое творческое выступление, или подарки всем -все, что угодно. Если у кого-то день рождения – группа «Сюрприз» должна позаботиться о поздравлении.

Группа «Мастер». Эта группа должна пополнить отрядный запас сувениров, которыми вы награждаете ребят в ходе отрядных дел. Пусть это будут 3-4 поделки, но они должны быть хорошо сделаны.

Группа «Летопись». Чтобы о смене осталась долгая память, можно аести летопись отряда. Группа, которая сегодня выполняет это поручение, должна описать вчерашний день, красочно оформить страничку летописи.

Группа «ЧП». Эта группа выполняет любое возникшее в ходе дня поручение.

Никулина Екатерина Евгеньевна



ФГБОУ ВО «Оренбургский государственный педагогический университет»,
студентка 3 курса
Оренбургская область, г. Оренбург

Мастер-класс «Интервью со знаменитостью»

Мастер-класс «Интервью со знаменитостью» является отрядным мероприятием, направленным на развитие у детей коммуникативных навыков, творческого мышления и знакомство с нестандартными подходами про проведении интервью. Представляет из себя игровую форму общения корреспондента и интервьюера, которое знакомит со спецификой журналистской деятельности.

Цель: организация полезного досуга посредством включения в игровую деятельность и знакомство детей в ходе игры с новыми формами журналистской деятельности.

Задачи:

- вызвать у детей интерес к журналистской деятельности;
- содействовать развитию навыков работы в группе;
- способствовать развитию воображения, инициативы, творчества;
- познакомить детей с жизнью и творчеством А.С. Пушкина посредствам организации интервью.

Место проведения: мастерская ДООЦ «Город детства».

Продолжительность мероприятия: 40 минут.

Целевая аудитория: дети в возрасте от 12 до 15 лет.

Техническое оснащение: проектор, экран для проектора, ноутбук, колонки.

Материальное оснащение: листы бумаги А4, ручки, бланки с интересными фактами о жизни А.С. Пушкина бланки с подготовленными вопросами, значки «вак-вак» с изображением А.С. Пушкина.

Ход мероприятия

Добрый день, уважаемые жители «Города детства». Меня зовут (имя ведущего) и сегодня я проведу для вас увлекательный мастер-класс, который называется «Интервью со знаменитостью».

Ни для кого не секрет, что у каждого из нас есть свой кумир или человек, на которого хочется быть похожим. И когда мы хотим узнать об этом человеке больше информации мы прибегаем к просмотру или прочтению интервью. Но что делать, если кумир жил в 18 или 19 веке, и познакомиться с его биографией от первого лица нет возможности?

Сегодня мы постараемся разрешить эту проблему и попробуем взять интервью у знаменитого писателя и поэта золотого века литературы А.С. Пушкина.

Почему именно Пушкин? В наше время молодёжь школьного возраста сталкивается с проблемой того, что при прочтении литературных произведений они совершенно не изучают жизнь и творческий путь автора, который это произведение создал. История русской литературы стала нечто закрытым для подростков и не вызывает никакого интереса. Именно поэтому на данном мастер-классе мы попробуем узнать интересные факты из жизни А.С. Пушкина. А для того, чтобы процесс был более увлекательным, мы сделаем это при помощи интервьюирования.

У каждого из вас на столе лежит два бланка (№1 и №2). В бланке №1 приводятся факты из жизни великого поэта и писателя, о которых вы не прочитаете в обычных книгах. Вам будет необходимо изучит эту информацию и после попробовать интерпретировать её так, как будто бы это говорит сам А.С.

Например: мы знаем о том, что Пушкин родился 6 июня 1799 года. Теперь давайте подумаем, как эту информацию мог бы представить сам А.С., от первого лица? (спрашивает у детей)

- Здравствуйте. Меня зовут А.С. Пушкин. Я родился 6 июня 1799 года.

То есть мы с вами превратили информацию, представленную от третьего лица, то есть рассказ о человеке, в информацию от первого лица, как будто бы это рассказал сам человек.

На бланке №2 я подготовил для вас вопросы, которые позволят узнать Пушкина с другой стороны, а именно интересные факты из его жизни.

Ваша задача: изучив представленный в бланке №1 материал, интерпретировать его так, как будто это говорит сам А.С. Пушкин. Затем будет необходимо внести интерпретированную информацию в пустые строки бланка №2, отвечая на те вопросы, которые обозначены в этом бланке.

После того, как всё будет сделано, мы проверим, а как же на самом деле ответил бы А.С. на те вопросы, которые есть в нашем интервью?

Итак, задание всем понятно? Если у вас есть вопросы можете их задать сейчас или по ходу проведению интервью. На выполнение задания у вас есть всего 7 минут. Время пошло.

Все выполнили задание?

Если все готовы, то давайте поверим ответы на те вопросы, которые были представлены в интервью. Итак, как бы мог ответить на вопрос об интересных фактах из своего детства, о которых не написано в книгах, А.С. Пушкин?

(звуковая дорожка - ответ 1)

У всех получился ответ, в котором содержится такая информация?

(если у кого-то не получилось, нужно выяснить, почему не получилось и почему возникла сложность)

Вопрос второй звучал так: Вы учились в одном из престижных учебных заведений, Царскосельском лицее. Очевидно, что обучение было не простым. Какие из преподаваемых предметов давались Вам легче всего, с какими предметами проще справлялись на экзаменах? Как же на него ответил бы Пушкин?

(звуковая дорожка - ответ 2)

У всех получился ответ, в котором содержится такая информация?

(если у кого-то не получилось, нужно выяснить, почему не получилось и почему возникла сложность)

И третий вопрос, который мы задали А.С. Пушкину был таким: Проживая в городе, который был наполнен гениальными писателями, Вы успели познакомиться с интересными личностями. Такими как, к примеру, Николай Васильевич Гоголь. Расскажите, как произошла ваша встреча и знакомство? Итак, слушаем ответ Пушкина.

(звуковая дорожка - ответ 3)

У всех получился ответ, в котором содержится такая информация?

(если у кого-то не получилось, нужно выяснить, почему не получилось и почему возникла сложность)

Ну что же, если у всех всё получилось, то интервью со знаменитостью прошло успешно! Давайте подарим друг другу аплодисменты.

Теперь каждый из вас может назвать себя журналистом-историком, так как интервью, которые вы создали, являются поистине уникальными и похожего вы не найдёте ни в одном журнале.

Ребята, скажите, вам понравился мастер-класс?

Какие сложности возникли в процессе выполнения заданий?

Что было самым интересным при выполнении заданий?

А сейчас позвольте подарить вам значки с изображением портрета А.С. Пушкина в память об этом мероприятии.

(награждение)

Большое спасибо за ваше внимание и проявленное творчество. Надеюсь, что этот мастер-класс поможет вам развивать и дальше свои журналистские способности!

Кочерва Екатерина Дмитриевна



ГБПОУ «Педагогический колледж №4 Санкт-Петербурга», студентка
г. Санкт-Петербург

Творческий конкурс «Научить любить читать

Время проведения: 60-90 минут.

Материальное обеспечение: закрытое помещение (корпус), столы и стулья, бумага, цветные карандаши, фломастеры, книги.

Возраст детей: 6-13 лет.

Актуальность: Несмотря на то, что тема смены связана с дворовыми играми, может случиться так, что возможности поиграть не представится, например, из-за погоды. Почему бы в таком случае не заняться чем-то полезным? В наше время гаджетов и интернета, книги в руках детей появляются всё реже, а задача педагога – исправить это.

Педагогическая целесообразность: Данное отрядное дело направлено не только привить любовь к книгам, но и на развитие творческих способностей детей, а также умения говорить и держаться перед публикой.

Цель: выявление читательских интересов воспитанников, привитие любви и интереса к чтению.

Задачи:

- Обучающие: научить детей выступать перед другими, высказывать своё мнение.
- Развивающие: развить интерес к книгам и чтению, развить творческие способности детей.
- Воспитывающие: воспитать умение слушать и слышать других; воспитать в детях бережное отношение к книгам.
- Ожидаемые результаты: дети смогут поделиться друг с другом своими любимыми книгами, выступить перед отрядом, проявить себя как творческую личность.

Содержание: Сначала с детьми проводится вступительная беседа о книгах и чтении.

Беседа. Считаете ли вы какое-то слово в теме лишним и почему? Любите ли вы читать? Есть ли у вас любимая книга или автор? Какую последнюю книгу читали?

Затем детям необходимо объявить о предстоящем творческом конкурсе. Каждому ребёнку необходимо создать брошюру (обложку) своей любимой книги и представить её перед всем отрядом в течение 1 минуты (прорекламировать). Вожатые первыми представят свою любимую книгу, но вне конкурса.

Критерии: Аккуратно выполненная брошюра с иллюстрацией; название; сюжет (кратко и без развязки); качество предъявления (эмоциональность, оригинальность).

Подведение итогов. После предъявления всех брошюр, среди детей проводится анонимное

голосование. Каждому раздаются листочки, на которых дети пишут имя конкурсанта, кто наиболее их заинтересовал своей книгой.

Награждение. В конце, с помощью подсчёта голосов, будет выбран победитель, который получит небольшой презент (книжку и плитку шоколада).

Рефлексия. Понравился ли вам конкурс? Какие возникли трудности и как вы с ними справились? Что запомнилось больше всего? Захотелось ли вам прочесть книгу, которую представил кто-то из отряда? Хотите ли вы, чтобы вашу книгу тоже прочитали? Можно подарить свою брошюру товарищам из отряда, вожатым или оставить себе.

Приятное дополнение. Отряду будет предложен просмотр фильма «Бесконечная история» по книге Михаэля Энде «Бесконечная книга», 1984, режиссёр Вольфганг Петерсен, возрастное ограничение 0+, продолжительность: 94 минуты.

По итогам проведённого отрядного дела «Научить любить читать» оказалось, что каждый ребёнок в отряде читает книги. В отрядном деле участвовали все 20 детей отряда. Один за другим они высказывали своё мнение о важности чтения, отвечали все вопросы, делились своими любимыми книгами. Рассказывали и показывали, какие книги они брали в лагерной библиотеке. Во время творческого процесса дети очень старались, каждому из них хотелось сделать красивые, яркие брошюры и поделиться друг с другом тем, как выглядит их любимая книга. Мне, как вожатому, пришлось столкнуться с некоторыми проблемами. Не у всех детей получалось сделать то, что они задумывали, или же просто они не успевали и не хотели выступать. Приходилось искать подход, мотивировать их, вести чью-то руку с карандашом по листу бумаги. В результате, когда пришло время предъявлять свои брошюры, все дети с нетерпением ждали своей очереди, чтобы выступить. И, несмотря на то, что некоторые из них стеснялись показывать результаты своих творческих идей, они очень увлекательно рассказывали, чем интересна их любимая книга и почему её стоит прочесть. Таким образом, победителем стала девятилетняя Саша, заинтриговавшая отряд историей о Нарнии, и получившая более половины голосов всего отряда.

Колесников Андрей Игоревич

ФГБОУ Всероссийский детский центр «Океан», вожатый
Приморский край, г. Владивосток



Отрядное дело «Такой историей можно гордиться»

Актуальность: Историческое значение каждого русского человека измеряется его заслугами Родине, его человеческое достоинство – силой его патриотизма.

Патриотическое воспитание – одно из приоритетных направлений государственной политики в образовании и воспитании школьников. В современном обществе необходимо уделять особое внимание этому вопросу, так как у детей меняются представления о «героях» и «подвиге».

Цель: воспитание Человека Культуры, знающего и уважающего подвиги своего народа

Задачи:

1. Знакомство с понятием «подвиг»;
2. Актуализация знаний детей о подвигах предков;
3. Формирование ценостного отношения детей к подвигу, как личностому качеству человека;

Возраст детей: 13 – 18 лет.

Предполагаемый результат: в конце отрядного дела дети поделятся личными историями своего подвига, либо подвига своего близкого человека; ребенок сформирует ценностное отношение и понимание настоящего «подвига»; сформирует личный портрет современного героя.

Сценарий

Реквизит: Стол, шкаф или книжные полки, два стула, большое количество книг, лампа, ноутбук, проектор, телевизор.

Действующие лица: Библиотекарь: , Ребенок: .

Ролик Герои нашего времени

(Ребенок: приходит в библиотеку)

Ребенок: Добрый день, вы не могли бы мне помочь с рефератом на тему «Герои нашего времени»?

Библиотекарь: Здравствуйте, конечно. А про каких именно героев ты хотел бы услышать? В нашей библиотеке собрано много историй о разных героях.

Ребенок: Я готов послушать все ваши истории, но для начала понять одно, кто они эти Герои?

Библиотекарь: Герои есть среди нас, это люди которые также как и каждый из нас встречает обыкновенное

утро, у которых есть, как и у тебя, свои дела, хлопоты. Они обыкновенные люди.

Видеофильм «Герои, кто они?»

Ребенок: Героем ведь может быть не только взрослый человек,но и совсем Ребенок: ?

Библиотекарь: Да ты прав, в нашей жизни встречаются герои не только взрослые, но и дети. Конечно, таких детей очень много и они очень сильные и смелые люди. Наверное, даже сильнее взрослых. Я расскажу тебе пару историй.

Библиотекарь: берет книгу «Юные Герои»

Самый юный герой России. Настоящий Мужчина, которому было всего 7 лет. Единственный семилетний обладатель Ордена Мужества. К сожалению, посмертно. Трагедия разыгралась вечером 28 ноября 2008г. Женя и его двенадцатилетняя старшая сестра Яна были дома одни. В дверь позвонил неизвестный мужчина, который представился почтальоном, принёсшим якобы заказное письмо. Яна не заподозрила ничего неладного и разрешила ему зайти. Войдя в квартиру и закрыв за собой дверь, «почтальон» вместо письма достал нож и, схватив Яну, стал требовать, чтобы дети отдали ему все деньги и ценности. Получив от детей ответ, что они не знают, где деньги, преступник потребовал от Жени искать их, а сам потащил Яну в ванную комнату, где стал срывать с неё одежду. Видя, как он срывает с сестренки одежду, Женя схватил кухонный нож и в отчаянии воткнул его в поясницу преступника. Взвыв от боли, тот ослабил хватку, и девочка сумела выбежать из квартиры за помощью. В ярости несостоявшийся насильник, вырвав нож из себя, стал вонзать его в ребенка (на теле Жени насчитали восемь колотых ран, несовместимых с жизнью), после чего бежал. Однако нанесенная Женей рана, оставляющая за собой кровавый след, не позволила ему уйти от погони.

Ролик Павел Мушинский

Библиотекарь: Это лишь малая часть детских подвигов, не всех награждают медалями, но от этого их подвиг не становится менее значимым. Самая главная награда – благодарность тех, чью жизнь они спасли.

Ребенок: Наверняка, маленькие герои испытывали невероятный страх во время спасения чей-то жизни, но они смогли справиться с ним, побороть его.

Библиотекарь: берет книгу «9 секунд…»

Библиотекарь: А вот и вторая книга, с которой я хотел бы познакомить тебя. Книга о молодом парне, который за 9 секунд спас более 300 жизней.

Это произошло на службе в армии и как раз в нашем городе Владивосток… 24 сентября 2010 года, когда весь экипаж эсминца находился на борту и готовился к боевому походу из порта Фокино на Камчатку, Алдар и четыре его сослуживца заступили на вахту. В 4 часа 03 минуты в машинном отделении корабля неожиданно раздался тонкий свист, сразу же после этого последовал хлопок - в машинном отделении прорвался топливный трубопровод. Возник пожар по причине того, что горючее попало на светильник и вспыхнуло. Матросы стали экстренно выводить из работы энергоустановку. Алдар понимал, что если не перекрыть вентиль топливо провода будет большая беда. В ту же секунду он кинулся в эпицентр пожара и перекрыл вентиль, на это ему понадобилось всего 9 секунд. Корабль и экипаж были спасены. Алдар в

тяжелейшем состоянии был доставлен в госпиталь Тихоокеанского флота во Владивостоке с ожогами 99% тела. Врачи четыре дня боролись за его жизнь, но слишком тяжелые травмы получил Алдар, спасти его не удалось, 28 сентября 2010 года его не стало.

Ролик Алдар

Ребенок: И вправду он Герой! Для нашей школы он стал примером мужества, смелости и стойкости. В любой ситуации важны секунды, они решают все, у него их было всего 9.

Ребенок: Ваши рассказы поучительны и интересны, а знает ли история женщин-героев?

Библиотекарь: берет книгу «Сильные женщины»

Библиотекарь: Россия всегда славилась героями. Время показало, что защитники Родины – не всегда мужчины. Вспомни хотя бы Великую Отечественную войну! Да и в наше время есть отважные женщины, способные на героические поступки во имя своей страны. Давай я расскажу тебе немного о лётчицах, медсестрах и разведчицах и всех тех, кто совершил подвиг на войне или в мирное время.

Ребенок: Все таки женщины очень сильны. Хоть и кажутся очень хрупкими и слабыми. Я вот хотел задать Вам вопрос, считаете ли вы паралимпийцев героями?

Библиотекарь: берет книгу «Пришел, увидел, победил»

Библиотекарь: Безусловно это очень сильные люди, которые не смотря ни на что нашли в себе силы и начали стремиться к вершинам Олимпа, которые не свернули с пути и не опустили руки. Таких людей смело можно называть Героями! Ведь они каждый раз борются за победу для своей страны!

Ролик о паралимпийцах

Ребенок: Из ваших рассказов я понял, что героем может каждый человек, несмотря на возраст и на его пол. Я уверен, что в наше время есть еще, кому и старушку через дорогу перевести, и ребёнка из пожара ценой своей жизни спасти, и в космос, пусть не первопроходцем, полететь, и ночами не спать, возводя из руин города, и голодать, протягивая кусок хлеба голодающему, и протянуть руку помощи нуждающемуся. Спасая жизни единиц, они спасают страну. Сегодня я могу с уверенностью сказать, что вы стали для меня Героем.

Библиотекарь: Я рад был помочь тебе, буду рад видеть тебя в нашей библиотеке еще не один раз. Помни одно герои живут среди нас. В жизни всегда есть место подвигам. Их нельзя разделить на большие и маленькие.

(пауза)

А среди вас есть Герои?

Коркина Екатерина Алексеевна

Борисоглебский филиал ВГУ, студентка
Воронежская область, г. Борисоглебск



Методическая разработка командной игры по станциям «Игры разных народов»

Тематическая смена в лагере может пройти успешно лишь в том случае, когда все мероприятия вплетены в контекст сюжетно-ролевой игры, следуют логике смены и соответствуют её духу. Данная игра проводилась в рамках смены «Территория игры»в Борисоглебском детском оздоровительно-образовательном центре «Дружба» в день, посвященный теме «Народные игры».

На утренней презентации дети получают информацию о народных играх. На нашей планете существует множество народов, у которых есть свои обычаи, традиции, легенды, о существовании которых мы и не могли догадываться. Однако не секрет, что за основу многих народных игр взяты именно они. Было бы интересно через игру узнавать что-то новое о людях, проживающих в других странах? Бесспорно, потому что через игру детям будет гораздо интереснее расширять свой кругозор. Можно отметить, что у одного народа преобладают подвижные, командные игры, а у другого настольные, логические. Также можно встретить очень похожие игры у разных народов, но с различными названиями.Игры народов мира помогают лучше понять и по-иному взглянуть на другие народности.Игр народов мира очень много. Главное, что все они разные и вызывают у ребят всего мира одинаковое чувства восторга, азарта и веселья.

Примечательно, что организаторами игр на станциях становятся сами дети, когда готовят площадки.

Цель: создание условий для развития толерантности, культурного, творческого и физического потенциала ребенка средствами игр народов мира через включения детей в совместную деятельность.

Задачи:

- развитие организаторских навыков
- развитие презентационных навыков
- сплочение отрядов, отработка командных навыков
- приобщение детей к здоровому образу жизни
- формирование у детей добротворческих ценностных жизненных ориентиров
- формирование у детей представления о культуре разных народов.

Категории участников

Игра рассчитана на детей 7-16 лет, объединенных в группы (отряды)

Описание игры:

Подготовка к игре начинается утром, на общем сборе, когда команды выбирают одну из предложенных игр (приложение). Игры не должны повторяться. Команда, выбравшая игру, готовит легенду о её возникновении, представление и готовится ее провести с аудиторией.В подготовке может принимать участие весь отряд, из которго выбирается группа из 5-6 человек, представляющих команду на станции. Остальные ребята проходят по всем этапам игры.

В оригинальном варианте игры принимало участие 6 команд, путешествие состояло из 6 станций.

Организаторы игры готовят реквизит, костюмы и оформляют отрядное место.

Команды игроковсобираются перед началом игры и получают маршрутные листы.

В конце игры, на общем сборе, выбирают самую интересную станцию методом голосования (по правилам отряд не может голосовать за свою станцию).

Выбор станций основывается на самых популярных играх разных стран с учетом возрастных особенностей детей.

Ход игры:

Сцена оформлена в виде аэропорта.

Включается звук полета самолёта.

Появляется ведущая в образе стюардессы.

Ведущая: Внимание, уважаемые пассажиры рейса № 36, просим вас по одному представителю каждой команды взять ваши посадочные билеты.

Представители от каждого отряда подходят и берут маршрутные листы у ведущего

Ведущий:А теперь, прошу вас занять свои места, пристегнуть ремни безопасности. Через несколько минут мы отправимся в увлекательное путешествие по разным странам. В нашем полёте вы узнаете о традициях, легендах и играх разных народов. Напоминаю, что на изучение одной странывам дается 10 минут.

В путешествие нас будут сопровождать лучшие пилоты мира (идет представление счетной комиссии, которая будет подводить итоги голосования).

Ведущий: В конце нашего путешествия вы сможете выбрать самую интересную и запоминающуюся легенду.

В конце путешествия вы услышите сигнальный звук (общий сбор), что будет обозначать приземление нашего самолёта.

Ну что, вы готовы начать наше путешествие?

Я желаю вам удачи! Мы отправляемся.

Звук взлета.

Все команды отправляются на первую станцию, прописанную в их маршрутном листе.

В конце игры, когда все команды прошли станции, объявляется общий сбор.

Пока ребята собираются на сцене, звучит звук полете самолета.

Ведущий: Вот и прибыли мы на место назначение. Наш полёт прошел удачно. Вы побывали в разных странах, узнали их традиции, культуру. Поиграли в самые известные игры эти стран, теперь настало время оценить наш полет и выбрать самую лучшую страну.

Для этого я раздаю каждой команде листы, где отмечены 6 станций и их название. Вам дается 2 минуты для того, чтобы проголосовать.

По завершению голосования счетная комиссия собирает листы для голосования и подводит итоги.

Ведущий: Пока наши лучшие пилоты подводят итоги полета, я предлагаю вам поиграть

Проводятся игры с залом

Затем объявляются результаты игры и дискотека.

Лапин Константин Александрович

Новокузнецкий институт-филиал Кемеровского государственного университета, факультет информатики, студент 4 курса
Кемеровская область, г. Новокузнецк



Образовательная игра «Праздник к нам приходит»

Проектное мышление является важнейшей компетенцией современного человека. Умение создавать и реализовывать проекты уже сейчас крайне востребовано на рынке профессий. Именно поэтому необходимо проводить знакомство участников смены с основами проектирования. Но у многих ребят сейчас есть искаженное представление о проектах как о исследовательской работе или как о формальном описании проблемы и способе его решения.

Образовательная игра «Праздник к нам приходит» позволяет изменить представление о проектировании, дает понимание участниками процесса создания проекта с помощью простой технологии. Игра не лишена элементов творчества, каждый этап проектирование предполагает интересное командное решение.

Цель: познакомить участников с основами проектирования, этапами создания проекта, развитие в участниках проектного мышления.

Установка для организатора: для проведения образовательной игры необходимо создать равнозначные по количеству человек команды из участников смены. Рабочее количество команд – до семи. В зависимости от количества участников смены, может быть разное деление на команды.

Например, для трех отрядов – каждому отряду необходимо представить две команды, и одна команда от педагогического состава, для шести отрядов – каждый отряд – отдельная команда, и одна команда – сборная (в состав войдут по три человека с каждого отряда).

Краткое описание технологии: командам предлагается составить проект в одном из следующих направлений: инжиниринговые технологии, открытое образование, городской пейзаж, городской андеграунд, полезные помещения, формирование экологических привычек, арт-пространства, причем так, чтобы проект подходил к определенной тематике. У каждой команды имеется ватман, поделенный на 10 разделов. По итогам игры ватман должен быть заполнен.

Команды ходят по очереди. Предлагается поле, команда имеет право выбрать направление своего движения. На открывшейся клетке имеется иконка, показывающая, как именно необходимо представить этап проекта.

Оборудование:

- Проектор
- Ноутбук
- Электронное игровое поле
- Раздаточный материал

Памятка для кураторов команд:

- Следите внимательно за работой команды.
- Список ходов.
- 3. На моменте обмена кураторами вам необходимо будет перейти в другую команду и проверить их проект. Задачи должны соответствовать цели и реализации!

Ходы (этапы работы над проектом):

1. Идея/проблема
2. Видение (Видение – это изменения, которые произойдут в результате реализации проекта)
3. Проблема/идея (Если вы начали с заполнения окна «проблема», сейчас вам необходимо понять, какой именно идеей будет наполнен ваш проект. Если вы начали с заполнения окна «идея», вам необходимо понять, какую проблему решает ваша идея)
4. Название (Теперь необходимо определиться, как будет называться ваш проект)
5. Цели (Цель – это то, для чего создается проект)
6. Задачи (Что именно вам нужно сделать для достижения цели?)
7. Ресурсы (Для реализации проекта нам может многое понадобиться. Это необходимо зафиксировать)
8. Критические факторы успеха и риски (Подумаем теперь, на что следует обратить внимание, чтобы проект удался)
9. Реализация (Реализовывать проект необходимо постепенно. Разделите процесс реализации на этапы и зафиксируйте их)
10. Завершение. Обмен кураторами
11. Проверяем задачи и реализацию, подготовка презентации

Кострубина Христина Александровна

ФГБОУ «МДЦ «Артек», воспитатель

Отрядный вечер знакомства «Ребята, нужно верить в чудеса!»

Цель: способствовать адаптации обучающихся в новом социокультурном пространстве, выявление способностей детей, организаторов, погружение в тематику смены, формирование доброжелательного, благоприятного психологического климата в отряде.

Задачи:

- вызвать целенаправленный интерес к истории, традициям лагеря и тематике смены;
- познакомить детей друг с другом посредством небольшого рассказа о себе;
- выработать нормы, требования коллектива по отношению к каждому его члену.

Оборудование и реквизит: книги Аркадия Гайдара «Тимур и его команда», листочки А4, ручки, карточки с именами детского временного коллектива, колонка с музыкой.

Предварительная подготовка:

1.Выбор идеи отрядного вечера

2.Написание сценария

3. Выбор игр и нахождение информации о лагере, выбор притч и легенд

4. Выбор видеоматериалов

5. Подготовка необходимого реквизита для проведения игры

6. Подготовка места проведения

Сценарный план

1. Приветствие

2. Легенда о вечернем уголке

3. История Артека и д/л «Лазурный»

3. Знакомство с книгой смены «Тимур и его команда»

4. Знакомство с автором книги – Аркадий Гайдар

5. Представление и объяснение тематики смены

6. Проведене игр на знакомство и игр на сплочение

7. Подведение итогов

Артемьев Константин Алексеевич

ФГБОУ ВО ЮУГМУ Минздрава России
Челябинская область



Отрядное дело «Самый умный»

Большое место в структуре досуга молодежи занимает Интернет. Стоит отметить, что за последние 10 лет Интернет стал гораздо доступнее и насыщеннее. С одной стороны, Интернет открывает большие возможности для развития человека как личности, доступ к новой информации. С другой стороны, он может оказывать пагубное влияние на организм человека. Такую популяризацию сети Интернет можно объяснить изменением способов общения, большая часть которых происходит в виртуальном пространстве с помощью современных технологий. Наше предложение сделать упор на интеллектуальные формы досуга в виде интеллектуальных игр. Интеллектуальные игры объединяют в себе черты игровой и учебной деятельности - они развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.). С другой стороны, эта деятельность является средством достижения игрового результата (победы в соревновании), хотя он быстро теряет ценность сам по себе, и цель смещается с результата непосредственно на путь поиска и принятия решения, то есть беспрецедентного процесса постоянного развития участников интеллектуальной игры в ходе решения цепочки проблемных ситуаций.

Цель:

Содействие развитию интеллектуально – творческих способностей детей посредством организации интеллектуальных форм досуга.

Задачи:

- Введение понятия и развитие навыков построения логической цепочки;
- Оценить и наметить дальнейшие точки для расширения своего кругозора;
- Способствовать установлению межличностных связей между участниками.

Форма проведения: Интеллектуальная игра.

Методы, используемые в работе:

- Постановка вопросов таким образом, чтобы вопрос побуждал участников анализировать полученный материал, устанавливать логические цепочки;
- Моделирование ситуации, показывающей важность интеллектуального досуга;

- Создание условий для взаимодействия участников между собой, обдумывания и принятия коллективного решения.

Предполагаемые результаты:

В качестве результата ожидается повышение заинтересованности у детей к выбору интеллектуальных форм досуга, повышение интереса к познавательной деятельности, стремления расширять свой кругозор и область своих знаний. Развитие, сохранение и укрепление межличностных связей между детьми.

Количество участников: 18 - 24 человек.

Возраст: Дети 12-14 лет.

Ход мероприятия:

1. Вводная часть:

Детей делят на команды, путем вытягивания участниками цветных лент. За каждым цветом закреплен свой игровой стол. В команде по 6 человек.

Ведущий мероприятия представляется, командам дается задание : За 1 минуту придумать название и написать его на табличке, стоящей на столе. Далее ведущий объясняет правила I раунда.

2. I раунд:

Команда выбирает одного представителя, он садится перед командой на отдельный стул, спиной к ним. Ведущий задает вопрос, время для обдумывания 1 минута. Сначала отвечает команда, ответ команды ведущий никак не комментирует, далее отвечает выбранный участник. (Вопросы см. приложение)

Подведение промежуточных итогов после I раунда.

3. II раунд:

Командам выдаются листы для записи ответов, задается вопрос, время на обдумывание 1 минута. Когда команда ответила, то ее представители несут бланк ответа к пункту подсчета голосов. Если команда ответила правильно, один из участников направляется в зал. В этом раунде побеждает та команда, которая быстрее избавится от всех участников.

4. Подведение итогов: Объявление команды – победителя, вручение грамот. Организация получения обратной связи: каждому из ребят выдается картинка – мозг. На стороне, где есть рисунок, ребятам нужно написать, что им понравилось в игре. На стороне, где картинки нет – нужно написать, что не понравилось или чего не хватило во время игры.

Косухина Мария Владимировна

ФГБОУ ВО «Рязанский государственный радиотехнический университет», студентка 3 курса
Рязанская область



План веревочного кура (мероприятия на командообразование) в международном экономическом лагере «Содружество»

Время игры: ~3 часа
Возраст участников: 14-18 лет
Разделение на команды: 7 команд по 12 человек

Тема:

Основная идея фильма «Выживший». Заключается в том, что группа охотников, которые добывали пушнину в лесах, была атакована племенем индейцев, так как атаковавшие считали, что охотники зашли на их территорию. В ходе перестрелки группа охотников разъединилась на небольшие группы. Задача каждой из них была дойти до главной деревни, преодолев все природные трудности, и не встретиться с племенем индейцев.

Концепция:

Игроки являются охотниками, которые добывают на дальних территориях пушнину. Внезапно их атакуют индейцы, коренные жители этих земель, и охотники разбегаются, разделившись на микрогруппы, во главе каждой из которых оказался опытный человек (охотник, следопыт и тд). Задача игроков – вернуться в свои деревни, пройдя через все препятствия природы и избежать преследующих их индейцев, проходя станции и зарабатывая очки.

Всего нужно пройти 8 станций. За каждую станцию команда может получить 0 или 1 очко. Если команда получает 0 – команда просто выбирает любую другую станцию. Если она получает 1 – у них есть возможность «Выстрела». «Выстрел» - стрельба из игрушечного пистолета по мишеням. Каждая мишень – легкий бонус к прохождению следующей станции. Бонус может быть материально-вещественный или облегчение станции.

Во время прохождения станций игрокам может попадаться «природный катаклизм», которые немного изменят ход станции: «индеец – разведчик». «Природный катаклизм» может произойти в любое время с любой командой. По итогам игры, примерно через 2 часа, все команды будут стоять около главного штаба.

В конце игры все участники собираются в главном штабе, главный ведущий поздравляет игроков с тем, что

они добрались до деревни, предлагает «оставить свой след» на большом листе бумаги в виде отпечатков пальцев и надписей благодарности. Затем представляет всех организаторов игры по очереди.

Станции (всего 20 шт):

Зеленого цвета – низкий уровень сложности

Синего цвета – средний уровень сложности

Красного цвета – высокий уровень сложности

Коваленко Инна Сергеевна

МКОУ «С(К)ШИ ОВЗ», учитель



Сценарий конкурса «Караоке по-русски»

Ведущие	Действие на сцене	Звук
	За 15 минут до начала программы играют детские песни	
	Звучат фанфары, выходят ведущие	
В1	Здравствуйте, дорогие ребята!	
В1	Мы приветствуем всех участников летнего лагеря « » и лагеря « »!	
В1	Итак, у нас сегодня в конкурсе будут соревноваться следующие команды: - -	
В1	Скажите, вы приготовили домашнее задание? (дети отвечают). Ну хорошо, какую песню вы выбрали мы узнаем немного позже, а сейчас я вам объясню правила нашего конкурса.	
В1	Ну, во-первых, у каждой команды есть по одному микрофону, в который вам и придётся исполнять песни. Текст песен вы увидите на экране. Конкурс состоит всего из 2-х туров. 2-й тур – это ваше домашнее задание, здесь, я думаю, всё понятно. А вот первый тур – это так называемая «Своя игра». На ширме вашему вниманию представлена таблица, в которой зашифрованы песни под номерами от 1-го до 16. Как вы видите, наши квадратики покрашены в разные цвета: - в жёлтых квадратах находятся песни сольного исполнения для девочек; А вы знаете, что такое сольное исполнение? (дети отвечают). Это когда песню поёт один человек. - в зелёных квадратах – песни сольного исполнения для мальчиков; - в квадратах оранжевого цвета находятся песни, исполнять которые вы должны будите дуэтом, то есть вдвоём; - ну и в красных квадратах – песни исполнения ансамблем, то есть всей командой, хором.	
В1	Ребята, вам всё понятно? (дети отвечают). Чтобы вы не запутались, внизу под таблицей есть обозначения, так что вы в любой момент можете посмотреть и сообща выбрать любой из представленных квадратов.	
В1	Я думаю, условия этого тура понятны. Всё очень просто: каждая команда по очереди выбирает квадрат, исполняет песню, получает баллы, которые у нас фиксирует счётная комиссия.	
В1	Ну что, команды готовы? (дети отвечают). Ну тогда начнём. Итак, 1-ой у нас	

	начнёт команда … Команда не возражает? (дети отвечают).	
В1	Итак, давайте подведём итоги 1-го тура: Команда набрала баллов. Команда набрала баллов! Аплодисменты!	
В1	Ну и 2-й тур и он же заключительный в этом конкурсе. Команды готовы показать своё домашнее задание? (дети отвечают). А начнёт у нас команда .	
В1	Команда набрала баллов. Команда набрала баллов! Аплодисменты!	
В1	Сейчас наша счётная комиссия подведёт итоги конкурса. Итак, внимание!	
	Счётная комиссия озвучивает результаты конкурса.	
В1	Диплом 2-й степени вручается команде ! Аплодисменты! Диплом 1-й степени вручается команде ! Аплодисменты!	
	Командам вручаются призы.	
В1	А сейчас я предлагаю вам всем вместе дружно спеть финальную песню!	
	Играет финальная песня.	
В1	Мы желаем вам хорошего настроения, улыбок, радости и крепкой дружбы! До свидания!	

Лысова Кристина Сергеевна



Пензенская область

Отрядное дело «На всю планету Земля»

Основная идея: очень много явлений происходит в нашем мире, но бывает, что люди этого не замечают. Самое главное в жизни – это знать, что нас окружает. Но также одной из главных проблем нашего мира является экологическое состояние нашей планеты. Поэтому именно на этой игре ребята повысят и расширят свои знания об окружающем мире и решат некоторые экологические ситуации.

Форма проведения: интерактивная игра

Педагогические возможности: участие в деле будет способствовать разностороннему развитию подростков

Цель, задачи и предполагаемые результаты:

Цель:

- Знания об окружающем мире
- Разрешение экологических проблем

Задачи:

- Познакомить подростков с различными сферами окружающего мира
- Расширить кругозор ребят в сфере окружающего мира
- Разрешить экологические проблемы мира

Условия проведения дела:

Перечень необходимого реквизита и оборудования: проектор, компьютер, листы А4, пишущие предметы, ведро

Рекомендуемое помещение: кабинет со стульями и столами

План проведения дела:

I. Вступительное слово
II. Настрой ребят
III. Деление ребят на команды
IV. Проведение игры
V. Подведение итогов
VI. Анализ игры

Федосова Кристина Вячеславовна

Студент Оренбургского Государственного Университета
Оренбургская область



Методика проведения отрядного мероприятия «Морской бой»

1. Общие положения

1.1 Настоящая методика определяет цели и задачи, актуальность, участников мероприятия, ход мероприятия, ожидаемые результаты и оценка проделанной работа.

1.2 Организаторами отрядного мероприятия являются вожатые отряда.

2. Цели и задачи мероприятия

2.1 Цель – сформировать у обучающихся интерес к техническому творчеству через игровую деятельность.

2.2 Задачи:

- создание условий для выявления и поддержки творческих способностей детей;
- демонстрация интеллектуальных, эмоционально-волевых возможностей детей старшего школьного возраста;
- создание условий для применения детьми собственных знаний и умений.

3. Актуальность

Современная жизнь не стоит на месте. Она стремительно мчится вслед за техническим прогрессом. И подросток уже не представляет себе жизни без сотовых телефонов, планшетов, андроидов.

К сожалению, большинство учащихся школ среднего звена в перерывах между уроками проявляют интерес к играм в телефонах, тем самым «забивая голову» бесполезной информацией. Сегодня гаджеты все больше и больше вытесняют подвижные и настольные игры.

Игры на бумаге - это живое общение с друзьями, которого сейчас так не хватает подросткам, это один из способов доказать, что есть жизнь без компьютера и телефона. Они развивают умственные способности, которые необходимы для успешного обучения в школе: память, логическое мышление, фантазию, воображение, умение прогнозировать.

4. Участники мероприятия

3.1 Участниками игры являются подростки, представленные в одной возрастной категории: старшая 13-15 лет.

5. Ход мероприятия

5.1 Игроки команд поочередно называют координаты секторов (как в классическом варианте игры «Морской бой»). В каждом секторе скрывается либо часть корабля, либо пустое поле, означающий вопрос.

За каждый правильный ответ на заданный вопрос команде начисляются баллы. Полное крушение корабля означает конкурсное состязание, где победителем может стать любая команда.

5.2 Длительность игры – от 30 мин. до 1 часа

5.3 Весь инвентарь, необходимый для игры, организаторы приносят с собой.

5.4 Точные сроки проведения игры утверждаются начальством не позднее, чем за 1 сутки до его проведения.

6. Ожидаемые результаты

6.1 Дети смогут познакомиться с новыми терминами.

6.2 Дети хорошо проведут время на свежем воздухе и смогут отлично пообщаться друг с другом без использования гаджетов.

6.3 Игра сможет развить фантазию у детей и пробудить дух соперничества.

6.4 Игра будет проходить между двумя командами. У каждой команды будет своё название и командир. Игроки будут поочерёдно называть сектора на полях и если они попали на сектор, где стоит вражеский корабль, то игроки получают ту сумму баллов, которой соответствует данный сектор. Если же в данном секторе нет корабля, то игроки отвечают на вопросы. За правильный ответ будут начисляться баллы соответствующие данному сектору, а если игроки не ответили на вопрос, то они теряют возможность получить баллы данного сектора. В ходе игры побеждает лишь одна команда.

7. Оценка проделанной работы

7.1 Дети в ходе игры узнали много новых терминов в области кораблестроения и общеобразовательных предметах.

7.2 В ходе игры дети развивали своё логическое мышление, которое так необходимо в процессе обучения.

7.3 Дети хорошо и плодотворно провели время на свежем воздухе.

Киреева Кристина Васильевна



МБУ ДО «Детско-юношеский центр»
Алтайский край

Коллективно-творческое дело игровая программа «Зелёные святки»

Цели:

Привить любовь к русской народной культуре на основе использования различных русских игр и традиций, а также убрать «зажимы» в живом общении детей.

Задачи:

- Познакомить ребят с русскими традициями, играми и песнями;
- Развитье гендерного воспитания, расширение кругозора;
- Воспитание интереса и любви к русским народным играм, традициям;
- Воспитание патриотизма;
- Развить творческие и коммуникационные способности.

Оборудование и реквизит:

Звуковая аппаратура, микрофоны;

Метла;

Ветви берёзы;

Атласные ленты;

Ведро;

Украшение площадки в русско-народном стиле

Ход мероприятия

Актеры в футболках заводят детей и расставляют полукругом.

Фанфары.

1: Широка страна моя родная, 111111Много в ней лесов, полей и рек.

Я другой такой страны не знаю,

Где так вольно дышит человек!

2: От Москвы до самых до окраин,

С южных гор до северных морей

Человек проходит, как хозяин

Необъятной Родины своей!

3: Всюду жизнь и вольно, и широко,
Точно Волга полная, течет.
Молодым - везде у нас дорога,
Старикам - везде у нас почет.
4: Над страной весенний ветер веет,
С каждым днем все радостнее жить,
И никто на свете не умеет
Лучше нас смеяться и любить.
Все: Широка страна моя родная,
Много в ней лесов, полей и рек.
Я другой такой страны не знаю,
Где так вольно дышит человек!

На сцене появляются 3 парня. Они оглядывают публику.

Парень 1: Здравствуйте ребята. Как ваши дела?

Парень 2: А вы девчонок наших не видели? Куда они могли подеваться?

Парень 3: Знаете, какие они у нас хитрые, все время что-нибудь выдумывают. Вот и сейчас, наверно, опять, что-то затевают.

Парень 1: Ребята, я вспомнил, они сейчас наверно готовятся к гаданиям. Ведь на носу зеленые святки.

Парень 2: А а вы про такие слыхали? Как же так, ведь в России живем? За неделю до Троицы проходят зеленые святки. Их еще называют русальничьей неделей.

Парень 3: Это когда папоротник зацветает?

Парень 2: Ты что, это не Ивана Купала, а Зеленые святки! Считается, что в это время вся нечистая сила выходит из своих укрытий и гуляет по земле. И именно в это время каждый может узнать, что ждет его в будущем.

Слышны голоса девок.

Парень 1: Кажется, они идут сюда.

Парень 2: А давайте спрячемся и подслушаем их.

Парни прячутся. Выходят девки.

Девка 1: Ой, смотрите, сколько здесь ребят. Здравствуйте ребята!

Девка 2: Девчонки, а давайте здесь будем гадать. Место здесь хорошее, да и парней по близости не видно.

Девка 3: Точно, да и ребята нам помогут и сами погадают. Ведь это так интересно.

Заводят хоровод. Задают вопросы. Передают по кругу венки. На ком музыка замолкает, у того это и сбудется.

Девка 1: Давайте погадаем на метелке. Повяжем на нее свои красивые ленты.

Девка 2: А я сейчас выберу, кто же замуж выйдет.

Девка 3: Завязывай ей глаза, раскручивай.

Девка 1: Ой, эта же моя ленточка. Ой, девчонки…

Девка 3: Девочки, а почему это ребята не гадают, давайте и они тоже узнаю, что же ждет их.

Все ребята встают в большой круг. Закрывают глаза и раскручиваются на одном месте. В один момент они останавливаются и куда оказываются лицом, то их и ждет. Сцена – станут звездой; двери – будут путешествовать; угол – много новых знакомств; окно – новые таланты; стена правая – отличная учеба; стена левая – подарки от родителей.

Девка 3: А давайте гадать на воде. Ведь на воде гадать всегда очень страшно. Но если долго смотреть в святочные дни на воду, то можно увидеть лицо своего суженого.

Девка 2: Только нужно быть очень осторожными и сильно близко коде не подходить, а то водяной может за косу схватить и в воду окунуть.

Девка 1 приносит ведро воды. Девки начинают всматриваться в воду. Парни выходят из своих укрытий, показывают ребятам жестами, что бы они их не выдавали. Неожиданно пугают девок. Девки визжат от испуга.

Парень 1: Что, напугали мы вас. Думали, что это вас водяной схватил?

Парень 2: Ну не бойтесь девчонки, теперь мы с вами.

Выходят Бабы.

Баба 1: Что это тут происходит?

Баба 2: Крики, визиги слышны!

Баба 1: Смотри-ка Матрена, и парни тут и девки.

Баба 2: Эх, за ними сейчас глаз да глаз нужен.

Баба 1: А что это вы тут делаете?

Девка 1: Так мы гадаем. Ведь зеленые святки на дворе.

Баба 1: О, и правда.

Баба 2: Ну что, Василиса, тряхнем стариной. Поучим молодежь веселиться?

Баба 1: Давай.

Баба 2: Ребята, а почему парни да девки так любят святочные забавы. Да потому что игры то в святки сплошь целовальные.

Игра «Бочка»

Я на бочке сижу, слёзы катятся, -
денег нет ни гроша, - гулять хочется!
Я сижу-сижу, горюю у ракитова куста, -
Ещё кто меня полюбит, - тот и выручит меня!

Баба 1: Продолжим наше святочное веселье. И какие же святки без танцев.

Краковяк. Танец «Во саду ли, в огороде» (с убыстрением, с метелкой)

Парень 1: Мы, молодежь, тоже веселиться умеем.

Девка 1: Да, вот давайте в золотые ворота поиграем.

Игра «Золотые ворота»

«Золотые ворота
Пропускают не всегда!
Первый раз прощается,
Второй запрещается,
А на третий раз
Не пропустим вас!»

Девка 1: А ведь мы позабыли самое важное.

Девка 2: Что?

Девка 3: На женихов погадали, поиграли, что же мы забыли.

Девка 1: Забыли загадать свои желания. Сейчас давайте повяжем к березке свои разноцветные ленточки, чтобы наши желания исполнились.

Парень 1: А почему именно на березу?

Девка 1: Да потому что на троицу и во время зеленых святок береза обладает особыми свойствами. Она может выполнить сокровенные желания, если светлые и добрые.

Дети повязывают ленты на березу.

Девка 2: А теперь поблагодарим матушку-березку и споем ей песню.

Песня «Во поле береза стояла» (хоровод)

Парень 1: А давайте в ручеек поиграем.

Парень 2: Давайте.

Игра «Ручеек» (2 вида)

Звучит гармонь.

Девка 3: Вы слышите. На околице парни да девки на гулянье собрались.

Девка 1: Побежали, а то все пропустим.

Парень 2: Ну ладно, ребята, мы побежали.

Парни и девки и бабы убегают.

Вокальный номер

Те, кто исполнял песню, читают стихи.

У России величавый
На гербе орёл двуглавый,
Чтоб на запад и восток
Он смотреть бы сразу мог.

Сильный, мудрый он и гордый.
Он – России дух свободный.
Флаг России – триколор,
Три полоски ловит взор.
И у каждой новый цвет,
А у цвета свой секрет.

Выходит пара с красной полоской ткани.
Снизу красный – самый яркий,
Цвет побед в сраженьях жарких,
Русской кровью что добыты
И народом не забыты.

Выходит пара с синей полоской ткани.
В середине флага – синий,
Словно Волга по равнине…
Синеву родимых рек
Любит русский человек.

Выходит пара с белой полоской ткани.
Сверху, словно облака,
Цвет снегов и молока.
Чистый белый – мира цвет,
Говорит он – войнам нет!
Нет края на свете красивей,
Нет Родины в мире светлей!
Россия, Россия, Россия, –
Что может быть сердцу милей!

Ребята, а давайте перечислим, что нашему сердцу мило на Родине, чем славится Россия. Разделимся на 5 команд и придумаем на первые буквы цветов флага слова. Например, к – красивая, с – сильная, б – большая. А потом проверим, кто придумал больше слов. Будем называть по очереди и главное не повторяться.

Конкурс

Вот такая у нас огромная замечательная страна. А давайте мы по ней попутешествуем.

Игра «Путешествие по России»

Мы выезжаем из Барнаула. Сделаем домик руками. Начинаем наше путешествие на машине. Все держатся, как за руль и ходят. Добираемся до Черного моря. А теперь каждая команда показывает, чем это место знаменито. Показать можно движением или статичной фигурой. От Черного моря на теплоходе по Дону мы попадаем в центральную часть России, а тут и до Москвы рукой подать. Давайте вновь по командам покажем достопримечательности столицы. Продолжаем путешествие на самолете. И вот мы на севере в Норильске. И так как мы на этот раз покажем? Из Норильска нам очень удобно будет отправиться на оленях. И мы попадаем на Чукотку. Как мы покажем это местечко? От Чукотки мы отчалим на подводной лодке. И вот мы во Владивостоке. Покажите, чем знаменит этот город. Далее мы садимся на поезд и отправляемся домой в родной Барнаул.

Ребята, а сейчас давайте встанем в полукруг и споем одну из самых замечательных песен о нашей стране.

Песня «Хохлома»

Вперед, Россия! Множь ряды!
В порывах душ, в слиянии наций,
Мы званием твоим горды -
Российская... Федерация!

Ну, вот и пришла пора нам с вами прощаться. Но мы с вами еще обязательно встретимся, потому что мы все живем под одним небом самой прекрасной страны на свете – России.

Криулина Татьяна Сергеевна



СПО «РИТМ»
Ставропольский край

Отрядное дело «СО-прикосновение: студенческий отряд - волонтер»

Целью отрядного дела является: развитие у подростков представлений о социально-значимой деятельности – добровольчестве; формирование ценностных ориентиров в жизни; воспитание личностной направленности к осуществлению волонтерской деятельности.

Задачи отрядного дела:

Познакомить подростков с феноменом «добровольчество» через создание проблемных ситуаций; выполнения ребусов, составления технологических заданий; актуализировать знания участников о личностных качествах волонтера; а также расширить представления подростков о гражданской позиции в отношении социально-незащищённой категории людей;

Способствовать развитию критического мышления, лидерских качеств в процессе выполнения индивидуальных заданий; развитие индивидуальной траектории подростка в отношении добровольческих начинаний; повышение уровня осознанности в отношении собственных поступков и действий;

Воспитать чувство эмпатии, желание совершать добрые поступки; формировать готовность поддерживать других людей, содействовать их личностному благополучию и социальному здоровью; а также воспитывать способность транслировать свою волонтерскую деятельность в контексте современных мультимедийных технологий.

Контингент потенциальных участников. Отрядное дело «СО- прикосновение: студенческий отряд - волонтер» рассчитано на подростков 12-13 лет в количестве 24 человека, разделенных на команды. Мероприятие реализуется в течение 45 минут.

Отрядное дело построено на следующих дидактических принципах: доступность, повторяемость, постепенность усложнения задания, учет индивидуально-возрастных особенностей, создание мотивации успеха.

Формы и методы работы. В отрядном деле используется интеграция активных методов обучения:

- по источнику получения знаний: словесные, наглядные методы обучения и воспитания;
- по внешним признакам деятельности: инструктаж, упражнения, направленные на решение задач;
- по степени активности познавательной деятельности: объяснительный, частично поисковый;
- по логичности: аналитический, синтетический;

Методы интерактивного обучения: индивидуальные задание, направленные на мотивацию к успеху,

элементы арт-терапии, рефлексия.

Предполагаемые результаты: результативность отрядного дела будет зависеть от влияния, используемых заданий на три сферы личности подростка: когнитивную, эмоциональную, поведенческую. Данное влияние осуществляется по схеме: получение знаний - формирование определенных эмоциональных состояний от полученных знаний – что проявляется или не проявляется в соответствующем поведении.

Формулировка результата	Показатели результата	Способы оценки и фиксации результата
В области когнитивной сферы: сформируются базовые представления о добровольческой деятельности подростков	- обогатится словарный запас в терминологиях добровольческой деятельности; - сформируются представления об основных направлениях Российского движения школьников; - разовьется понимание нужности и важности профессии «волонтер» в современном мире.	Оценка скорости познавательных процессов: мышление, внимание, память, восприятие (время выполнения, качество выполнения); диагностика эрудированности (количество собранных ладошек).
В области эмоциональной сферы: сформируются основные ощущения и чувства, присущие волонтеру: эмпатия, сострадание, поддержка, помощь	- подростки узнают о личностных качествах волонтера; - сформируется умение контролировать свои эмоции и чувства по ходу выполнения задания; - повысится самооценка и уровень положительной «Я-концепции» в процессе создания мотивации успеха.	Наблюдение в ходе мероприятия, диагностика эмпатии (ответы на проблемные ситуации).
В области поведенческой сферы: сформируется готовность осуществлять помощь людям, попавшим в затруднительные жизненные ситуации	- сформируется представление о жизненных ценностях; индивидуальных ценностях; ценностях времени; - появится мотивация для осуществления волонтерской деятельности; - разовьется желание, помогая другим, изменить себя.	Наблюдение в ходе мероприятия, диагностика произвольной сферы (точность, правильность, адекватность выполнения индивидуальных заданий); создание мотивации успеха (количество собранных ладошек).

Условия проведения мероприятия:

Предварительная подготовка участников не требуется.

Реквизит и материалы:

дидактические материалы: карточки с индивидуальными заданиями, конверты с групповыми заданиями, ладошки-баллы, конверты, материалы для формирования команд (индивидуальные карточки), бланки для жюри, бланки индивидуальных заданий с ответами, карточки - сигнал о выполненном задании.

Материалы: краски, кисточки, 4 губки, книги (по количеству команд), цветной картон, цветная бумага, ручки (по количеству участников), стаканчики, листы бумаги, награда победителю, шар с желтыми лентами, мусорное ведерко, значки волонтера(по количеству участников), свисток, миксер, чемодан, стикеры, мольберт, зеркало.

6 столов (1- для индивидуальных заданий, 4- для команд, 1- для реквизита), 26 стульев (6 стульев за каждым командным столом, 2- за столом для индивидуальных заданий), интерактивный экран, ноутбук, презентация.

Ход дела:

Ведущий 1: Добрый день.

Ведущий 2: Сегодня мы с вами очень хорошо проведем время и узнаем много нового. Начнём с этого интересного мяча. Я бросаю его любому из вас, а вы отвечаете на мой вопрос, и возвращаете мяч обратно.

Ведущий 1: Ты пойдешь гулять с друзьями или поможешь маме с уборкой?

Ведущий 2: Увидев котенка на дороге, ты бы отнес его в безопасное место или оставил?

Ведущий 1: Увидев девочку 4 лет одну, плачущую в торговом центре, ты бы пришел к ней на помощь или нет?

Ведущий 2: На улице бездомный человек попросил воды, ты откажешь или нет?

Ведущий 1: У идущего впереди человека упал кошелек, ты скажешь ему об этом или промолчишь?

Ведущий 2: Твоя пожилая соседка несет большие сумки, ты бы помог ей их донести или нет?

Ведущий 1: Инвалид-колясочник не может сам забраться по специальной лестнице, поможешь ты ему или пройдешь мимо?

Ведущий 2: Дети во дворе обижают собаку, вмещаешься ты или нет?

Ведущий 1: Твой одноклассник не понял новую тему на уроке, предложишь ты ему свою помощь или нет?

Ведущий 2: Уступишь ли ты место в автобусе дедушке, если при этом чувствуешь себя уставшим?

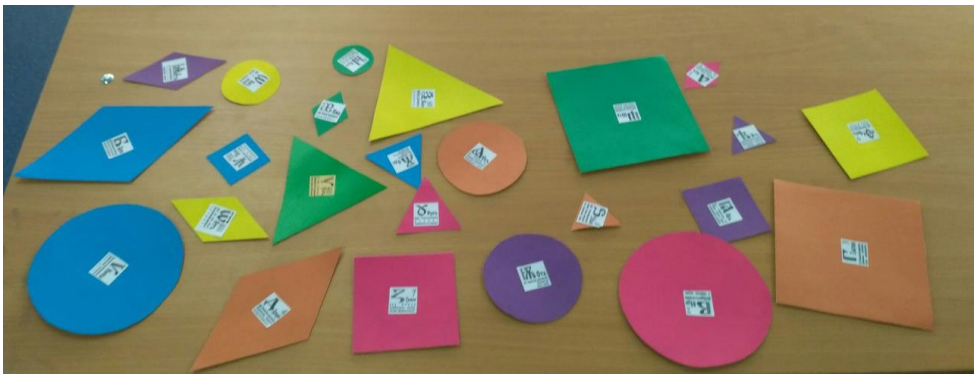
Ведущий 2: Так о чем же речь пойдёт в нашем мероприятии?

Ответы детей

Ведущий 1: Совершенно верно, мы поговорим о добрых делах и о людях, которые их совершают.

Ведущий 2: Вы станете участниками разных заданий, данные испытания помогут нам определить среди Вас знатока волонтёрства и добровольчества. В течение нашего занятия, каждый из вас за правильные ответы будет получать ладошки и тот, кто больше их соберёт, сможет получить звание «Знаток добровольчества».

участникам раздаются карточки, у каждого она индивидуальна. Они отличаются по форме (сердце, птица, звезда и дерево), цвету (зеленые, красные, желтые и синие), а так же по направлениям РДШ (4 направления). Плюс ко всему, на карточках изображен циферблат (это отметка для индивидуальных заданий). Необходимо обращать внимание на слова ведущих, так как группы будут формироваться по разным признакам.

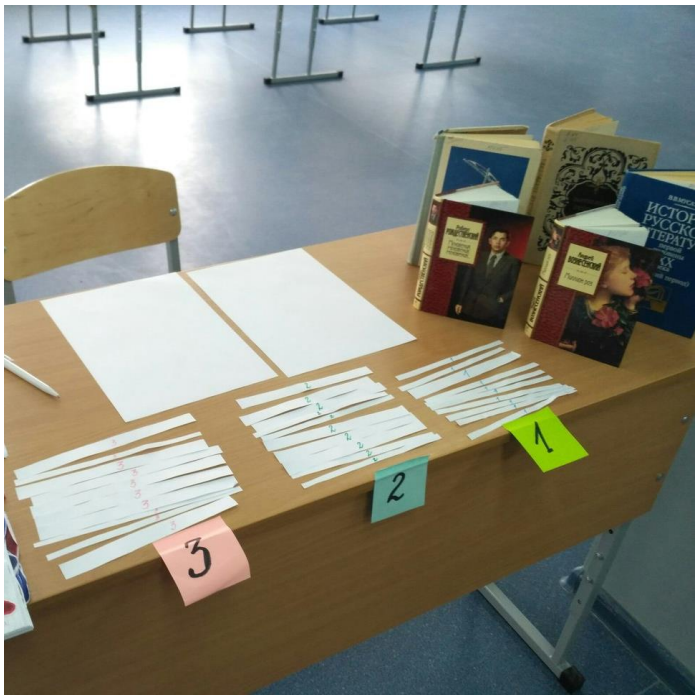


Запуск индивидуального задания

Ведущий 1: Помимо того, что вы участвуете в командных заданиях и выполняете их, у вас есть возможность заработать дополнительные индивидуальные баллы. Для того, чтобы их получить, нужно внимательно слушать ведущего по индивидуальным заданиям.

На ваших индивидуальных карточках изображен циферблат с определенным временем. Мы называем это время - «Время волонтера». Когда ведущий объявляет: «Два часа ровно, ваше время быть волонтером», то к индивидуальному столику подходят ребята, у которых на индивидуальных карточках изображены часы с отметкой «Два часа». На индивидуальном столе вы можете выбрать задание на различное количество баллов в зависимости от сложности, от 1 до 3 баллов. Участник сам вправе выбрать сложность и заработать или не заработать индивидуальные баллы.

(Индивидуальное задание выполняется один раз)



Ведущий 1: Хотим обратить внимание, что любое задание считается выполненным командой, если карточка сигнала вашей команды поднята зеленым цветом ко мне, а все участники сидят на своих местах.

Ведущий 2: Обратите внимание на форму своей карточки. Необходимо сесть по группам: сердце, дерево, звезда и птица (на столах рисунки с картинками, для помощи в рассадке).

Ведущий 1: А тему нашего следующего задания, вы, я надеюсь, определите самостоятельно.

Ведущий 2: Перед Вами комплект букв (буквы: в о л о н т е р), ваша задача максимально быстро и качественно составить слово. Хотим обратить внимание, что любое задание считается выполненным командой, если карточка сигнала вашей команды поднята зеленым цветом ко мне, а все участники сидят на своих местах.

Помните, лишних и случайных букв нет.

Каждая команда оглашает результаты выполненных заданий

Ведущий 1: Итак, каждый участник команды, которая выполнила задания первыми верно, получают по три ладошки, вторая команда – по 2, 3 по 1.

Выдача ладошек группе, которая наиболее точно справилась с заданием. Напоминаю, что баллы накапливаются индивидуальные.

Ведущий 2: Достойное выполнение. Задания по заслугам и награда. Так кто же такой волонтер?

Ответы детей

Ведущий 1: Волонтёр (от лат. «voluntarius» - добровольный) - человек, добровольно занимающийся за свой счёт безвозмездной общественно полезной деятельностью.

Ведущий 2: Доброволец - человек, который осуществляет какую-либо деятельность добровольно, а также зачастую безвозмездно - не получая за это материального вознаграждения. В Русском государстве добровольцев называли - охочие люди или охотники

Ведущий 1: Обратите внимание на цвет вашей фигуры. Распределяемся в команды по цветам (синие, желтые, красные, зеленые). (На столах подсказки с рассадкой).

формирование групп

Ведущий 2: Теперь нам помогут книги. У каждой команды на столе кружок (синий, желтый, красный, зеленый), на обратной стороне которого шифр (код) из фигур. В каждой команде по 6 человек, следовательно, 6 фигур, на каждой фигуре цифра, теперь осталось сложить эти фигуры в нужном порядке и найти свою книгу.

Хотим обратить внимание, что любое задание считается выполненным командой, если карточка сигнала вашей команды поднята зеленым цветом ко мне, а все участники сидят на своих местах.

Ведущий 1: Ребус разгадали, книгу нашли. Теперь предстоит преступить к следующему заданию.

раздаются баллы

Ведущий 2: Следующее задание спрятано в книге. А вот для того, чтобы понять, на какой странице оно скрыто, вам поможет загадка.

В декабре празднуется день волонтерства. А вот данный день и соответствует странице, на которой сокрыто задание.

Правильный ответ (5 декабря)

Ведущий 1: Много добрых слов в приветствиях, пожеланиях, с которыми мы часто встречаемся в жизни. И есть приветствия и пожелания, в которые входит само слово «добро»

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!

В ДОБРЫЙ ПУТЬ!

Ведущий 2: А знаете ли вы историю слова «добро»? Это слово является исконно русским. Доброжелательность всегда ценилась русским народом. Об этом мы можем судить по огромному количеству пословиц и поговорок.

Ребята выполняют задание (приложение, задание 2) и сдают на проверку.

Вам необходимо соединить начало и конец пословицы.

Начало по свистку. Хотим обратить внимание, что любое задание считается выполненным командой, если карточка сигнала вашей команды поднята зеленым цветом ко мне, а все участники сидят на своих местах.

Ведущий 1: Итак, каждый участник команды, которая выполнила задания первыми верно, получают по три ладошки, вторая команда – по 2, 3 по 1.

Ведущий 2: Достойное выполнение. Задания по заслугам и награда.

Выдача ладошек группе, которая наиболее точно справилась с заданием. Напоминаю, что баллы накапливаются индивидуальные.

Ведущий 1: Следующий критерий, который может нам помочь распределиться на группы - это направления РДШ. Российское движение школьников (РДШ) - общественно-государственная детско-юношеская организация, деятельность которой целиком сосредоточена на развитии и воспитании школьников. Всего в этой организации 4 направления направления:

Военно-патриотическое направление (Юные армейцы, юные спасатели, юные казаки, юные пограничники, юный спецназ Росгвардии, юные друзья полиции, юные инспектора движения), Информационно-медийное направление(Большая детская редакция, создание школьных газет, радио и телевидения, работа с социальными сетями, подготовка информационного контента, дискуссионные площадки), Гражданская активность (Добровольчество, поисковая деятельность, изучение истории России, краеведение, создание и развитие школьных музеев, экология), Личностное развитие (Творческое развитие, популяризация здорового образа жизни и спорта, выбор будущей профессии).

Формирование новых групп

Ведущий 2: Какое из направлений в РДШ занимается волонтерством? (Гражданская активность)

Ведущий 1: Всякая книга таит в себе много тайн и секретов. Вглядитесь внимательнее в ваши кладовые знаний. Самое интересное, порой не увидеть с первого взгляда. Порой и самый обычный белый лист, скрывает в себе интересный факт, нужно только воспользоваться подручными материалами.

Детям при помощи воды и красок прочитать зашифрованный текст.

При необходимости персонажи подсказывают воспользоваться красками.

У 4 групп зашифрованы слова (является, кто, сегодня?, волонтером), которые всем вместе необходимо поставить в правильной последовательности.

Кто является волонтером сегодня?

Ведущий 1: А тайна наша скрыта за этой тканью (спрятанное зеркало). Кто же является волонтером сегодня?

Ведущий 2: Открыть нашу общую тайну мы позволим «Знатоку волонтерства и добровольчества». Все ли успели пройти индивидуальные задания? Предлагаем подсчитать ваши баллы. Будьте честны перед собой и перед ребятами.

Подсчет ладошек



Победителю вручается приз, он срывает ткань, а там зеркало.

Ведущий 1: Так кто же является волонтером сегодня?

Волонтером может стать каждый из вас, главное, чтобы все поступки были добрыми и исходили от чистого сердца.

Всегда ли жила или только проснулась?
Светила ли ровно иль вспыхнет внезапно?-
Неважно! Пускай доброхотная юность
Начнет приближать доброхотное завтра!
Мы в год добровольца - станем учиться
Добру и Участью, Любви и Прощенью,
Чтоб сам Человек ощутил по крупицам
Своё человеческое назначенье!

Ведущий 2: Вы все сегодня большие молодцы. На память о нашем занятии, мы бы хотели подарить вам эти

значки волонтера.

Мы сегодня с вами можем уже начать с добрых дел. Предлагаем вам достать телефоны, и написать добрую смс человеку, которому вы хотите сделать приятное прямо сейчас.

Ведущий 1: Обратите внимание, что вместе со значком, каждый из вас получил красное сердце.

Оцените работу на сегодняшнем занятии.

Если в сегодняшней встрече вы узнали много нового, интересного и знаете, как применить это в жизни то ваш выбор – сундук – я возьму знания и эмоции с собой.

Если информация оказалась для вас сложной и ее нужно еще переварить, то вас ждет – миксер.

Если же вы знали все озвученные факты, а как их применить вы не знаете то ваш выбор - мусорное ведро.

Спасибо за оценку. Творите добро! До новых встреч!

Торцева Ксения Игоревна

Дело «Конкурс актерского мастерства»

Цель дела:

Организация конкурса актерского проводится для выявления из отряда артистичных и играющих на сцене детей.

Задачи:

- Организационная – организовать детей для участия в конкурсе актерского мастерства;
- Обучающая – способствовать развитию у детей артистичности, уверенности и логического мышления;
- Воспитательная – заинтересовать подростков к профессиям культуры и искусства, развитие уважения к вышеуказанным профессиям.

Места дела в отрядной деятельности:

Основной период. Отбор актеров для участия в сьемках сюжета киножурнала «Ералаш».

Состав участников:

Дети – 12 отряда д/л Комсомольский в возрасте 10-15 лет, 27чел.

Основная идея:

Конкурсный отбор для участия в съемках. Развитие артистичности, логического мышления.

Оборудование: стол, стулья, листочки со стихами.

Место и дата проведения: терасса д\л Комсомольский.

Предполагаемый результат: формирование коллектива, умение работать в команде, развитие фантазии, творческого мышления, развитие воображения и актерского мастерства.

План подготовки дела

Предварительная подготовка участников:

Посещение мастер класса по актерскому мастерству;

Самостоятельное выдвижение кандидатуры на участие в конкурсе

Пояснение (почему я хочу участвовать в конкурсе).

Проведение первого тура конкурса.

Проведение второго тура конкурса.

Проведение третьего тура конкурса.

Подведение итогов.

Поощрение победителей и участников.

План проведения дела

Сбор участников на месте проведения

Приветствие

Вступительное слово

Краткое описание предстоящих испытаний

Первый тур- знакомство с участниками.

Второй тур- игра на выбывание (вопросом на вопрос)

Третий тур- прочтение предложенного стихотворения членам жюри и зрителям.

Подведение итогов.

Поощрение победителей и участников.

Заключительное слово.

Сценарный ход дела

Вступительное слово:

Доброе утро дорогие друзья! Я рада приветствовать вас на конкурсе актерского мастерства. Этот конкурс мы проводим для того чтобы выявить, кто же у нас самый талантливый? И кто же сыграет главную роль в сюжете киножурнала Ералаш. Давайте мы с вами подумаем… кто же такой актер? Верно, это исполнитель ролей в театре и кино! Как вы думаете, им сложно стать? Вы правы! Это совсем не сложно, главное заниматься своим любимым делом. Ну а мы с вами начинаем.

Цель – развитие у подростков воображения, актерских навыков и мобильности.

Задачи: научить подростков мыслить расширенно, моделировать ситуацию.

Краткое описание предстоящих испытаний.

Наш с вами конкурс пройдет в три тура, в каждом из туров вам нужно постараться раскрыть свой талант.

Конкурс состоит из трех этапов.

А начнем мы конечно же с первого этапа!

Первый этап.

Сейчас каждому из участников нужно рассказать о себе. Это нужно сделать как можно интересней и необычней.

Зверева Ксения Сергеевна

Отрядное мероприятие «Зорко одно лишь сердце»

Актуальность

Тема дружбы всегда остается значимой и важной для людей. Вне зависимости от возраста, социального статуса, эпохи, у всех людей есть друзья. Дети возраста 12-14 лет более ко всему восприимчивы. В переходном возрасте ребята как никогда нуждаются в друге. Иногда новые знакомства приводят к разочарованиям и предательствам, что ранит оголенную подростковую душу. Важно показать ребятам, кто такой настоящий друг и как его можно найти и выбрать. Также это мероприятие поможет вожатым сплотить отряд.

Цель мероприятия: способствовать расширению знаний ребят о дружбе.

Задачи:

Способствовать сплочению коллектива и созданию дружеской атмосферы внутри отряда.

Формирование нравственных качеств воспитанников: умение дружить, беречь дружбу, общаться в коллективе.

Воспитание доброжелательности, уважения друг к другу.

Предварительная работа: с ребятами отряда или самостоятельно заранее заготовить цветные ладошки (обвести и вырезать), на ватмане или А2 нарисовать солнце без лучиков.

Ход мероприятия

Вожатый ставит перед ребятами волшебную коробку и предлагает представить, что в ней лежит что-нибудь важное, значимое для них. Это может быть какой-то предмет, что-то принадлежащее дорогому человеку, а может быть, какое-то ценное, жизненно необходимое качество. Ребята называют.

Вожатый: на мой взгляд, в этой коробке дружба! Ребята, скажите, что помогло вам представить всё то, что вы назвали? (Воображение, фантазия, сердце). Да, я с вами согласна. «Зорко одно лишь сердце. Самого главного глазами не увидишь». Вы знаете, кто автор этой фразы? (да/нет) Антуан де Сент-Экзюпери, который написал сказку «Маленький принц». Может быть кто-то из вас читал эту сказку или смотрел мультфильм. В небольшом произведении писатель показывает нам, что настоящую ценность в жизни имеют не материальные вещи, а вечные ценности – любовь, дружба, забота, преданность, доброта. Скажите, кто были настоящими друзьями Маленького принца? (Роза, Лис, Летчик). Давайте посмотрим, что же оказалось в этой волшебной коробке.

Вожатый достаёт из коробки розу. Роза – символ любви и дружбы. Сегодня она поможет нам с вами разобраться, что такое дружба и кто такой друг! Давайте посмотрим фрагмент из мультфильма.

Видео («Маленький принц и лис»)

Ребята, давайте поразмышляем, на какие мысли нас натолкнул этот отрывок? Что значат слова лиса «ты должен приручить меня»? (подружиться). А что говорит лис Маленькому принцу про розу? (Что его Роза особенная, она много значит именно для него. Может быть для всех она будет простой розой, как все, но не для Маленького принца). Ребята, а мы можем с вами сказать тоже самое про дружбу: что мы с вами все простые люди, но для наших друзей мы особенные и значим больше, чем другие люди. (да) А у вас есть друзья? (да) Давайте подумаем, чем друг отличается от любого другого мальчика или девочки? Ответы ребят Друзья, а какой главный секрет раскрывает лис своему другу? («Зорко одно лишь сердце. Самого главного глазами не увидишь».) Как вы понимаете эту фразу? (мы выбираем друзей сердцем/душой) Да, это так! Если рядом с нами НАШ человек, то мы это чувствуем, чувствуем душой и сердцем.

Сейчас я вам предлагаю на наших ладошках, которые мы с вами приготовили, написать качества идеального друга. Подумайте, у каждого из нас могут получиться разные качества, прислушайтесь к своему сердцу. По центру ладошки напишите красиво свое имя, а на пальчиках – качества, которыми, на ваш взгляд, должен обладать настоящий друг.

Рыбкина Ксения Сергеевна

Мастер класс soft-skills

Большинство людей уверены, что успех зависит от уровня профессионализма в профессии (от того, насколько хорошо вы разбираетесь в своей работе, будь вы учителем, программистом, фотографом или слесарем.

Но какой смысл в вашем профессионализме, если никто о вас не знает и никто с вами не работает? Если вы замечательный специалист, но не можете убедить в этом окружающих, презентовать себя и публично доносить свои идеи до других, то почему другие должны воспринять вас успешным? Часто людям, которые хотят стать успешным в обществе, не хватает не профессионализма, а умения быть эффективным лидером, вести за собой других, управлять своей эффективностью.

Лидеры зачастую не умеют выполнять работу исполнителя, но умеют делегировать, брать ответственность за результат и принимать решения. Разумеется, они должны быть профессионалом в своей области, но без должных «мягких» навыков (soft-skills) это не приведет к масштабированию их успеха.

Каждый из нас хочет уметь хорошо говорить, выступать, убеждать, планировать и зарабатывать. В среднеобразовательных школах нет такого предмета, где мы научились бы быть лидерами. Процесс обучения - интересный и неотъемлемый процесс в жизни каждого человека, который хочет сделать карьеру и стать успешным профессионалом. Без личного развития собственных навыков не будет и профессионального.

Для понимания значимости всех навыков можно обратить внимание на треугольник развития. Существует два вида навыков: soft-skills и hard-skills. Первые - социально-психологические навыки, которые пригодятся вам в большинстве жизненных ситуаций: коммуникативные, лидерские, командные, публичные. Вторые - профессиональные знания и навыки: они понадобятся вам на работе. Кроме того, стоит помнить, что есть еще один критерий успеха - личность. Это совокупность ваших личностных черт и установок по отношению к окружающему миру, людям, успеху, поражениям, целям и так далее. Самое главное – это ваше отношение к тому, что вы делаете, а навыки – вторичны.

Задание 1. Для усвоения теории по навыкам, мы с вами сейчас выберем профессию и составляем список базовых компетенций, необходимых для успешного развития профессионала выбранной области. Все навыки нам нужно разделить на софтскиллс и хардскиллс. (Группа предлагает идеи, ведущий мастер-класса фиксирует все предложения на флипчарте)

Задание 2. Успешный человек обладает хорошими коммуникативными навыками. Это больше, чем просто говорить на понятном языке. Коммуникационные навыки включают связанную конструктивную речь, четкое изложение мыслей, активное слушание, презентацию, а также хорошие навыки делового письма. Сейчас я

предлагаю пройти упражнение «Я – это я». В раздатке у вас есть анкета с 5 вопросами, после того как вы запишете ответы на все вопросы вам необходимо найти людей с такими же ответами или очень похожими. Если такой человек нашелся, то он ставит свою подпись возле вашего ответа. Тот, кто с помощью своих коммуникативных навыков сможет собрать больше подписей, получит от меня небольшой сюрприз. (Группа в течении 7-10 минут свободно ходит по аудитории и выполняет упражнение. По истечению времени ведущий подводит итог)

Задание 3. Я прошу выйти 7-10 желающих, которые будут принимать участие в упражнении. Одному добровольцу зачитывается текст, который он перескажет участнику упражнения, который вернется в аудиторию. Участники по очереди заходят, слушают текст и передают все, что запомнили следующему. (По окончанию упражнения организовываем анализ с группой, задавая вопросы: Сколько информации от первоначального текста вы услышали? Наблюдатели, заметили ли вы, как искажалась информация? Почему так происходило? Какие есть способы повышения качества информации?

Задание 4. Участники распределяются по парам. Каждому участнику на спину прикрепляем листок бумаги с именем знаменитости (певца, политика). После этого группа получает следующую инструкцию: У вас на спине прикреплен листок бумаги с именем знаменитости. Вам нужно, не снимая и не читая, что у вас там написано, угадать, о ком идет речь. Вы не можете сами посмотреть написанное имя, но это может сделать ваш партнер. Ваша задача – узнать у него это имя, задавая ему вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет», например «Это женщина?», «Это политик?» и т. д. Нельзя задавать никаких других вопросов, кроме вопросов, на которые можно ответить «да» и «нет»". (Упражнение так же заканчивается анализом ведущего совместно с группой).

Курганова Алина Александровна

Отрядное дело «Авторская работа»

Цель: Создание условий для формирования сплоченного коллектива, с общей мотивацией и стремлением развиваться.

Задачи:

- Формировать умение работать в команде.
- Способствовать созданию доверительных отношений между участниками детского коллектива.
- Способствовать развитию и реализации творческих способностей детей.

Пояснительная записка:

Отрядное дело являетсяодним из инструментов командообразования– самый сложный по своей организации, но, вместе с тем, и самый плодотворный сточки зрения воспитательной эффективности.Как известно, именно отрядное дело носит более воспитательный характер, нежели дело, подготовленное одним вожатым.

Отрядное дело проводится в основной период смены, где целесообразно использовать групповой вид подготовки дела.

Ход отрядного дела

Инициативная группа детей накануне решила сделать подарок лагерю, коллективно решив, что это будет картина, где изображены Рерик и Рерюшка – главные символы «Ребячки». После чего группа инициаторов нарисовала большой контур картины с символами «Ребячки».

Введение

Вожатые приветствуют ребят, проводят диагностику настроения, напоминают отряду цель встречи.

Вожатый 1: Добрый день,дорогие ребята!

Вожатый 2:Как ваше настроение?(ответы детей)

Вожатый 1:Хорошее?

Вожатый 2: Если это так, Повернитесь к соседу справа и скажите ему комплимент, а теперь к соседу слева и скажите ему что-то приятное. Вот так! (показывают с напарником).

Вожатый 2: Отлично! Мы рады, что у всех на лицах улыбки!

Вожатый 1: Дорогие ребята, многие из Вас приезжают в наш с вами любимый лагерь далеко не в первый раз, это так?

Вожатый 2: Очень сложно осознавать и вам, и нам, но многие из вас приезжают в «центр детства» в последний раз....

Вожатый 1: Именно поэтому, мы с вами подготовили для любимого лагеря подарок – картину.Расскажем о

картине?

На экранах фотографии «Ребячки» и детей

Ответы детей, дети рассказывают о лагере, о картине, где изображены Рерик и Рерюшка.

Вожатый 2:Давайте подумаем, каким образом мы бы смогли каждый внести свой вклад в эту картину?

Дети предлагают поделиться на группы и разделить картину на части.

Вожатый 1:Это очень хорошая идея! Давайте попробуем!

Вожатый 2: (обращается к напарнику) К стати, а ты знаешь, что такое художественный тимбилдинг?

Вожатый 1: Да! И мы могли бы сейчас попробовать его провести. Ребята, тимбилдинг – это мероприятие на сплочение, виды тимбилдинга существуют разные, например, художественный.

Вожатый 2: Благодаря тимбилдингу мы станем ещё дружнее, благодаря чему сможем добиваться нашей командой любых целей!

Вожатый 1: Попробуем?

Непотачева Юлия Валерьевна

Методический сценарий отрядного дела «ГЛАВНОЕ СЛОВО В ЛЮБОМ ЯЗЫКЕ»

Цель: способствовать воспитанию чувства любви, уважения и бережного отношения к матери.

Задачи:

- формировать умение работать в группе по осмыслению проблемы через сотворчество и коммуникацию;
- развивать умение самоанализа отношения к маме;
- способствовать выработке умения находить компромиссы в конфликтных ситуациях;
- улучшение взаимоотношений между родителями в лице матери;
- воспитание чувства преданности к матери, ее значимости в семье;
- формирование уважительно и бережного отношения к самому дорогому человеку – маме.

Оформление:

- плакат «Главное слово в любом языке – МАМА»
- плакат «Дерево Мудрости»
- фото и картинки «участие мамы в нашей жизни»

Сценарный план

Вводные слова педагога-организатора по теме отрядного вечера. Настрой детей.
Объединение участников в группы.
Творческое задание для групп. Написание синквейна.
Работа с притчей о матери.
Анализ писем матерям, из различных литературных произведений.
Оформление поздравительных открыток мамам.
Просмотр видео «Мамы ждут нас»
Рефлексия

Ход отрядного дела

Вожатый: Сегодня у нас необычный отрядный вечер. Этот вечер должен стать гимном женщине - матери, сестре, подруге. Будем вечно прославлять ту женщину, чье имя - мама!
Слова «мама, мать» - одни из самых древних на Земле и почти одинаково звучат на языках разных народов. Это говорит о том, что все люди почитают и любят матерей. Со словом «мама» мы связываем самые лучшие, самые добрые и светлые чувства. Мама для нас всегда - самый дорогой и близкий человек.
Именно поэтому новый праздник России является одним из самых значимых. Официально День матери был введен Указом Президента в 1998 году.

Благодарные дочери и сыновья обязательно своим матерям чуть больше, чем обычно, душевного тепла и внимания, они приезжают к ним в гости, не забывая о подарках, устраивают для них праздники.

От чистого сердца
Простыми словами
Давайте, друзья,
Потолкуем о маме.

Далее происходит создание рабочих групп. Каждый ребенок получает часть из пословицы. Задача – объединиться в группу, собрав пословицу.

- При солнышке тепло, при матери добро;
- Нет милее дружка, чем родная матушка;
- Мамины руки – не знают скуки.

Каждая группа озвучивает свою пословицу.

Вожатый: Как Вы понимаете смысл этих пословиц? Какие еще пословицы и поговорки о маме вы знаете?

Вожатый: Мама - самое дорогое, что нам дано в жизни. Она всегда поддержит, когда трудно, утешит, когда мы плачем, порадуется за наши успехи. Расскажите, пожалуйста, о своей маме.

Написание синквейна (Приложение 1)

Зачитываются работы.

Теплова Елена Владимировна

Обучающее занятие по такелажу

Тема формирования активной гражданской позиции и патриотических чувств подростков в российской педагогике не является новой. Это подтверждается проведением военно-спортивных игр и других мероприятий, направленных на военно-патриотическое воспитание молодежи, активностью работы общественных объединений. На сегодняшний день в России существует множество кружков, объединений, школ, клубов профильной морской направленности, приоритетным направлением которых является увлечение подростков романтикой моря, спецификой морской службы, получение уникального опыта морской деятельности, воспитание патриотизма.

Данное обучающее занятие несёт в себе реальную возможность влияния на формирование и развитие личности ребёнка и создаёт условия для позитивной реализации возрастных личностных интересов.

Цель:

Создать условия для освоения подростками основ такелажного дела, их приобщению к культурным нормам и ценностям Российского флота.

Задачи:

1. Познакомить подростков с историей возникновения такелажа и его применением на флоте и в быту;
2. Показать на практике вязку 15 морских узлов различного назначения (узлы для утолщения на тросе, незатягивающиеся узлы, незатягивающиеся петли, узлы для связывания двух тросов, особые морские узлы).

Возраст участников: подростки в возрасте от 10 до 16 лет.

Предполагаемые результаты: подростки знают историю возникновения такелажа, его применение на флоте и в быту, могут применить свои знания на практике.

Этапы проведения занятия:

1. Подготовительный
2. Основной
3. Итоговый

Подготовительный этап:

Суть данного этапа заключается в подготовке теоретических материалов по возникновению и применению такелажа, а также необходимого оборудования для практических занятий.

Основной этап:

На данном этапе инструктор рассказывает историю возникновения такелажного дела на флоте, его практического применения, а также поясняет основные понятия и термины, которые используются в вязке

узлов, затем переходит к практике.

Итоговый этап:

Инструктор закрепляет вместе с детьми знания, полученные на практике.

Тематический план

№ п/п	Наименование темы
1	Техника безопасности при проведении занятия по такелажу.
2	Вступительное слово. Понятие "морской узел". Виды морских узлов. История возникновения и применения морских узлов.
3	Узлы для утолщения троса: простой узел, восьмерка, "кровавый" узел, "пожарная лестница".
4	Незатягивающиеся узлы: простой полуштык, простой штык
5	Узлы для связывания двух тросов: прямой, хирургический, академический, шкотовый, брам-шкотовый узел. Незатягивающиеся петли: рифовый.
6	Особые морские узлы: "кошачья лапа", колышка, "мартышкина цепочка".
7	Повторение пройденных узлов.

Общее время занятия – 50 минут.

Балашова Елена Георгиевна

Игра " Построй свой город"

Цель: выявление лидерских качеств у учащихся старшего звена посредством игровой социальной симуляции.

Задачи:

- обучить учеников работе в команде, выстраиванию взаимоотношений путем умения слушать и прислушиваться к мнению сверстников;
- воспитывать чувство ответственности за принятое собственное решение, а также за деятельность команды;
- помочь найти единомышленников по делу, по ценностям, по смыслу, по интересу;
- создать ситуацию, в которой учащиеся смогут научиться планировать и реализовывать свои замыслы в профессиональной деятельности.

Актуальность

В нашем сегодняшнем мире не хватает лидеров. Будь то личная, профессиональная или социальная сфера, а возможно, нечто творческое или более своеобразное, везде присутствует необходимость людей с лидерскими качествами.

Лидерство - это не только умение вести за собой, но и большая возможность управлять собственной жизнью.

Специалисты, теоретики и практики по - прежнему ведут споры на тему: "лидерами рождаются" или же "лидерами становятся"?

Несомненно, кто-то от рождения обладает некой " экстраординарной особенностью", которая делает его лидером, в то время как другие убеждены, что лидера можно "создать" при условии правильного обучения, воспитания и подготовки.

Важно, чтобы каждый человек задумался: может ли он сам управлять своей жизнью, реализовывать свои потребности, какие для это необходимы навыки или же ему придется все время идти за кем -то?

Для учеников 8-9 класса тема является наиболее актуальной, так как в этот период жизни им предстоит принять решение о своей дальнейшей профессиональной деятельности.

Оборудование: карточки с определением роли в игре, название структур, значки "полиции" и "судьбы", валюта, карточки "личного времени", ватман, карандаши.

Мультимедиа: видеоролики для обучения, ссылка в социальной сети "Вконтакте" для общения участников, аудиозаписи, презентация с правилами игры.

Планируемые результаты: по итогам данной практики учащиеся смогут ответить на вопросы:

могу ли я создать сообщество?

что ведет меня к цели: доверие или конкуренция?

могу ли я действительно повлиять на происходящее?

Ход игры:

При входе учащиеся рандомным образом достают из ящика карточку с их ролью в игре.

Голосовым сигналом назначается место сбора всех участников игры.

Ведущий определяет правила игры для всех категорий участников.

Создается группа "Вконтакте" vk.com/club174335124.

Игроки занимают позиции в соответствии с полученной ролью.

Учащиеся решают поставленные задачи в течении 60-90 минут.

Окончание игры - рефлексия. Награждение "лидеров".

Общие правила игры:

Каждый участник стартует с той роли, которая досталась ему при входе.

Начальный капитал каждого участника - 50 "мегов"(валюта).

Личное время каждого участника - 70 минут. В случае, когда личное время заканчивается - игрок выбывает из игры совсем (за этим следит полицейский).

Ситуация в городе - средняя, поэтому реализовать проекты в 100% невозможно.

В мегаполис пришла новая власть, которая поддерживает социум и ищет новые кадры в администрацию.

Каждую идею игроков необходимо выкладывать в группу "Вконтакте", ссылка __vk.com/club174335124_____.

Участники игры всегда должны отслеживать новости группы для того, чтобы присоединиться к проекту или же помочь идеями.

Время работы "администрации города" неустойчиво. Узнать можно только попав на станцию.

"Администрация города" имеет право брать валюту и занимать "личное время", или же наоборот, поощрять участников.

Если игрок считает, что деятельность "полицейский" или "судьбы" неравноправна, оставляет запись в группе и вопрос решают в "администрации города".

Создать большой бизнес - план можно только путем привлечения большого количества игроков, так как требуется много ресурсов "валюта" и "личное время".

Чумакова Елена Александровна

План внеурочного занятия «Поговорим о доброте»

Цель

формировать представления обучающихся о доброте, как достоинстве человека

узнать еще больше о доброте

Задачи

Обучающие:

- формировать в сознании детей понятие «доброта»;
- раскрыть нравственное содержание добра;

Развивающие:

- развивать адекватную оценочную деятельность, направленную на анализ собственного поведения и поступков окружающих людей;
- способствовать развитию у воспитанников мотивации к совершению добрых поступков;

Воспитывающие:

- развивать чувство взаимопомощи, внимательности и уважения к людям, гуманного отношения к природе;
- воспитывать взаимоуважение, вежливое обращение, способность чувствовать, понимать себя и другого человека.

Обучающие

- узнать что такое доброта

Развивающие:

- в процессе занятия помогать друг другу, прислушиваться

Воспитывающие:

- развивать навыки общения, пытаться понять друг друга

Формируемые УУД:

Познавательные:

- умение ставить и формулировать проблему с помощью учителя;
- поиск и выделение необходимой информации;
- умение ориентироваться в понятиях;
- умение определять круг своего незнания, самостоятельно делать выводы, перерабатывать информацию;

- формирование мыслительных операций: анализ, сравнение, обобщение;
- умение систематизировать информацию, выбирать нужную информацию;
- умение ориентироваться в понятиях;
- умение выполнять правила безопасной работы с клеем, правило нанесения клея на основу.

Коммуникативные:

- стимулирование учащихся к выражению собственного мнения;
- умение организовывать общение учащихся друг с другом;
- формирование умений слушать собеседника, договариваться, убеждать его;
- формирование культуры поведения в учебном диалоге, высказывать свою точку зрения, оформлять свои мысли в устной речи.

Регулятивные:

- осуществлять действие по образцу и заданному правилу;
- сохранять заданную цель;
- контролировать свою деятельность по результату;
- адекватно понимать оценку взрослого и сверстника.

Личностные:

- овладение нормами и правилами организации труда;
- развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности;
- формирование у обучающихся ответственности за свою деятельность;
- эмоционально-положительное восприятие учения;
- объективная оценка результатов деятельности;
- рефлексия.

Оборудование: ноутбук; мультимедиа проектор; презентация PowerPoint «Поговорим о доброте», смайлики (индивидуальные),бумажные куклы, солнце с лучами, раздаточный материал для работы в группах, клей, раздаточный материал для создания цветка.

Скрипникова Валерия Евгеньевна

Сценарий отрядного вечера «ВМЕСТЕ МЫ СИЛА»

Цель: способствовать развитию коммуникативных, организаторских, творческих и интеллектуальных способностей обучающихся, сплочению отряда.

Задачи:

- Создать условия для активного общения между детьми и развития дружеских взаимоотношений в отряде.
- Способствовать развитию внимания, сообразительности, логического мышления, творческой инициативы.
- Развивать умение детей работать в командах.

Необходимые материалы: цветная бумага, чистые листы А4, фломастеры, краски, карандаши, пластилин.

Предварительная подготовка:

Выбор и формирование темы отрядного вечера.

Подготовка сценария.

Поиск музыкального сопровождения.

Подготовка реквизита (цветных карточек для распределения на группы).

Сценарный план

Вступительное слово.

Формирование команд-участников.

Задания для команд.

Выступление каждой команды.

Обсуждение каждого выступления.

Итог вечера.

Рефлексия.

Ход проведения вечера

Вступительное слово.

Сегодня наш отрядный вечер, посвящен тому, как надо ценить единство отряда, как понимать, слышать и ценить рядом находящихся, даже, если это всего на 21 день.

Мы с вами проведем отрядный вечер под названием «Вместе мы сила», в котором все вы будете участниками, зрителей у нас не будет, так как каждый будет занят делом. Каждому из вас предстоит оперативно работать группами, в них учитывать мнение каждого в вашей группе, а также сплоченно и организованно выполнять предоставленные задания.

Формирование команд-участников.

Принимают участие 3 команды по 6 человек в каждой.

Распределение по командам - это принципиальное условие: нельзя вожатому формировать команды, а также позволять детям самим объединяться. Это определит конкурс «Найди себя по цвету». Суть конкурса в том, что каждый ребенок вытягивает бумажку, на которой определенный цвет. Всего 3 цвета, следовательно, в итоге получится 3 команды.

Задания для команд

Заданием для каждой команды является подумать над фразой «Вместе мы сила», а также решить, как ее можно связать с Артеком, с лагерем, с отрядом. Тем самым создать некий проект на тему «Вместе мы сила». Необходимым условием является также то, что должен быть задействован каждый участник группы. Времени на подготовку дается 10 минут. Конечным результатом проекта должно быть инсценированное выступление, в котором прослеживается заданная тема. Допускается использование каких-либо реквизитов (из бумаги, картона, пластилина или любой подручный материал)

Итог вечера

Обсуждение всех выступление, дискуссия между группами. Выявление плюсов и минусов. Путем голосования определение лучшего выступления по теме «Вместе мы сила».

Рефлексия

Дети рассказывают: «Мне запомнилось…», «Меня впечатлило…». «Я узнал, что…».

Предполагаемые задачи последействия: Предполагается, что дети посредством разделения их на различные группы между собой больше узнают друг о друге информации, а также научатся прислушиваться и слышать друг друга в процессе работы. Каждый ребенок в процессе подготовки к заданию и в процессе показа результата проявит свои творческие, коммуникативные, организаторские и интеллектуальные навыки. А также дети научатся оценивать выступления по критерию заданной темы (передало ли выступление смысл темы, насколько было успешно выступление, что можно в него добавить или в нем заменить). После отрядного вечера уровень взаимопонимания и взаимоподдержки в отряде повысится.

Ложкин Алексей Геннадьевич

Отрядный вечер «Спеши творить добро – ты в ответе за этот мир»

Цель: мотивировать детей заниматься волонтерской деятельностью

Задачи:

- самореализация каждого ребёнка
- культурно развивать и воспитывать детей
- способствовать развитию жизненной активности детей
- создание положительно-эмоционального настроения
- объяснить детям важность волонтерского движения

Оборудование и реквизит:

Карандаши или фломастеры 17 шт., листы белой бумаги А4 9 шт., ноутбук, презентация.

Предварительная подготовка:

1. Написание сценария
2. Написание сценарного плана
3. Подготовка музыкального сопровождения
4. Распределение ролей
5. Подготовка реквизита
6. Подготовка места к проведению отрядного вечера

Сценарный план

1. Сбор на 1 этаже к. Колокольчика
2. Игра «Дождик» + Вступительное слово
3. Игра единомышленники. Разделение отряда на 3 группы по 6 человек.
4. Дети выбирают командира и называются по аналогу «Тимур и его команда»
5. Задание подготовить и спеть песню про дружбу
6. Игра «Кто мне поможет?»
7. Нарисовать в группах рисунок «Кто такой волонтёр»
8. Рефлексия + подведение итогов

Сценарий

Вожатый 1: Привет, ребята! Как ваше на настроение?

Дети отвечают

Вожатый 2: Я надеюсь, что оно у вас улучшится в течении следующего часа, потому как нас ждет много чего интересного.

Вожатый 1: Сегодня мы с вами поговорим о волонтерской деятельности, каждый из вас решит для себя нужна она ему или нет.

Вожатый 2: 6 октября был Всемирный день охраны мест обитаний. К призванию волонтера относят защиту окружающей среды. Одна из глобальных проблем – это загрязнённый воздух, который приносит не поправимый вред здоровью людей. К счастью, дождь с грозой очищают воздух от вредных веществ. Давай-е сейчас с вами очистим воздух вокруг нас, вызвав дождь.

Игра «Дождик»

Делаем все как я. (Ведущий говорит и показывает, а все повторяют движения за ним)

- И вдруг с неба упала одна капелька (пальцем правой руки ударяем по ладошке левой руки)
- Затем с неба упало 2 капельки (2 раза)
- Затем с неба упало 5 капелек (ударяем пальцем, изображая ливень)
- И пошел сильный, сильный, как из ведра.
- День льет, два льет…

И вот … дождь начинает стихать.

С неба стало падать 4 капельки

- затем с неба упало 3 капельки
- 2 капельки
- Затем с неба стала падать одна капелька
- Но одна капелька упорно падает, Слышите?
- Дождик кончился. Выглянуло солнышко, улыбается всем радуга и у всех хорошее настроение.

Вожатый 1: Теперь, когда дождь закончился и воздух очистился, мы можем дышать полной грудью и продолжить нашу беседу.

Вожатый: 2: Иногда в нашей жизни бывает так, что люди нуждаются в нашей помощи: родители, друзья, близкие. Волонтерство под собой как раз подразумевает бескорыстную помощь ближним. Вспомните, каково вам было, когда у вас было полно проблем, а вам никто не мог помочь. Давайте попробуем сыграть в такую игру.

Игра «Кто мне поможет?»

Дети встают в круг, водящий идет в его середину и бросает мяч со словами: «Ребята, мне нужна ваша помощь» Играющие в это время стараются как можно дальше отбежать от центра круга. Водящий ловит мяч и кричит: «Стой!» Все должны остановиться, а водящий, не сходя с места, бросает мяч в того, кто стоит ближе всех к нему. Запятнанный становится водящим. Если же водящий промахнулся, то остается им вновь и игра продолжается.

Вожатый 1: Теперь я надеюсь, что вы будете помогать тем людям, кто нуждается в помощи.

Вожатый 2: Каждый из нас может изменить этот мир. Но чаще всего одного нас недостаточно, потому мы ищем себе единомышленников. Давайте попробуем этому научиться.

Ильина Анжелика Игоревна

Методическая разработка общелагерной станционной игры на местности «Наполка»

Цель – формирование модели успешного выпускника из школы и детского объединения, состоящей из его качеств, навыков, приоритетов, его поступков и окружения.

Задачи:

воспитательная - способствовать формированию осмысления выбора жизненных приоритетов

образовательные:

- обучить способам осмысления важности анализа собственных мыслей и поступков;
- развить у активистов основы стратегического мышления;
- выработать у активистов умение договариваться в команде;

организационные:

- организовать работу в микрогруппах, направленную на достижение общего результата отряда;
- выработать командный дух отряда;
- провести смену мыслительно-образовательной деятельности на физическую;
- раскрепостить ребят, развить фантазию.

Предполагаемые результаты:

Формулировка результата	Показатели результата	Способы оценки и фиксации результата
- у отрядов повысился командный дух и готовность работать на общий результат; - созданы условия для творческой реализации подростков отряда; -проведены упражнения на развитие стратегического мышления; - созданы ситуации, в которых команде нужно попробовать договориться; - проведена смена деятельности, улучшился настрой на дальнейшую работу.	-ребята в составе своей команды выполняли упражнения и задания различной сложности, что повысило командный дух и развило умение договариваться; - ребята выполняли творческие задания, полностью включившись в процесс.	- включенность каждого участника в творческую составляющую дела; - рейтинг команд в турнирной таблице; - рефлексия.

Место дела в проекте отрядной деятельности или в программе работы с внеотрядным объединением:

Данное дело включено в общий ряд занятий и мероприятий по программе регионального слета активистов Российского движения школьников «Первый». Тематика и форма проведения напрямую связаны с тематикой слета.

Необходимая предварительная подготовка педагога:

Предварительно педагогу необходимо:

- собрать информацию, необходимую для проведения дела;
- написать методическую разработку;
- создать команду вожатых и распределить задачи между ответственными.
- подготовить необходимые материалы, раздаточный материал, оборудование.

Перечень необходимого оборудования и реквизита:

Звуковое оборудование:

- активная колонка + микрофон

- ноутбук.

Реквизит для станций

Общее сопровождение игры:

-игровое поле (Приложение)

Рекомендуемое помещение:

Игровое поле рекомендуется расположить в здании/холле/закрытом пространстве без ветра. Игра универсальна, ее можно проводить как в разных рекреациях здания, так и нам открытом воздухе, если позволяет погода. Все станции нужно расположить в поле зрения мастера игры, находящегося рядом с игровым полем. Станции игры необходимо располагать на достаточном расстоянии друг от друга.

Габдулхакова Лиляна Вальмировна
УВО ЗЦ ДЮТ «Зеркальный»
г. Санкт-Петербург



Сюжетно-ролевая игра «Племя Леса Дождей»

Предлагаемую методическую разработку в интерактивной форме можно проводить как с детьми старшей группы, так и с педагогами.
Материал будет интересен вожатым, старшим вожатым, педагогам-организаторам, методистам.

Основные понятия:

Коммуникативная гибкость- степень способности свободы построения коммуникативных связей в условиях ограниченной реальности, или желаемой степени весь спектр возможных эмоций вызываемых совокупностью актуальных стимулов.

Коммуникативная гибкость рассматривается, как способность уравновешивать положительные и отрицательные стороны процесса взаимодействия.

Коммуникативная гибкость основывается на основных свойствах личности:

- Универсальность;
- Пластичность;
- Динамичность;
- Коммулятивность;
- Адаптивность;
- Субъективность;
- Амбивалентность;
- Отражаемость;
- Перенос.

В данной игровой модели основная работа акцентируется на:

Пластичности- возможность переживать разные оттенки коммуникативного процесса, и даже с разными знаками.

Адаптивности- способность притупляться в процессе привыкания.

Субъективности- способность разных людей, в зависимости от личностных особенностей, испытывать разные эмоции по отношению к одному и тому же источнику.

Отражаемости- возможность одних эмоций возбуждать другие.

Переносе- возможность переживать стимульные эмоции по отношению к предметам, связанным с этим

стимулом.

Вселенная игры: Сердце густого Южного леса, в котором проживает племя людей.

1. Участники игры

Возраст игроков – от 13лет. При необходимости, условия игры могут быть адаптированы и переработаны.

Количество участников: - 15 чел.

2. Цели и задачи игры

Цель: Развитие коммуникативной гибкости, через решение коммуникативных задач.

Задачи:

Развитие коммуникативных навыков;

Формирование лидерской позиции;

Развитие навыков социально активной деятельности;

Формирование позиции принятия себя и других.

3. Ход игры.

Реализация игры осуществляется в три основных этапа:

Подготовительный;

Игровой;

Заключительный.

Продолжительность от 1,30 до 2 часов.

Описание игры:

В ходе первого этапа, идет подготовка участников к игре. Сбор и подготовка необходимого реквизита. Информирование участников об особенностях игры. Ознакомление с правилами. Распределение ролей и индивидуальная консультация с каждым ключевым персонажем, по вопросу активных игровых действий. Определяется место проведение действия, его оформление в соответствии с требованием игры: замкнутость пространства, оформление искусственными цветами и деревьями, создание эффекта леса, подбор музыкального сопровождения. *

Игровой этап начинается со сбора на игровой территории, где проходит вступительная интермедия, и само игровое действие. Персонажи проходят ритуал знакомства друг с другом, после чего и начинается сам поиск необходимых материалов, и построение сюжетных связей для достижения поставленных целей.

В ходе заключительного этапа идет раскрытие персонажей, задач, и полученных результатов. Рефлексия игры, выход из роли, осознание происходящего.

*музыкальное сопровождение **обязательно**. Предпочтение отдается подборкам из серии «Звуки леса», можно использовать New age, Chill out, микс «Цветные сны».

Основные правила: 1. Правило ограниченности игровой территории; 2. Правило слова- мнение каждого персонажа имеет место быть; 3. Правило Неприкосновенность персонажей- исключено любое физическое

или психологическое воздействие на персонаж; **4.** Правило Времени- продолжительность игрового действия ограничено, это контролируется музыкальной подложкой; **5.** Правило Вымышленности- все действия осуществляются только в контексте требований к персонажу; 6. Правило «Здесь и сейчас»- обсуждение игры не выходит за рамки игровой территории.

Адаптация пространства:

Перед началом игры подготавливается рабочее пространство. Помещение должно быть хорошо проветренным, фоном звучит легкая музыка предпочтение отдается подборками миксов New Age серии «Звуки леса». Приветствуется наличие искусственных растений , драпировка стен и мебели (шкафов и полок) тканями, с целью создания более мягкого пространства.

Группа участников входит в уже атмосферное пространство.

Знакомство с правилами и вводными:

Участники игрового действия знакомятся с правилами игры и получают свои вводные заранее, дабы у них было время для проработки образа игрового персонажа. Мастера игры озвучивают основные правила и особенности культуры взаимодействия.

Весь вспомогательный материал, в данном случае личные атрибуты персонажи получают индивидуально (с необходимым пояснением функциональности атрибута), непосредственно перед самой игрой.

По ходу игры, участники могут обращаться к мастерам за пояснениями действий, напоминанием правил, и тд.

В случае возникновения сложностей в игре, мастер может изменить правила, не нарушая концепции игрового действия.

Легенда игры:

Земля. Не далекое будущее. По планете распространяется вирус, который поразил почти все живое.

В дичайших Южных лесах осталось племя людей, которых еще не коснулся, этот вирус, но опасность, все же, рядом. Вирус движется по планете, и в любой момент, он может оказаться в этих лесах.

Вирус обладает несколькими ключевыми симптомами:

Жар,

Пигментация кожи в виде красных пятен,

Лихорадка,

Галлюцинации.

В самом сердце дичайшего леса живет племя людей. Все время они были защищены. Но случилось так, что Жрица племени, увидев картины мира вне лесов, дала понять племени, что на планете происходит, что-то не доброе, и скоро это коснется и их.

В племени возникает легкое волнение, местами возникают «Вспышки паники».

Племя начинает искать пути спасения от грядущей напасти.

В племени 13 ключевых персонажей, которые и ведут сюжетные линии, остальные участники, являются

простыми жителями племени, участниками формирующихся сюжетный связей.

Вводные

Жрица. Вы - провидица. Видите события будущего. Иногда случается так, что вы падаете на землю, в лихорадке, и выкрикиваете те события, которые вы видите. Вы знаете, как передается вирус, но не знаете, как сообщить об этом племени.

Ваша задача: следить за поведением шамана,

и не оставлять ее наедине с кем либо из племени.

Вы знаете, как определить чужака в племени- у него на запястье отражение созвездия Большой медведицы;

Вы знаете, как определить инфицированного жителя племени- у него появляется красная сыть на руках.

Шаман. Самая мощная сила племени в ваших руках. Вы четко уверены в том, что вирус- Кара небес, и излечить планету от вируса можно лишь принеся в жертву зараженного. Для этого вам нужно завести зараженного человека в ближайшую пещеру, для проведения ритуала жертвоприношения.

Ваша задача: обнаружить зараженного жителя племени

Вождь. Глава племени. Вам не страшен вирус, для вас главнее всего, что бы все племя осталось живым. Но вы не можете на прямую общаться с жителями племени. Вы можете общаться только через Глошатого племени.

Ваши задачи: 1. Общаясь с жителями племени, выяснить, хорошо ли они себя чувствуют, и понять, нет ли в вашем племени чужака;

(Как определить чужака, знает Жрица)

2. Обнаружив чужака, Вы должны сохранить его тайну, и отвести его к Целителю Племени;

3. Как можно чаще сообщайте племени о том, что они в безопасности, их Вождь позаботится о них, и им нечего бояться.

Обычный житель племени. Вы, как и Шаманка, считаете что вирус- это кара богов.

Ваша задача: убедить в этом всех остальных!

Травница племени. Вы верите в чудодейственные свойства Земли и растений. У вас запас различных сборов и кореньев, включая сухую ветку Священного дерева. Вы уверены, что заражения можно избежать, надев оберег их трав.

Ваши задачи: 1. Сделать каждому жителю племени оберег;

2. У Вас есть ветвь Священного дерева, Вы должны передать ее Шаману.

Реквизит: сбор трав, нить для амулетов, коренья, ветка Священного дерева.

Мистик племени. Вы считаете что вирус- это черви живущие под стволами деревьев, которые выбираются по ночам на поверхность. Вы считаете, что спастись, можно начертив круг сухой веткой священного дерева, и оставаться в нем до рассвета.

Ваши задачи:

1. Убедить в этом все племя;

2. Отыскать сухую ветку Священного дерева.

3. Получив сухую ветку Священного дерева, начертить круг, и ввести все племя в него. Как только племя войдет в круг, Вы должны произнести заклинание: «Что из Земли вышло, вернись обратно»!*

Целитель племени. Вы лечите жителей племени от всех недугов. В давней дружбе с Травницей. Вы считаете, что можно излечиться от вируса, испив слезы русалки. У вас есть небольшой ее запас, которого должно хватить на все племя. Вам также известно, что есть некий просветленный чужак, который знает, как спасти Ваше племя. Вы не знаете как он выглядит, но знаете, что у него есть отличительная черта-отображение созвездия Большой Медведицы на запястии.

Ваша задача: 1. Первым обнаружить заразившегося и излечить его, дав выпить слезы русалки;

2. Если случается так, что к Вам привели просветленного чужака, Вы должны разузнать у него тайну вируса, и как спасти ваше племя. **

Реквизиты: склянка со слезами русалки.

Пещерный страж. Вы защитник племени. Следите за порядком, и за тем, что бы никто чужой не проник в племя.

Ваша задача: Никого не выпускать за пределы поселения.

Чтец Луны и Солнца. В племени вы ведете отсчет времени и событий. Следите за Солнцем и Луной. По вашему мнению, племя можно оберечь от заражения, поместив на ритуальный алтарь из трав Лунный камень, и провести ритуал очищения. Вы знаете, что Лунный камень точно существует, но где он находится вам не известно.

Ваши задачи: 1. Убедить всех жителей в необходимости соорудить алтарь;

2. Найти хранителя алтарных трав, и взять у него их;

3. Отыскать хранителя Лунного камня.

Лик племени. Вы магический страж племени. Вы знаете все о магии и способах ее использования. У вас есть все, что необходимо для сооружения Алтаря, у вас есть кусок Лунного камня, а так же несколько кусков метеорита. Вы считаете, что от вируса можно спастись, если совершить ритуал заклятия. Для проведения ритуала у вас есть все, кроме сухой ветки Священного дерева. Как провести ритуал знает Просвещенный чужак.

Ваши задачи: 1. При помощи сторонних жителей раздобыть ветку Священного дерева.

2. Сохранить при себе Лунный камень.

Реквизит: лунный камень, несколько кусков метеорита, сбор трав.

Глашатай племени. Вы самый внимательный и раньше всех узнаете всю информацию о том, что происходит в племени. Вы передаете информацию от вождя племени и обратно.

Ваша задача: 1. Отыскать среди жителей племени инфицированного(как его отыскать, знает Жрец (Жрица))

2. Сообщить об этом Вождю.

Обычный житель племени: Вы, первый заразившийся. У вас проявляется пигментация кожи, и иногда вы видите галлюцинации.

Ваши задачи: 1. Найти действенное средство для излечения;

2. Сохранить тайну болезни;

Особенность: первую часть игры вы отыгрываете как обычный житель племени,

через полчаса после старта игры, вы включаетесь в активную роль зараженного вирусом, и начинаете выполнение поставленных перед вами задач, периодически отыгрывая видение галлюцинаций

Обычный житель племени. Вы вообще не верите в существование вируса.

Ваша задача: убедить всех жителей племени, в том, что вируса нет.

Лик Леса. Вы общаетесь с травами и деревьями. Вы слышите их голова. От одного из деревьев вы услышали, что в племени есть зараженный.

Ваша задача: подводить к этому дереву жителей племени,

и убеждать в том, что вы услышали от него.

Особенность: первую половину игры, вы просто общаетесь с травами и деревьями, спустя полчаса от начала игры, вы начинаете внушать жителям, что одно из деревьев вам сообщило страшную тайну.

Просвещенный чужак. Вы всеведающий чужак и пришли в племя по зову предков. Вы знаете о том, что племя находится в опасности, ибо по планете распространяется вирус.

С вами общаются духи леса, и сообщают Вам всё и обо всем, и Вы должны передать знания тем, кому они предназначены.

Ваши знания: 1.Вам известен ритуал Лика Племени:

Из сбора трав выкладывается круг, в центр круга кладется лунный камень, рядом с камнем кладется ветвь Священного дерева.

Лик племени должен собрать все племя вокруг Лунного камня, и произнести слова:

«Силою Неба и Гор! Стремление птиц и воды! Твердостью камня и земли! Лес окутай себя туманом чистоты!»

2. Тайна вируса в том, что он не так опасен, как говорит Шаман племени! От него можно излечиться если свершить ритуал, который может провести только Лик пемени.

Особенность: у вас на запястии отображение созвездия Большой медведицы.

Информация для мастера:

*Один из вариантов финала игры, когда Мистик достигает своей цели!

** Вариант финала игры, когда Целитель спасает племя, при совершении ритуала Ликом племени

Рефлексия игры:

В ходе рефлексии, каждый участник транслирует свои ощущения полученные в ходе игры, сообщает о достигнутых целях, и о том, что помешало достижению целей (в случае, если такое произошло).

Мастера игры обязательно проводят информационную рефлексию, делая акцент на том, что это игровая

вселенная, в которой возможны разные пути развития возникающих ситуаций.

Важно услышать мнение каждого участника, и прокомментировать его, в соответствии с запросом.

Игра не предполагает формирования качественно новых знаний, она направлена на развитие уже имеющихся, делая их более гибкими.

Литвинцев Артём Андреевич

Ролевой квест. Время для радости «Time Delete»

Развитие коммуникативных навыков у детей развивается по-разному, в школе приобретаются навыки общения через форму обучения, в лагере самое важное для детей – это игра, поэтому я считаю, что ролевой квест является хорошим средством для развития навыков. Потому что даже, если человек в своей жизни не общается с другими, то в рамках его роли и выполнения задачи придётся взаимодействовать и договариваться. И так как наши проекты являются программными и сюжетными, то ролевой квест является хорошей формой мероприятия.

Цель: развитие коммуникативных компетенций у участников.

Задачи:

- Создание игрового мира.
- Создание сюжета и правил.
- Создание игровых ролей.
- Отрисовка карточек-бонусов и распечатывание.
- Написание дополнительного программного обеспечения.
- Реализация готового ролевого квеста

Описание.

Дети получают карточку со своей ролью, к главной карточке прикреплены ресурсы, которые игроку могут помочь в рамках достижения своей задачи. Главная задача игрока – выжить, то есть не допустить, чтобы время оказалось отметкой минус. Для того, чтобы обмениваться временем есть программа, которой управляет мастер времени – все операции совершаются игроками в особой зоне мастера времени.

Главные цели при активации завершают игру, все задачи, которые были выполнены на момент активации считаются выполненными.

Легенда игры.

В предновогодней суете некто господин Сяоми осознал ценность, которая быстротечна, неуправляема и никаким образом неосязаема. Это случилось вчера утром, когда господин Сяоми имел несчастье задержаться всего на минуту - ровно на 60 секунд, - и опоздал на экспресс. Случайность это была или череда взаимосвязанных обстоятельств, об этом нам уже не узнать. Но именно в этот момент в голову господина С. пришла гениальная мысль, которая положила начало технологической революции в использовании времени.

Уже через несколько недель технология обмена времени между людьми стала доступна широким массам людей. Фраза "Время - деньги" получила буквальное значение. За время теперь можно купить всё, что

угодно. Ленты всех сетей запестрили предложениями предложениями по обмену временем и тут же появился "чёрный" рынок обмена, дельцы и махинаторы, а вслед за ними и агенты времени - специалисты, стоящие на страже законности операций со временем. Мир разделился на тех, у кого "вагон" времени, и тех, у кого времени "в обрез".

Все участники обмена временем стали также владельцами кей-логинов, которые делали операции со временем доступными. Кто-то может похвастать кей-логином категории "Джокер", а кто-то владеет обычным символом.

Ученые разных стран стали говорить о том, что подобная технология обмена и накопления времени позволяет также ускорять время или путешествовать в будущее за счет уникальных комбинаций кей-логинов. Но всем казалось, что их рассуждения слишком иллюзорны.

Правительства ряда стран обеспокоены тем, что господин Сяоми является монополистом на рынке времени: только ему известна технология обмена.

Это те немногие причины, по которым новогодняя вечеринка господина Сяоми вызвала такой интерес. Многие стремились оказаться в числе приглашенных любой ценой.

Сейчас на часах 23:00. В этот вечер многие осуществят мечту. В 23:59 у каждого останется ровно минута на желание. Что загадаете вы? Не опаздывать? Запасной час в сутках? Никогда не взрослеть? В один миг превратится в старика 70 лет? Или просто быть счастливым рядом со своей семьей? Чтобы вы не загадали, помните: "Время потеряешь - не вернешь".

Через несколько минут вечеринка начнется, а пока мы расскажем вам об основных правилах игры и времени:

Все не то, чем кажется: если в начали игру со временем, не зевайте - аферы со временем случаются постоянно.

Разрешен обмен временем с любым человек в игре: обмен осуществляется у мастера времени.

Особые комбинации времени (если таковые существуют) могут осуществляться только через мастера зоны key-login.

Астафьева Елизавета Борисовна

Методическая разработка образовательного занятия «Закулисье»

Цель: актуализация и развитие интереса подростка к театральному искусству как способа повышения общего уровня культуры через знакомство подростков с историей и принципами организации работы в театре.

Задачи:

1. Расширить знания подростков об истории театра;
2. Познакомить подростка с работой актера и режиссера;
3. Развить способности к творчеству и нестандартному мышлению;
4.Организовать деятельность, направленную на умение работать в команде и развитие коммуникативных и ораторских навыков подростков;
5.Включить в деятельность, направленную на интерес подростка к театральной деятельности.

Образовательные результаты:

Формулировка результата	Показатели результата	Способы оценки и фиксации результата
Расширение знаний подростков об истории театра	Подростки: - знают основные этапы истории театра; - имеют представление о современном театре;	Вопрос-ответная форма, диалог, запись на доске
Представление о принципах работы актера, режиссера и драматурга	Подросток имеет представление о принципах работы актера, режиссера и драматурга	Беседа, наблюдение, итоговый продукт в упражнениях, выступление перед группой
Опыт работы в команде и развитие коммуникативных и ораторских навыков подростков	Подросток: - имеет опыт работы в команде; - умеет высказывать свое мнение; - защищает свою позицию и позицию команды; - повышает навыки ораторского искусства.	Наблюдение, выступление перед группой
Включение в деятельность, направленную на интерес подростка к театральной деятельности	Подросток - включен в деятельность, направленную на знакомство подростка с театральной деятельностью; - заинтересован в изучении театральной деятельности.	Наблюдение, опрос, беседа.

Условия проведения дела: Предварительно готовится помещение для дела, по периметру

расставляются стулья (коврики для сидения на полу) по количеству участников, основное пространство помещения свободное

Перечень необходимого реквизита: Ученическая доска и мел/флипчарт и маркеры

Рекомендуемое помещение: место сбора отряда в крытом помещении, просторная беседка (при условиях теплой сухой погоды)

План проведения дела:

1. Настрой команды (2 минуты);
2. Приветственное слово, знакомство, введение в тематику дела (2 минуты);
3. История театра (4 минуты);
4. Обсуждение главных профессий в театре и качеств актера. (5 минут);
5. Артикуляционная разминка (15 минут);
6. Работа с интонацией (6 минут);
7. Обсуждение работы режиссера, пробное упражнение (8 минут»);
8. Обсуждение работы драматурга, составление завязки «новой пьесы» (15 минут);
8. Рефлексия (5 минут).

Норкулова Елизавета Муратовна

Студентка ФГБОУ ВО «Липецкий государственный педагогический университет»
г. Липецк

Методическая разработка «Психологическое занятие «Объясни, чтобы я тебя понял» реализованная в рамках образовательной программы детского лагеря «Комсомольский» на 2018 год «Профессиональные старты»

Участники: 26 подростков, возраста от 13 до 17 лет. Участники Всероссийского проекта «Профессиональные старты».

Основная идея: психологическое занятие с тремя блоками упражнений, анализом собственных способов деятельности и коллективным обсуждением. Упражнения: «Геометрические фигуры», «Гид-путешественник», «Футболка для тебя».

Форма дела: психологическое занятие

Педагогические возможности:

Создать благоприятную атмосферу каждому участнику для самопознания и эффективного взаимодействия с другими;

Помочь подростку понять, над какими своими слабыми сторонами нужно работать

Место и роль в образовательном модуле: занятие помогает лучше понять себя, свое место в коллективе, методы общения и донесения информации до окружающих людей, развить навыки креативного мышления и работы в режиме многозадачности, что играет особую роль в воспитании и развитии будущих педагогов, вожатых, нынешних участников проекта «Профессиональные старты».

Цель: Выявление у подростков собственных сильных и слабых сторон в общении с другими людьми, познание способов взаимодействия с окружающими.

Задачи:

- Познакомить участников с базовыми психологическими упражнениями на доверие и умение эффективно общаться с людьми;
- Обеспечить активное участие каждого ребёнка в отряде;
- Помочь ребёнку проанализировать собственные модели поведения и донесения информации;
- Убедиться, что каждый удовлетворён результатом. Если нет, помочь ребёнку спроектировать свою дальнейшую деятельность по достижению желаемого результата.

Образовательные результаты:

- Подростки знакомы с ключевыми психологическими упражнениями на доверие и умение

эффективно общаться с людьми;

- Подростки понимают, какие модели поведения они используют при подаче информации;
- Подростки осознают, как могут поработать над собой дальше, чтобы выстраивать общение с другими эффективно.

Условия проведения обучающего занятия:

Подготовительный этап:

Подготовить реквизит: бумагу, фломастеры;

2. Подготовить ровную площадку для проведения упражнения «Гид-путешественник»;

3. Собрать участников в одном месте, с блокнотами.

Реквизиты и оборудование: ровная площадка, фломастеры, бумага, блокноты.

Ход занятия:

1. Приветствие;

2. Обсуждение вопроса о слагаемых эффективного общения между людьми;

3. Проведение трёх психологических упражнений, с кратким анализом после завершения каждого (спросить каждого);

4. Рефлексия.

Горяйнова Евгения Дмитриевна



Студентка ФГБОУ ВО «Липецкий государственный педагогический университет»
г. Липецк

Авторская методическая разработка игровой, развлекательной программы «Поттериана»

Программа проводится для детей разного возраста.

Методическая цель: сплочение коллектива и построение эффективного командного взаимодействия

Задачи:

- Сформировать доверительные отношения в коллективе;
- Развитие ответственности и вклада каждого участника в решении общих задач;
- Формирование благоприятного психологического климата в команде;
- Осознание каждым участником своей роли, функций в группе;
- Развитие умения работать в команде;

Оборудования: шляпа Альбуса Дамблдора, значки с названием факультетов, , цветные маркеры, карандаши, гелевые ручки и большие листы бумаги, карточки со словами для игры «Крокодил», теннисные мячики, бланки для ответов для экзамена 1, 2;

Ход мероприятия:

Накануне мероприятия участники получают билеты на поезд «Хогвартс Экспресс»

Приветствие участников игры.

Детям предлагается вспомнить историю о 7 приключениях Гарри Поттера и перечислить ихв правильно последовательности. (Философский камень, Тайная комната, Узник Азкабана, Кубок огня, Орден Феникса, Принц-Полукровка, Дары Смерти).(Слайд 2)

Затем организатор распределяет ребят по командам: По центру комнаты ставится говорящая шляпа Альбуса Дамблдора, в ней лежат значки с название факультетов. Каждый ребенок вытягивает из шляпы один из них, после чего становится ясно, к какому факультету он будет принадлежать. Выбор проходит между Гриффиндором, Когтевраном, Слизерином и Пуффендуем. (Слайд 3)

После организатор представляет жюри лагеря и раздаёт бланки для выставления баллов за каждый конкурс (от 1 до 5).

Каждый факультет выбирает старосту (капитана) и придумывает девиз.

Соревнование проводиться в несколько этапов: 2 экзамена, игра в Квиддич, урок трансфигурации, рисунок Патронуса.

Молчанова Юлия Андреевна



Студентка ФГБОУ ВО «Чувашский государственный педагогический университет им. И. Я. Яковлева»
г. Чебоксары

Сценарий интеллектуальной игры «Где логика?»

Цель мероприятия: развить интеллектуальные способности детей.

Задачи мероприятия:

- Создание условий для развития командного духа;
- Интеллектуальное развитие;
- Сплочение временного детского коллектива (ВДК);
- Создание условий для обучения работы в команде.

Возраст участников мероприятия: 7-17 лет.

Время проведения мероприятия: 1 час (60 минут).

Необходимый материал для проведения мероприятия:

Проектор (для лагеря), ноутбук/компьютер (для отряда);

Микрофоны (для лагеря);

Бумажки для ответов (30 шт.);

Ручка/карандаш/фломастер для записи;

Бланк для подсчета баллов (для жюри);

Секундомер (или хронометр в 30 сек.).

Правила игры:

Игра на время. На обсуждение и сдачу ответа отводится 30 сек.

Всего 7 раундов. Каждый раунд приносит свое количество баллов.

Нельзя пользоваться интернетом. Штрафные баллы – 10.

Нельзя мешать другим командам.

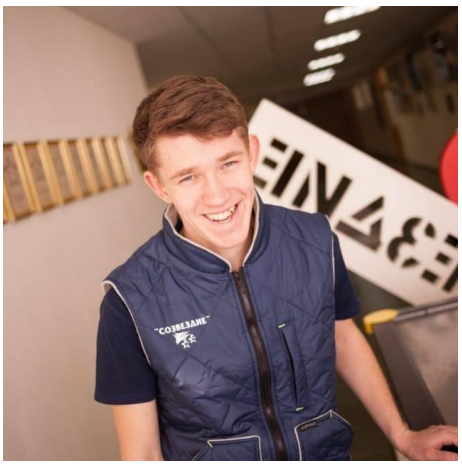
Не создаем конфликтных ситуаций. Уважаем друг друга.

С жюри нельзя спорить.

Ответы записывать полные и понятным почерком (чтобы не было ситуаций недопонимания).

Литвинов Алексей Алексеевич

Студент ФБОУ ВО «Педагогический институт Тихоокеанского государственного университета»
г. Хабаровск



Педагогическая авторская разработка «Я помню! Я горжусь!»

Актуальность: Большое внимание в современном обществе уделяется – гражданско-патриотическому воспитанию подрастающего поколения. Необходимо беречь и развивать чувство патриотизма, любовь к своему государству, имеющему тысячелетнюю историю, формировать у подрастающего поколения гордость за своё Отечество и таким образом воспитывать надёжных защитников Родины.

Цель: формировать чувство патриотизма, любви к Родине, чувство гордости за свою страну на примере героических поступков защитников Родины в морских сражениях.

Задачи:

- На примерах воинского мужества и героизма, опыта службы офицеров флота воспитывать уважение подрастающего поколения к профессии военного, к воинской чести и долгу;
- Знакомство с историей известнейших морских сражений в России;
- Развивать мышление, сообразительность, содействовать сплочению детского коллектива;
- Развивать умение согласовывать интересы в процессе преодоления определенных, соответствующих возрастным особенностям трудностей.

Предполагаемый результат: участники выполняют задания для достижения командной цели, узнают интересную информацию о героических морских сражениях в истории нашей страны. Развивают умение работать в команде, сообразительность. Коллектив становится более сплоченным.

Возраст: 13 – 16 лет.

Форма: отрядное дело

Предварительная подготовка:

Канцелярские принадлежности по количеству команд (бумага, клей. ручки, фломастеры);

Подготовить мультимедийное оборудование (телевизор/ проектор);

Видеоролик;

Сюрпризы от вожатых;

Фломастеры двух разных цветов;

Игровое поле;
Исследовательский журнал (Документ «Исследовательский журнал»);
Заготовки «открытий», которые вклеиваются в журнал (Документ «Сражения»);
Заготовки интересных фактов, которые вклеиваются в журнал (Приложение 4).

Время проведения: 90 минут

Краткое описание: участникам предлагается почувствовать себя в роли настоящих исследователей и отправиться в экспедицию. Исследовать участники будут моря, а именно героические битвы и морские победы русских солдат.

Ход дела:

Вожатый показывает участникам видеоролик, посвященный празднику «День Защитника Отечества», спрашивает у ребят как они относятся к данному празднику? Почему он есть в нашей стране? В чем его значимость?

Вожатый предлагает ребятам принять участие в экспедиции с целью вспомнить или узнать об известных морских подвигах в истории нашей страны.

Вожатый делит отряд на 2 команды, каждая команда придумывает название, девиз и выбирает капитана.

Вожатый объясняет правила. Игра начинается.

После того, как все «открытия» совершены участники и вожатые подводят итоги, объявляют команду-победителя.

После объявления победителей вожатые подводят итог, проведенному делу. Обсуждают с ребятами что узнали нового? Интересного? Какие выводы они могут сделать относительно подвигов русского народа? Как вы думаете, что чувствовали солдаты, которые участвовали в данных сражениях? Почему они это делали?

Общая идея: отряд делится на две команды исследователей, задача которых найти на карте (игровое поле) как можно больше кораблей и таким образом узнать о боевых исторических сражениях, связанных с ними. Каждая команда в начале игры придумывает название и девиз. Выбирает капитана. Задача капитана выслушать мнение каждого члена команды и озвучить окончательное решение. Свои решения команды передают в штаб (вожатые-авиаторы). Только «штабу» известны расположения кораблей, поэтому они делают отметки на карте. Для игроков (в начале игры) карта представляет собой пустое поле.

Аркадьева Любовь Андреевна

Студентка ФГБОУ ВО «Московского городского педагогического университета»
г. Москва

Методическая разработка «Мастер-класс по оригами «Птица счастья»

Оригами -это вид прикладного искусства. В переводе означает «Сложенная бумага». Искусство оригами уходит корнями в Китай, где и была изобретена бумага. Оригами – искусство из Японии по созданию различных моделей цветов, предметов, животных, птиц методом определенного сгибания листа бумаги. В основе любой подделки лежит определенная заготовка- базовая форма. Умение складывать базовые формы позволит ребенку быстрее сориентироваться в изготовлении любой фигурки и усвоить приемы ее конструирования. Этот вид искусства развивает ловкость рук, его любят дети и взрослые.

Цель: Знакомить детей с техникой оригами и формировать навыки работы с бумагой в технике оригами.

Задачи:

- Научить читать схемы и выполнять изделие по образцу
- Развивать творческие способности, фантазию
- Дать детям знания, умения и навыки по технике оригами
- Знакомить детей с историей оригами
- Способствовать развитию координации тонких движений пальцев рук под контролем мозга
- Воспитывать у детей любовь к труду
- Воспитывать аккуратность, точность и усидчивость

Предполагаемый результат

Ребята сделают журавликов собственными руками, а потом смогут делать их самостоятельно и рассказать об истории оригами.

Место проведения: ВДЦ «Орлёнок»

Детский лагерь «Солнышко», аудитория (холл)

Участники: младший школьный возраст от 7 до 10 лет

Необходимое оборудование

Квадраты белого цвета из бумаги 20*20 см

Катушка ниток

Иголка

Предварительная подготовка дела

Изучить литературу по истории оригами

Выбрать фигуру для изготовления

Нарезать из листов А4 квадраты одинакового размера

Подготовить аудиторию

План проведения дела

Приветственное слово

Стихотворение об оригами

Установление правил

Пошаговая инструкция изготовления журавлика с объяснением

Подделка готова

Заключительное слово

Сценарий дела

«Здравствуйте, ребята! Меня зовут Люба, и я рада вас приветствовать в студии творческих идей! Я проведу для вас мастер -класс по оригами.»

Маг, что придумал бумагу цветную
Красную, желтую и голубую,
Верил, наверное, что могут ребята
Сделать фигурки из разных квадратов.
Эти фигурки на всем белом свете
Знали лишь только японские дети.
Символом мира стал белый журавлик
Символом счастья – бумажный кораблик.
Сказочных бабочек, розовых зайцев
Выполнить можно при помощи пальцев.

Бобришова Марина Алексеевна



Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Хабаровский краевой центр внешкольной работы «Созвездие»
Г. Хабаровск

Педагогическая авторская разработка «Настоящий супергерой»

Актуальность: Всё дальше уходит Великая Отечественная война в прошлое, всё меньше остаётся ветеранов, тех, кто прошёл войну и мог бы рассказать о ней. В современном обществе герои фильмов, комиксов выходят на первый план, а реальные люди и их подвиги забываются. Если в документах и литературных произведениях не будет отражаться история страны, города, села, отдельной личности, а современному поколению не будут рассказывать о храбрости и стойкости народа, то опыт тех лет забудется, чего нельзя допустить.

Цель – сформировать у детей интерес к истории Малой родины.

Задачи:

заинтересовать детей изучением историей родного края, судеб людей, которые причастны к Великой Отечественной войне;

сохранять историческую память поколений в памяти подрастающего поколения.

Форма: сторителлинг

Ожидаемы результаты рассказывания истории: У подростков сформируются знания о Великой Отечественной войне, о детях-героях этой войны, они испытают чувство гордости за свой народ. Поймут разницу между вымышленными героями и героями настоящими.

Возрастная категория слушателей истории: 14-17 лет

Он не герой из Marvel, но у него светлая улыбка и добрые глаза

Это был обычный весенний день. Самое начало мая. Вокруг витала та особенная предпраздничная атмосфера, когда по всем каналам страны показывают военные фильмы, а волонтеры на улице раздают георгиевские ленточки.

Даша сидела в своей комнате. Тусклый свет настольной лампы освещал новый глянцевый журнал с комиксами «Marvel». Дракс Разрушитель, Железный Человек, Доктор Стрэндж – яркие изображения персонажей словно сходили со страниц комикса. «Вот бы и в нашей реальности были такие супергерои!» - с печалью подумала Даша. Все эти яркие картинки и увлекательные истории так и захватывают с головой, хочется читать не останавливаясь, на одном дыхании. Но что-то мешало Даше погрузиться в мир

фантастики и этим «что-то» было уже давно пылившееся в задвижке стола домашнее задание по русскому языку. Всем девятиклассникам нужно было написать сочинение, посвященное теме Великой Отечественной войны. Даша понимала, что это задание очень важное, но в тоже время - такое скучное. «Про эти войны нам рассказывают 2 раза в неделю на уроках истории» - крутилось у неё в голове – «Неужели нельзя написать о героях нашего времени? Вон, тот же Капитан Америка ещё какие подвиги совершал!». Но задание было вовсе не о персонажах Marvel. Мама посоветовала Даше поговорить с их соседом, он писатель, который смотрел на войну глазами ребёнка. Писатель детских рассказов – это, конечно, не комиксы, но это всё же должно было быть интересным. Даша собралась с мыслями, написала вопросы, сложила в рюкзак блокнот, ручку и коробку конфет к чаю и отправилась в соседний дом.

Евгений Кириллович Кохан, тот самый детский писатель, о котором говорила мама, встретил Дашу очень тепло и радушно. Его квартира не обладала изяществом: маленькая комнатка, на стенах весели грамоты, в углу находился книжный шкаф с работами автора, письменный стол, на котором стояли красные гвоздики, наверное, подарили к 9 Мая. Евгений Кириллович надел, как он сказал, свой самый лучший костюм – пиджак с великим множеством медалей.

Тот настрой, с которым шла Даша – желание просто набрать фактов для сочинения, улетучился, как только она увидела этого человека – ребёнка-войны и писателя. У него была добрая улыбка, но очень грустные глаза. Евгений Кириллович налил чай, они сели за маленький то ли обеденный, то ли письменный стол. Огромный пушистый кот Кузьма Иванович терся об ноги хозяина и ласково мурлыкал. Даша достала ручку, открыла блокнот, а дальше всё как в тумане…

Кажется, Даша задала всего один вопрос, а услышала историю, ту самую историю, от которой бегут мурашки по коже, задерживается дыхание, а в голове возникают миллионы спутанных мыслей…

«Я родился на Брянщине, в небольшом городке Сурах, в пятистах километрах от Москвы, в апреле 1936 года, а уже в 1941 началась война. Хорошо помню то время: как собирал мерзлую картошку, чтобы мама сделала лепешки, которые называли «тошнотики». Как рано утром бежал за хлебом, а очередь была настолько огромной, что только и успевал почувствовать запах чего-то дразнящего, горячего. Как хлебали воду, разбавленную мукой, и как добрый немец угостил меня горстью шоколадных конфет.

Когда я дорос до школьного возраста, отец ушел на фронт, а старшая сестра – в партизаны, в брянские леса. Я тоже мечтал туда попасть. Вместе с друзьями мы устраивал свой партизанский отряд: назначили командира, разведчиков.

Тогда немцы очень боялись партизан и пытали всех, кто был замечен в связи с ними. Нашу семью тоже схватили. Трудно было там, больно и страшно, но так и не узнав ответа, где расположился партизанский отряд, фашисты отправили нашу в Польшу, на каторгу, где мать работала на пана. Жили мы в темном сыром подвале. Взрослые целые днями трудились на помещика, а мы, дети, оставались в подвале. Немцы запрещали произносить даже слово на русском, поэтому общаться приходилось еле слышно или уже выработанными жестами. Я даже стихотворение написал - «В неволе» называется.

В сорок пятом фашисты начали избавляться от заключенных. Тогда я понял, что нам с сестрой нужно прятаться. У нас это получилось. Спаслись.

Все это я вспоминаю как страшный сон. Он закончился, когда нас с сестрой привезли на родную землю. Вернувшись в Россию, я узнал, что отец погиб на фронте. К себе под крыло меня взяла соседка тетя Зина. Чтобы как-то отблагодарить её, днем приходилось работать помощником у пастуха, а вечером учиться в вечерней школе. Тогда и началась моя творческая деятельность. Сидя на последней парте, я впервые выложил свои мысли на бумагу. Окончил я пять классов и примерно в этом возрасте написал свое первое стихотворение «Мама». Потом попытался напечатать стихи, но попытки оказались неудачными и от обиды и разочарования сжег свои творения. А после долгое время никому не показывал своих произведений.

Первые свои стихи я увидел напечатанными в воронежском журнале «Подъем». Отслужив армейский срок, в 1958 году, я приехал в Хабаровск к сестре и стал трудиться на заводе «Энергомаш». Работал и токарем, и электросварщиком, и слесарем. Здесь и прошла моя рабочая жизнь - она длилась очень долго. Но была и другая жизнь – творческая.

Пишу лирические стихи для взрослых, а получается - для ребят. Поэтесса Римма Казакова посоветовала мне писать для детей. Поэтов, которые пишут стихи – много, тех же, кто пишет для детей – единицы. А ведь дети – самые строгие ценители.

Свою последнюю книгу я назвал «Хвастать нечем». Начинается она со стихотворения «Концлагерное детство» - здесь всё о боли, страхе, ужасе. А стихотворение «Победа» напоминает о тех счастливых, победных минутах. Я даже хочу прочитать его.

Я видел это - я видел это!
Над школьной крышей красный флаг.
И вот идет она – Победа
В бинтах и ярких орденах.
И мы несемся ей навстречу
Вовсю мальчишескую прыть.
Нам очень хочется - да нечем
За то, что живы - отплатить.
И нас, отчаянных и хватких,
Сажая на свое плечо,
Как горсть земли
В добытой схватке,
Она целует горячо!

Правда, эта книга пока еще только ждет своего читателя, потому что денег на издание нет. Так и живём».

Пока Даша и Евгений Кириллович разговаривали, в комнату зашел любимец поэта – кот Кузьма Иванович, которого он спас от смерти. Один раз он возвращался с дачи и увидел маленькую девочку возле реки с

корзинкой котят, он остановился, попросил подарить ему одного, а остальных раздать людям. Сначала его назвали Кузя, но кот взрослел, и называть его просто Кузя, Евгению Кирилловичу показалась неправильным, и он стал обращаться к нему уважительно «Кузьма Иванович».

Даша и не помнит, как закончился их разговор. В том момент её переполняли эмоции. Она поблагодарила Евгения Кирилловича за гостеприимство и разговоры и пошла домой. На улице был дождь. Хотелось ещё немного побыть наедине, но было уже поздно для таких прогулок. Она открыла входную дверь, тихо зашла в комнату, легла на кровать и поняла для себя, что она осталась всё тем же ярым фанатом супергероя, вот только им оказался далеко не персонаж известных комиксов, а тот светлый человек с доброй улыбкой и грустными глазами.

Рефлексия проводится с помощью следующих формулировок:

Данная история привлекла меня тем…

История показалась мне интересной, потому что…

Меня взволновал…

Меня заставило задуматься..

Меня навел на размышления…

Результативность использования: по итогам проведения дела участники прониклись историей судьбы Кохана Е.К., заинтересовались историей родного края, творчеством людей, причастных к Великой Отечественной войне. Данная история побудила у подростков желание придумать и реализовать акцию (по приезду в свои учебные заведения), посвященную поддержке ветеранов, заботе о них.

Петроченко Маргарита Дмитриевна

ФГБОУ «Всероссийский детский центр «Орлёнок»
г. Туапсе

Методическая разработка образовательного занятия «Творческий конструктор»

Участники занятия: Подростки в возрасте 11-17 лет в количестве до 20 человек.

Пояснительная записка

Основная идея: Педагог знакомит подростков с понятием «идея», как можно разработать идею, какие существуют интерактивные методы, а также научит составлять алгоритм подготовки и реализации проектов, правильного распределения обязанностей в Творческой Группе и успешной презентацией идеи.

Форма дела: Познавательное занятие

Педагогические возможности: участие подростков в деле поможет расширить свой кругозор касательно методов разработки идеи и создания проектов, поможет развить быстроту мышления, научит делиться на Творческие Группы, для реализации задуманных идей.

Цель, задачи и предполагаемые результаты

Цель: Развитие инициативности при подготовке и реализации проектов.

Задачи:

- Познакомить с понятием «идея»
- Рассказать о возможных интерактивных методах проведения дел
- Научить составлять алгоритм подготовки и реализации проектов
- Создать атмосферу инициативности для распределения на Творческие Группы

Предполагаемые результаты

Формулировка результата	Показатели результата	Способы оценки и фиксации результата
Подростки знакомы с понятием идея	Подростки понимают что такое «идея», чем она отличается от других близких по смыслу понятий.	Могут самостоятельно предлагать идеи проектов
Подростки знают об интерактивных методах подготовки и реализации проектов	Подростки готовы использовать интерактивные методы при подготовке и реализации проектов	Могут предложить и продемонстрировать интерактивные методы
Создать атмосферу инициативности	Каждый подросток готов войти в состав Творческой Группы для реализации идеи	Наблюдение за деятельностью подростков, каждый участник входит в состав ТГ.

Условия проведения дела

Обычные условия проведения дела: организатором данного дела может являться как отрядный педагог, так и педагог детского лагеря или подростки.

Перечень необходимого реквизита и оборудование: ноутбук, колонка, ватман, маркеры, бумага для записи, ручки по количеству детей.

Рекомендуемое помещение: просторное помещение с возможностью расстановки столов стульев на 20 человек.

План проведения дела:

- Приветствие. Знакомство с понятием «идея», «проект»
- Лекционная часть об интерактивных методах подготовки и проведения проекта
- Лекционная часть об алгоритме создания и подготовки проекта
- Обучение взаимодействию и правильному распределению обязанностей в команде
- Обучение искусству презентации



Маклаков Алексей Сергеевич

ФГБОУ ВО «Магнитогорского государственного технического университета им. Г.И. Носова»
г. Магнитогорск

Сценарий отрядного дела «Дерево, посаженное тобой»

Условные обозначения:

В.: Вожатый

Д.: Дети

До начала тренинга Вожатый предлагает детям образовать круг. Дети садятся в круг случайным образом. Внутри круга уже лежит весь необходимый реквизит: лист «Ватман», карандаши, клей – карандаш, доска для рисования.

Вступительное слово педагога. Объяснение правил проведения вечера, объединение детей в единый круг.

В.: «Друзья мои, мы сегодня собрались по одному очень интересному поводу: скажите, а Вы любите сказки? Что больше всего нам нравится в сказках? Прошу каждого из Вас ответить по часовой стрелке».

Д.: Отвечают по кругу.

В.: «Отлично, а теперь я предлагаю вам на несколько минут погрузиться в удивительный мир сказки! Я с удовольствием поведаю Вам её. Сядьте поудобней. Глаза можно закрыть, но это совсем необязательно. Я прошу Вас только представлять все, о чем я сейчас буду говорить. Пусть ваша фантазия рисует яркие картинки...»

Информационный блок: авторская сказка.

Вожатый зачитывает историю сказки про удивительное «Дерево».

«В некотором удивительном мире, в долине, раскинувшейся среди высоких и неприступных гор, в волшебном лесу, где поют свои дивные песни удивительные птицы, росли одни удивительные Деревья. Эти величественные деревья были посажены и бережно выращено разными племенами людей, жившего далеко – далеко за горами. А знаете, в чём была его необычность? Внешний вид его был отражением мыслей людей древнего племени. Дерево не росло само по себе, не по зову природу – яркие краски ему придавали именно люди, их поступки и отношения друг с другом. У таких Деревьев от ствола отходили три главные ветви, устремлённые высоко к небесам, а от них – множество маленьких. У каждой из этих ветвей были свои «листочки», носящими названия: «Отношение к людям, которые находятся рядом с тобой», «Отношение к своему племени», «Отношение к будущему своего племени». У каждого Дерева эти ветви имели свою, не похожую на других форму, свою характерную особенность. На одном Дереве ветвь Отношения к людям была пряма и устремлена вверх, потому что была ветвью Правдивости, а на другом

была скручена кольцом Лжи. Где-то ветвь Отношения к племени вызывающе торчала Самовлюбленностью и эгоизмом, где-то прогибалась до земли от своей Приниженности, а где-то спокойно и уверенно поднималась к солнцу как воплощение Достоинства. Очень разные Деревья росли в этом волшебном лесу. Были среди них очень красивые и безобразные, высокие и низкие, стройные и стелющиеся по земле. Так непохожи были Деревья, потому что росли они на разных почвах, неодинаково согревало их солнце, иначе обдувал ветер, не поровну давал влаги дождь.

Порой налетала в волшебную долину свирепая буря, яростно бросалась она на Деревья-Характеры: иные ломала или вырывала с корнем, другие гнула до земли, но сломать не могла. Были и такие, что не склонялись даже под самым сильным ураганным ветром и лишь гордо распрямляли свои могучие ветви.

Когда сказка завершается, вожатый просит группу использовать своё воображение, представить и изобразить, как может выглядеть их отрядное Дерево. Рисовать можно карандашами или фломастерами, однако краски предпочтительней.

В.: Друзья, давайте представим, что мы с Вами попали в удивительный лес. Нашему отряду выпала возможность посадить собственное дерево. Ствол этого дерева, его листья и ветви – символ нашего отряда, Проведение тренинга «Нарисуй собственное дерево!». Основной сюжет. Развитие действия. Часть 1. «Рисунок отрядного Дерева». Время на рисование – не меньше двадцати пяти минут. Вожатый садится в отрядный круг и объясняет, как будет выглядеть дерево:

В.: а) Итак, друзья мои, сперва мы рисуем ствол дерева. Возьмите каждый из вас кисточки удобного размера. Каким будет ствол – толстым или тонким – решать только Вам. Главное – чтобы каждый из вас участвовал в рисовании этого прекрасного дерева! Не забудьте про большие ветви и отходящие от них маленькие веточки.

Дети рисуют «костяк» дерева. Вожатый участвует в процессе рисования. В завершении достаёт «листочки».

В.: Итак, мы проделали с Вами очень ответственный этап – нарисовали основу дереву. Но чего – то не хватает, как вы думаете?

Д.: (отвечают) Листочков!

В.: А что будет на листочках?

Д.: (отвечают): то, что мы думаем, как представляем.

В.: Правильно, друзья мои, наши мысли. То, что мы с Вами думаем о других, о нашем отряде, как едином племени, о его будущем.

Сизых Маргарита Алексеевна

ГАУ ДПО ИО «Региональный институт кадровой политики и непрерывного профессионального образования», старший методист центра развития кадрового потенциала»
Г. Иркутск

Урок мудрости. «Выпускной» 2016г.

Цель: воспитание патриотизма.

Ход мероприятия: На сцене происходит спектакль на военную тематику.

Действующие лица:

Костя- 17 лет, выпускник, живет с бабушкой и дедушкой

Леша- 17 лет. выпускник.

ПАша- 18 лет, выпускник, живет с матерью и сестрой.

Маша- 17 лет, выпускница, живет с родителями и братом.

Аня- 17 лет, выпускница.

Таня- 17 лет, выпускница.

Света - младшая сестра Паши, 13 лет.

Елена Викторовна - мать Паши и Светы.

Екатерина Ивановна - мать Ани.

Дарья Сергеевна - мать Леши

Катя - подруга Светы

Лиза - подруга Светы

Сцена 1

Света, Катя, Лиза

Света и Катя сидят на лавочке, к ним подбегает Лиза.

К: Лиза, ну наконец-то!

Л: Девочки, посмотрите, какое платье мне папа привез. Из Германии. Он снова в командировке там был.

С: очень красивое.

К: Здорово! Ты прям как выпускница!

Л: Ой, неееет. На выпускном у меня будет совсеееем другое платье. Мы с родителями, когда отдыхать ездили, я видела такиииие платья. У нас таких здесь нет. И вот на выпускном у меня будет одно из таких. Тууфлии. И … длинные волосы. Я буду идти, все будут на меня смотрееть (вышагивает перед девочками).

Девчонки смеются

Л: Смеетесь, а будто сами не мечтаете о выпускном.

К: До этого ведь целых четыре года. Вдруг все поменяется. И у нас здесь будут такие платья, о которых сейчас мы даже мечтать не можем.

С: А мне все равно, какие будут тут, какие там. Я уже точно решила, что у меня будет голубое платье. А главное мама и брат будут рядом. И Таня. Они, может быть, с моим братом Пашей уже поженятся.

К: У него же сегодня выпускной, да?

С: Ага, я хочу попробовать отпроситься у мамы пойти с ним на танцы!

Л: думаешь, что отпустит?

С: Надеюсь, я ведь с Пашей буду.

К: Ты же потом все нам расскажешь?

С: Конечно! Я сейчас пойду домой. Мама как раз уже должна вернуться.

Л: Давай, удачи тебе!

К: И помни, что ты обещала все нам рассказать!

Сцена 2

Елена Викторовна и Света.

Лиза: Мама, мама, а можно мне тоже пойти сегодня на танцы.

Е.В: Света, вот подрастешь - пойдешь.

Света: Ну, мам, мне же уже 13...И тем более Паша идет!

Е.В: У твоего брата выпускной, ему будет не до тебя. Так что даже не уговаривай.

Света: Я тоже хочу выпускной!

Заходит Паша.

Е.В: Паша, ну где же ты ходишь? Вот держи рубашка твоя.

П: Спасибо, мам. Я уже побежал, мне за Таней надо зайти.

Света: Паша, Паша, а можно с тобой?

Е.В.: Света, прекрати.

Паша: Вот сестренка, будет у тебя выпускной, погуляем вместе. А сейчас, извини.

Света: А вдруг у меня не будет выпускного?

Е.В. Что ты говоришь-то такое?

Света: А вдруг что-нибудь случится?

Паша: Глупенькая, ну что может случиться?

Света: Не знаю.

Паша: Ну вот. Все, иди. Спать скоро.

Света: Но я хочу с тобой на танцы.

Паша: Света, рано тебе еще, рано.

(уходят)

Сцена 3. Маша и Костя

К: Вот закончилась школа, теперь наконец-то можно жить как хочется.

М: Да? И как же тебе хочется жить?

К: Как, как. Уедем давай отсюда?

М: Уедем? Да куда же?

К: Маш, да какая разница? Куда угодно. Жить начнем по-другому. Работать будем, потом дом свой построим.

М: Смешной ты.

К: Ну неужели тебе не хочется уже жить самостоятельно?

М: Хочется. Просто мне не верится, что все. Вот она взрослая жизнь уже пороге. Стоит только выйти.

К: Главное, чтобы было с кем выйти на этот порог..

М: Ну..времени-то сколько уже..Ребята, наверное, ждут уже.

уходят.

Сцена 4. Екатерина Ивановна, Леша, Аня

Л: Здравствуйте, Е.И

Е.И: Здравствуй, Лешенька. Как твои дела?

Л: Все прекрасно. Вчера с работой договорился, берут меня.. С понедельника пойду .

Е.И.: Как здорово! Все, значит сегодня до самого утра танцевать будете. А то потом, может, уже и не до танцев будет.

Л: Да на танцы-то всегда время найдется. Вся жизнь еще впереди.

Е.И: Ох, молодость. Конечно, все успеете, главное правильно распоряжайтесь временем этим.

Л: Будем стараться!

Е.И: Аня, выходи скорей. Тебя уже ждут.

А: Бегу. Ой, Леша. Привет.

Л: Привет. Пойдем.

А: Да, конечно. Мамочка, пока.

Л: До свидания, Екатерина Ивановна.

Е.И. До свидания, мои хорошие. Ребятам привет передавайте.

Сальник Мария Александровна

ФГБОУ «Всероссийский детский центр «Орлёнок»
г. Туапсе

Методическая разработка игрового часа «Что? Где? Когда?»

Участники: подростки 14-15 лет (24 человека).

Краткое описание идеи: игра формирует умения и навыки социального взаимодействия и общения, сотрудничества, развитие коммуникабельности, развивает таких качества, как умение слушать другого человека, работать в группе, создает условия для проявления способностей, интеллектуальных умений учащихся.

Цель: развитие интеллектуальной активности подростков.

Задачи:

1.Создание условий для проявления способностей, интеллектуальных умений учащихся.

2.Развитие таких качества, как умение слушать другого человека, работать в группе.

3. Формирование навыков индивидуального и совместного принятия решений.

Условия проведения дела/занятия:

- карточки с вопросами; карточки для жеребьевки; белые листы и ручки;
- отрядное место.

Форма: игровой час.

Педагогические возможности: выявить взаимодействие между участниками коллектива; увидеть, какие индивидуальные качества проявляют подростки.

Место и роль дела/занятия в образовательном модуле: основной период.

План проведения:

Пролог: ведущий беседует с ребятами, знакомит с правилами игры.

Завязка: жеребьёвка на 6 команд, выбирают капитана команды, придумывают название команды.

Развитие сюжета: ребята отвечают командами на вопросы.

Кульминация: капитаны отвечают на блиц-вопросы, зарабатывая для своей команды дополнительные баллы.

Развязка: итоговый вопрос для всех команд, который даёт максимальное количество баллов (Чёрный ящик).

Эпилог:

-подведение итогов (Что нового ребята узнали? Чтобы хотели изменить? Плюсы и минусы игры?)

Сценарий дела:

Добрый вечер, дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас в нашем клубе «Что? Где? Когда?». Уважаемые знатоки, позвольте мне ознакомить вас с правилами игры. После озвучения ведущим вопроса вам даётся 1 минута, в течение которой вы должны обсудить и выбрать вариант ответа. Капитан команды определяет, какую версию ответа и кто будет озвучивать, также ответ нужно записать на листе и сдать ведущему по истечению времени. В случае правильного ответа команде присуждается 1 балл, в случае неверного ответа 0. Игра состоит из 3 раундов. На столе конверты с вопросами. Если у команды имеется досрочный ответ, в том случае, если он правильный, сохраняется дополнительная минута. Итак, мы начинаем!

1 раунд!

1. С недавних пор в Италии стала модной новая диета. Суть ее сводится к употреблению продуктов в строго определенной последовательности. Начинать есть, например, следует с малины или помидоров. Затем, после небольшой передышки, можно приналечь на бананы, жареную картошку или булку с маслом. А на десерт – зелень, огурцы или плоды киви.

Внимание - вопрос: если вы поняли принцип, по которому строится эта диета, вы без труда напишете ее название.

Ответ: Светофор.

2. В древней Греции большое внимание уделялось приготовлению вкусной и питательной пищи, поэтому древние повара вовсю старались изобрести какие-либо ингредиенты, которые любое блюдо сделали бы восхитительным. Известный древнегреческий философ Сократ на это ответил так: «Я знаю единственную приправу, которая способна даже несъедобное блюдо сделать съедобным, и это- …»

Внимание - вопрос: что имел в виду Сократ?

Ответ: голод. Когда человек голоден, он способен проглотить что угодно.

3. Зонтик был изобретен дважды: первый раз в Древнем Китае, второй в Англии. Причём его предназначение в обоих случаях было совершенно разное.

Внимание-вопрос: чем отличался английский зонтик от китайского?

Ответ: Английский – от дождя, китайский – от солнца.

4. Корова и кресло, курица и циркуль, штатив и рояль.

Внимание - вопрос: Что общего у каждой пары?

Ответ: количество ног.

5. Одно из самых известных произведений живописи в мире – это картина Леонардо да Винчи "Мона Лиза", которая находится в Лувре (Париж, Франция).

Внимание - вопрос: Какая деталь внешности отсутствует у женщины, изображенной на полотне, в том время как эта деталь есть у каждого человека?

Ответ: Брови.

6. В Древней Руси деньгами служили серебряные бруски - их называли гривнами. Если вещь стоила меньше, чем весь брусок, то отрубали половину. Тоже деньги!

Внимание - вопрос: Как называлась отрубленная часть серебряного бруска?

Ответ: Эту часть серебряного бруска называли рублём. Отсюда и пошло название денежной единицы - рубль.

7. Согласно одной из африканских легенд, первый человек спустился на землю с неба.

Внимание вопрос: А какое животное (по представлениям, конечно, африканцев), помогло ему в этом?

Ответ: жираф.

8. Этот список составлен в первом веке до нашей эры, и он до сих пор остался неизменным, хотя предпринимались сотни попыток этот список изменить.

Внимание вопрос: О чем речь?

Подсказка: список из семи пунктов.

Ответ: Семь чудес Света.

9. .Индонезия располагается на островах Индийского океана и про неё говорят: «Здесь если дождь – так ливень, если дерево – так великан, если бабочка – так с птицу, а если дом – так на...»

Внимание - вопрос: А на чём?

Ответ: ...на ходулях.

Комментарий: так как когда настает время Больших дождей, то везде вода, а в домах сухо, ибо ходули поднимают их высоко над землей.

10. В этом состоянии люди проводят треть своей жизни. В Древнем Китае одной из страшнейших пыток было лишение человека этого состояния.

Внимание-вопрос: назовите это состояние?

Ответ: сон.

11. Перед вами марка, выпущенная почтой Беларуси.

Внимание – вопрос: какую фразу из трех слов, представляющую собой народную пословицу, мы закрыли белой полоской?

Ответ: "Хлеб – всему голова".

Дорогие друзья, 1 раунд подошёл к концу. Пока жюри подсчитывает баллы, мы переходим ко 2 раунду. Мы приглашаем по очереди капитанов от каждой команды, в течение 20 секунд будут задаваться вопросы, на которые как можно быстрее нужно будет ответить. Итак, мы начинаем 2 раунд! Просим выйти капитана от 1 команды (все капитаны по очереди).

Раунд 2 – Блиц-опрос капитанов.

Дидактические материалы:

-карточки для жеребьёвки, лист оценки для жюри, карточки с вопросами;

-6 столов, стулья.

Коренда Мария Александровна



Место обучения: БФУ им. И. Канта, институт образования, профиль подготовки: начальное образование, 4 курс

Методическая разработка

Актуальность:

Формирование позитивного психологического климата временного детского коллектива – одна из основных задач вожатого, а также целенаправленная система формирования детского коллектива, команды.

Значительный вклад в разработку теории и методики воспитательного коллектива внес А.С. Макаренко. Им была принципиально по-новому осмыслена роль коллектива в воспитании детей, который в его педагогической практике превратился в субъект воспитательного воздействия, влияющий на каждого члена коллектива. По его мнению, педагог только на первых порах является полноправным организатором детского коллектива. По мере развития его воспитательных функций, создания органов самоуправления и формирования коллективистических отношений он все больше уходит на задний план.

Что дает коллектив личности?

Во-первых, удовлетворяет потребности личности в общении и самоутверждении.

Во-вторых, является сферой ее жизнедеятельности (человек постоянно находится в каких-то объединениях, группах, вступая в разнообразное взаимодействие и взаимоотношения с другими людьми).

В-третьих, формирует богатый эмоциональный и поведенческий опыт, социальная ценность которого очень значима в последующей жизни человека;

В-четвертых, создает условия через общение и взаимодействие с другими познать себя, свои достоинства и проблемы.

И в-пятых, предоставляет возможность проявить свою индивидуальность, самовыразиться, избрав то, что интересно, соответствует силам и способностям.

Экватор смены позади, дети привыкли к обстановке, окружающим и вошли в зону комфорта. Из кварталов сформирована хорошая сплоченная группа, но до команды им нужно приложить усилия. Данный квест направлен на смену обстановки и закрепление командообразования.

Цели:

формирование положительной мотивации для развития динамической активности детей; создание условий, способствующих закреплению дружеских отношений внутри временного детского коллектива; создание

наиболее благоприятных условий для развития личности и индивидуальности ребёнка.

Задачи:

Образовательные:

Развивать познавательный интерес

Развивать чувство юмора, воображение, смекалку

Развитие физических (ловкость, быстрота реакции, координационная способность) и психических (воля, целеустремленность, самоконтроль) качеств; совершенствование моторного аппарата.

Развивающие:

Способствовать развитию внимания, координационных способностей

Способствовать сплочению детей в коллективе

Воспитательные:

Воспитывать уважение друг к другу, чувство ответственности, внимательное отношение к окружающим;

Форма проведения: дневное мероприятие перетекающее в вечернее

Время проведения: 14:00- 20:00

Возраст участников: 7-12 лет

Место проведения: берег Калининградского залива, поселок Ушаково

Участники: Команды от кварталов 9-12 человек

Форма: трэвел-квест

Порядок проведения: На утренней линейке у детей был украден весь золотой песок, потому что члены великого ока посчитали, что песок стали раздавать налево и направо. Так же было сказано, что вернуть свой песок они смогут пройдя через испытания, тем самым доказать, что они достойный золотого песка.

Перед детьми была разыграна целая сцена похищения песка, люди в масках, которые в дальнейшем уехали на машине с территории.

В 14:00 было отправление первой команды, им еще раз напомнили легенду и было дано последнее напутствие перед выходном, после этого ребята отправились чтобы вернуть свой золотой песок.

Напутствие: Приветствую, стремящиеся! С этого момента вам предстоит пройти нелегкий путь. Вас ждут испытания и проверки. Член Ордена Великого Ока будет идти бок-о-бок с вами, но задания вы должны пройти самостоятельно, лишь команда сможет пройти все до конца и сохранить свой золотой песок! Вы встретитесь с разными людьми из нашего Ордена, не все из них будут добры к вам, помните что необходимо быть внимательными и не пропускать ни одного числа или знака на вашем пути!

Внутри вы найдете первое задание, разгадайте и Докажите Великому Оку, что вы достойны!

Карта в файлике.

Станция 1 «Оставленный» 10 мин

Команда находит одного из Верховного Ока, раненного и оставленного остальными. Оставленный

соглашается им помочь и подсказать куда ушли остальные, в обмен на взаимную помощь ему. Команде необходимо из подручных средств оказать первую помощь, соорудить носилки и отнести пострадавшего туда, куда он укажет. За это он дает команде 1 «ОКО»

Станция 2 «Чемоданчик №2» 2 мин

Напутствие: Сейчас последний шанс, чтобы отказаться и сойти с тропы Ока, тем самым оставив свой золотой песок у нас. Никто не будет вас называть трусом. Обдумайте свои риски и примите решение. Своё решение сообщите вашему спутнику из Ордена Великого Ока.

Если вы готовы продолжать, то вас ждет следующий шифр-загадка

Й-Ъ-Й-Л-Б-У-Ё-С

Станция 3 «Выбор пути»

Команда встречается с капитаном катера, который готов им помочь отправится в гонку преследование за похитителями. Команда должна сориентироваться по карте и направить катер к следующей точке (залив) На самом заливе капитан судна взяв карту в руки со словами «дайте ка посмотреть». Понимает что она указывает совсем в другую сторону, перевернув правильно карта указывает на бухту.

Станция 4 «Рыбак» 15 15 мин

Рыбак лежит и играет с Жетоном Ока. Подъезжает команда на катере, заводится диалог рыбака и команды: «Опять этот катер! Сколько уже можно тут ездить? Всю рыбу распугаете!» Делает все чтобы команда увидела у него жетон. Готов отдать им Жетон и показать куда уплыли члена ордена, если они разгадают его.

- Есть у него хребет, И крылья с двух сторон;

Случается, он вздёрнут Иль заложен он. (НОС)

- Она бывает новая, она бывает полная,

И цветом вовсе не вороньего крыла;

Мечтателей любимица,

Ходящими во сне населена (ЛУНА)

- Ветер его колышет и возбуждает.

Все, что видит на своем пути, он пожирает.

Если его не усмирить – он может превратиться в закат. (ОГОНЬ)

Молодцы!

Я недавно плыл по реке в ту сторону. И видел как по сторонам реки висят какие-то странные символы. Думаю они вам пригодятся, будьте внимательны.

Станция 5 «Связанные одной цепью» 15 мин

Все становятся друг за другом в ряд. Связываем левую ногу впередистоящего с правой рукой человека стоящего сзади. Задача команды проползти под препятствием всей цепочкой, не порвав ленту. Отсчет времени начинается, когда команде выдается веревки.

Станция 6 «Слепой лабиринт» 15 мин

Команда становится змейкой. Кладет руки на плечи друг другу. Все закрывают глаза и лишь последний в «змейке» может видеть. Он при помощи только нажимов на плечи , управляет все командой должен привети её к победе

Станция 7 «Переправа» 15 мин

Команде необходимо: перекладывая доски перебраться по ним на другую сторону. Таким образом необходимо перейти всей команде. В качестве усложнения, все необходимо делать в тишине.

ПРИВАЛ

Станция 8 «Гоблин» 15 мин

Команде предстоит перейти от линии к линии соприкасаясь с поверхностью земли определенном количеством конечностей. Легкий режим = количество человек в команде / 2 (пример: команда 10 человек, 5 конечностей)

Станция 9 «Шахматное поле» 15 мин

На земле линиями (балончиком) огорожено поле размером 6х6, в каждой ячейке есть цифра. Необходимо вспомнить все цифры, что встречались по пути преодоления и используя членов своей команды занять нужные ячейки.

Станция 10 «ИСХОД»

Сбор всех жетонов и обмен их на песок.

Вывод: Дети осознали ценность золотого песка, на их пути было множество командных заданий, которые помогли им сплотиться. Они научились решать проблемы приходить к общему решению, слышать и слушать друг друга. После проведения квеста они продвинулись в пути становления командой.

Панова Мария Дмитриевна

студентка 4 курса ГБПОУ «ГК г. Сызрани»
(социально-педагогический профиль)



Сценарий квест-игры «О том, что дорого и свято»

Автор-составитель: Панова Мария Дмитриевна, вожатый д/л «Полевой» ФГБОУ «Международный детский центр «Артек»

Цель: развитие творческих способностей детей, умения сотрудничать в группе, развитие коммуникативных способностей, сплочение детской группы.

Задачи:

- Воспитывать уважительное отношение к матери.
- Развивать память, воображение, речь, индивидуальные особенности детей.
- Совершенствовать умения работать в команде.

Оборудование и реквизит:

Ноутбук, экран, музыкальное оформление, аудиозаписи, костюмы для персонажей, бумажные цветочки и сердечки.

Подготовительная работа:

1 этап. Выбор темы.

В связи с приближением праздника «День матери», было решено подготовить данное мероприятие.

2 этап. Коллективное планирование.

За неделю до проведения праздника собрался весь отряд, чтобы обсудить главный вопрос; «как мы можем на расстоянии поздравить наших мам и бабушек с праздником?». На собрании было решено, что мероприятие пройдет в форме отрядного дела.

3 этап. Написание сценария

4 этап. Распределение сценического образа ведущих для данного мероприятия

Главные герои:

Шагжиев А.Б. - Незнайка

Панова М.Д. - Звёздочка (певица из эстрадного театра в Солнечном городе).

Левашова В.Ю. - Пуговка (художница на одёжной фабрике в Солнечном городе).

5 этап. Коллективная подготовка.

На собрании были назначены ответственные.

Чтение стихов:

Якина Дарья, Мухина Полина, Лифляндская Ольга, Грицюк Злата, Анкудинов Арсений, Захаров Максим, Мишина Ксения

Оформление площадки:

Панова Мария, Левашова Влада, Шагжиев Алдар

Исполнение песни:

Панова Мария и ребята 18 отряда

Изготовление цветов и сердечек из бумаги:

Левашова Влада

Помощники в проведении праздника:

Меркулова Надежда

Проведение праздника

Панова Мария, Левашова Влада, Шагжиев Алдар

6 этап. Подготовка места проведения.

Сценарный план:

1. Песня в исполнении ребят и Пановой Марии
2. Вступительное слово ведущих (сказочных персонажей)
3. Прочтение ведущим притчи
4. Проведение игры "Ма-моч-ка"
5. Выполнение задания на станции «Поэтическая»
6. Игра «Добрые слова»
7. Выполнение задания на станции «Портретная»
8. Выполнение задания на станции «Театральная»
9. Проведение флэшмоба на станции «Танцевальная»
10. Эстафета на переодевание
11. Подготовка видеоролика
12. Рефлексия. Подведение итогов

Балицкая Мария Михайловна



Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»
Обособленное структурное подразделение
Загородный центр детско-юношеского творчества «Зеркальный»

Отрядное дело «В поисках...»

Актуальность заключается в создании условий для развития и воспитания детей через мотивацию к познанию и творчеству.

Педагогическая целесообразность: создание особой развивающей среды для выявления и развития интеллектуально-творческих способностей детей, что может способствовать не только реализации их потребности быть нужными, но и сплочению отряда.

Цель: реализация потребности быть нужным для отряда;

Задачи: выявление творческих и интеллектуальных способностей;

Ожидаемые результаты: сплочение отряда; снятие межличностного барьера в отряде;

Форма дела: фотоквест;

Возраст: 12-16 лет;

Время: 80 минут;

Количество участников: команды по 6-7 человек;

План проведения:

Отряд объединяется в команды по 6-7 человек;

В каждой команде выбирается представитель (у представителя необходимо наличие устройства с выходом в соц. сеть и аккаунт ВКонтакте);

Каждая команда получает письмо, которое вскрывает по получении сообщения ВКонтакте от вожатого, в письме правила игры;

Каждая команда получает первое задание-загадку, выполнив которое, присылает ответ вожатому (фотографию, шифр и т.д.);

По мере выполнения заданий команды приближаются к финалу;

Последнее задание-загадка – место, где команда ищет «Победу»;

Команда, первой нашедшая «Победу» считается выигравшей, остальным приходит сообщение со словами «Game over».

Письмо:

«Здравствуйте, зеркалята __ отряда. Мы рады приветствовать вас на нашей игре.

Вы держите в руках письмо. Для того, чтобы успешно приступить к работе, ознакомьтесь, пожалуйста, с правилами игры:

1) Вам необходимо выполнить как можно больше заданий. Выполнить задание вы можете только в полном составе команды;

2) Задание – загадка направит вас в то место, где надо пройти «испытание»;

3) Итоги прохождения маршрута (фотографии, шифры и т.д.) необходимо прислать мне, чтобы получить следующее задание;

4) В течение игры вы можете использовать сигнал S.O.S., если вам нужна помощь. Сигнал можно использовать 2 раза;

5) Победит та команда, которая первой найдет «ПОБЕДУ»!

Как только «ПОБЕДА» будет найдена, всем командам придет сообщение со словами «Game over».

После игры собираемся на Пионерской линейке.

Важно не забывать о традициях и законах «Зеркального». Слушать и слышать друг друга. И только тогда вы сможете победить.

Если у команды нет вопросов, то напишите мне «Команда правила поняла. К прохождению игры готова!».

1. Здесь память павшим ты отдай,
Не проронив ни звука.
И никогда не забывай
Войну – большую муку.
(Фото команды «Помните!»)

2. Через сбор на линейку ты к столовой пройди.
Ступеней много впереди.
У первой ты остановись,
На телефон запечатались.
(Фото команды «Здесь кормят отлично, но мы же растем»)

3. Быстрее ты к тому месту иди,
Заветную цель для отряда найди.
И если вокруг той стены ты пройдешь,
То победу у ног непременно найдешь.
(Ищите ПОБЕДУ)

4. Дружина «Зеркального» остановилась,
Традиция новая здесь появилась.
Пришлите же мне название то,
Которое на месте при въезде видно.

(Фото команды ««Зеркальный», здравствуй»)
5. Запомни, друг, здесь зеркалята
В строю застыли, взвились флаги,
Собрался утром целый лагерь.
(Найдите код)
6. На стадионе символ ты найдешь,
Там, где болельщики, и мне его пришлешь.
(Фото символа)
7. От валуна сюда ведет тяжелая дорога.
Не заходи туда, если ты не пловец.
И перед тем, как ты отправишься в путь долгий,
Работай сообща или игре конец.
(Фото команды «Лето, лето жаркое»)
Здесь вы познаете Разлуку и Любовь.
И разглядев два острова отсюда,
Мне фотографию пришлёте вновь.
(Фото команды «Озеро «Зеркальное», ты моя любовь»)
Вожатый расскажет легенду отряду,
Сюда приведёт на урок.
Скорей делай фото с друзьями, что рядом,
Не медли, ведь скоро звонок!
(Фото команды «Хватит учиться, учебник на полку»)
Мальчишку высадил корабль на берегу,
Там, где отряды жили в лагере «Зеркальный».
Он все мечтал: «На озеро уйду!»
Ушёл и дом построили ему.
(Фото команды «Вдоль озера, где фонари»)

Сценарий дела:

1: Друзья, сегодня важный день! Совсем недавно нам на почту прислали несколько писем (пять), и пока не совсем понятно, что с ними делать. Мне кажется, что вы можете помочь.

2: Для этого вам необходимо объединиться в пять команд. Сейчас попрошу встать тех, у кого есть мобильный телефон/планшет с фотокамерой, интернетом и аккаунтом в соц. сети «ВКонтакте».

Вместе с отрядом вожатые выбирают 5 человек

2: Теперь нам необходимо создать команды. Для этого по очереди мы будем приглашать по одному человеку в каждую команду.

Формируются команды

Как только команды сформированы, вожатый забирает пять человек с телефонами/планшетами и создает с каждым диалог в соц. сети «ВКонтакте»

1: А пока ребята готовятся, нам с вами необходимо придумать названия вашим командам. Названия должны быть яркими и содержательными! 5 минут на обсуждение!

В это время представителям команд объясняются задания

2: Ребята, каждый из вас сейчас получит конверт. В этом конверте находится письмо. Конверт необходимо принести вашей команде. Через несколько минут вы получите сообщение «Вскрыть конверты», только по этому сигналу можно достать письмо и ознакомится с его содержанием. В письме описаны все правила игры, указано, что нужно сделать. Важно читать внимательно, т.к. каждое слово имеет значение! Готова ответить на ваши вопросы! Удачи!

Ребята возвращаются к командам, получают сообщения, вскрывают конверты, игра начинается

Как только найдена «ПОБЕДА» одной из команд, все получают сообщение со словами «Game over» и отправляются на Пионерскую линейку.

Калинина Ирина Юрьевна

ЗАО «Приморское объединение»
Детский оздоровительный лагерь МАЯК
пос. Колосково



Методическая разработка отрядного мероприятия «Наш город – Санкт-Петербург: Питер - forever»

В 2016 г. в детском оздоровительном лагере «Маяк» была принята долгосрочная программа «Я, ты, он, она – вместе!». Одно из важных направлений этой программы – погружение в историческую эпоху, знакомство с историей нашей Родины через участие детей и подростков в различных творческих мероприятиях. Сказки Суворова, Мистические истории о Павле I, творческие вечера, посвященные значимым историческим событиям, - все это стало неотъемлемой составляющей лагерной жизни. Принимая участие во всех мероприятиях, ребенок понимает, что изучение истории своей страны может быть интересным и увлекательным.

Каждое лето ДОЛ «МАЯК» посвящено деятельности определенных исторических личностей: Петра Первого, Екатерины Второй, великого русского полководца А.В. Суворова, не менее великого русского ученого М.В. Ломоносова, Павла Первого. Их всех объединяет одно – правили и творили они в столице Российской империи - Санкт-Петербурге. Практически все ребята, отдыхающие в нашем лагере, проживают именно в этом городе, и поэтому было принято решение посвятить цикл отрядных мероприятий «Наш город - Санкт-Петербург: Питер - forever» именно истории и культуре этого города.

Идея данного отрядного мероприятия родилась в 2016 г. на заключительной из цикла о Петре I четвертой смене под названием «Окно в Европу», в рамках которой лагерь в качестве волонтеров посетили иностранные студенты. На английском языке они проводили различные мастер-классы, знакомили отряды с историей и культурой своих стран, а переводчиками выступали дети из старших отрядов.

«Питер-forever» - такое название было выбрано не случайно, подросткам все чаще свойственно использовать в речи английские слова вместо некоторых русских: «го (go) на кружок» - пойдем на кружок, «зафрендиться (friend)» - подружиться, «плиз (please)» – пожалуйста, «гуглить (google)» – искать. Поэтому было принято решение использовать в название цикла мероприятий английское слово «forever» - «навсегда». Ожидалось, что название с использованием популярного английского слова заинтересует подростков. А также выражение «Питер-forever» уже давно закрепилось в нашем языке как некое признание исключительности города.

Актуальность: Цикл отрядных мероприятий «Наш город – Санкт-Петербург: Питер-forever» весьма актуален

для современных подростков. Во время участия в этих мероприятиях ребята получают знания по истории города, информатике, поиску и выделению нужной информации из имеющихся в их распоряжении источников, культуре представления итогов научно-исследовательских работ. С помощью поисковых записок, выполненных в виде ребусов и символических рисунков, развивается логическое и ассоциативное мышление, что тоже немаловажно для гармоничного развития подростков.

Цель: Углубить знания подростков по истории города.

Задачи:

- Обучение поиску и выделению нужной информации.
- Развитие логического мышления.
- Сплочение коллектива при выполнении командных заданий.
- Выявление лидеров в каждой команде.
- Обучение работе в команде при выполнении командных заданий.
- Ознакомление с основными принципами создания электронных презентаций.
- Развитие творческих способностей подростков при создании электронных презентаций.
- Развитие культуры представления итогов научно-исследовательской работы.

Возраст: 12-13 лет.

Педагогическая целесообразность - мера педагогического вмешательства, разумная достаточность, предоставление самостоятельности и возможностей для самовыражения воспитаннику. Команды самостоятельно перемещаются по станциям, в поисках свитков, изучают тексты свитков для того, чтобы ответить на вопросы в маршрутных листах. Возможности для самовыражения и самостоятельности больше предоставлены во второй и третьей частях цикла мероприятий: команды могут выбрать одну из предложенных вожатым тем, или же придумать свою, при подготовке электронной презентации подростки могут воспользоваться как интернетом, так и библиотекой лагеря, и, наконец, команды самостоятельно готовят выступление по своей презентации.

Цикл отрядных мероприятий состоит из трех частей:

1. Игра – квест «Наш город Санкт-Петербург: Питер - forever».
2. Подготовка презентации, поиск информации, написании текста выступления.
3. Выступление с презентацией в клубе.

Игра – квест «Наш город Санкт-Петербург: Питер-forever».

Ход мероприятия: Отряд собирается на отрядном месте. Вожатые спрашивают, какую информацию ребята знают о своем городе. После мини-опроса отряд разбивается на команды по 5 человек (оптимальное количество для вовлечения каждого участника в игровой и познавательный процесс). Командам выдается маршрутный лист с вопросами и местом для ответов (Приложение 1), а также записка, указывающая местоположение первого свитка (Приложение 2). Каждый свиток (Приложение 3) содержит информацию об одном из объектов:

1. Санкт-Петербург
2. Эрмитаж
3. Петергоф
4. Первый разводной мост «Благовещенский»
5. Царскосельская и Николаевская железная дорога
6. Трамвайное движение в Санкт-Петербурге
7. Метро Санкт-Петербурга
8. Суздальские озера

Команде необходимо, изучив информацию в свитке, записать в маршрутный лист ответ на вопрос. У каждой команды свой вопрос. Полностью заполнив свои маршрутные листы, команды возвращаются на отрядное место. Здесь вожатые проводят блиц-опрос, по результатам которого выявляется победитель, как среди команд, так и в индивидуальном зачете. Маршрутные листы собираются для проверки, а командам выдается новое задание.

Следующий этап заключается в подготовке электронных презентаций. Командам предлагаются на выбор темы, связанные с историей Санкт-Петербурга.

1. Гатчина
2. Павловск
3. Сосново
4. Русский музей

Однако команды могут сами придумать себе тему. Затем командам выдается время для того, чтобы подготовить презентации. Ребятам предоставляется ноутбук с интернетом, и они самостоятельно, но под руководством вожатого, ищут информацию и изображения выбранного объекта. Затем команда готовит свое выступление с презентацией в клубе.

Третий этап проходит в клубе, который оборудован мультимедийной установкой. Каждая команда выступает со своей электронной презентацией. Данный опыт помогает развить культуру представления результатов научно-исследовательских работ.

Ожидаемые результаты: ожидалось, что подростки будут с интересом участвовать в квесте, искать информацию о своем городе. Поскольку в командах было по 5 человек, предполагалось, что каждый ребенок будет полностью вовлечен в игровой и познавательный процессы.

Рефлексия: мероприятие «Наш город Санкт-Петербург: Питер-forever» в этом году проводилось в первой смене, которая была посвящена деятельности Павла Первого. Возрастная категория 12 лет, 5 отряд. Команды с большим энтузиазмом и увлечением участвовали во всех частях программы. Подросткам очень понравилась как активная часть, так и интеллектуальная. Ребята творчески подходили к созданию презентаций. Очень было сложно выбрать победителей по ответам на блиц-опросе, потому что все команды очень хорошо отвечали, никто не выкрикивал с места. Поэтому командам предложили выбрать

индивидуального победителя в своей команде. А так же на память каждый участник получил памятный подарок - магнитик (Приложение 4).

Электронные презентации у команд получились очень разные. На взгляд автора презентация о Гатчине наиболее полно отвечает современным требованиям представления научных результатов, поэтому в видео, которое прилагается к конкурсной работе (https://youtu.be/1kCJXZ3Y7cE), было использовано выступление именно этой команды, Также в приложении можно просмотреть все презентации, которые делали команды.

Иваненко Евгения Анатольевна



ДЛ "Солнечный" ВДЦ "Орлёнок"
Краснодарский край Туапсинский район ВДЦ Орлёнок

Занятие «Волонтёрская деятельность. Мечта. Профессия. Самореализация»

Цели:

- популяризация волонтёрства на базе детского лагеря
- сформировать у участников представление о взаимосвязи таких понятий, как волонтёрство, мечта, профессия, самореализация, а также о возможностях реализации себя в волонтерской деятельности

Задачи:

- познакомить участников с такими понятиями, как волонтёрство, мечта, профессия и самореализация
- способствовать актуализации представлений участников о волонтёрстве, его направлениях, о значении в жизни современного общества
- способствовать созданию условий для формирования мотивации к саморазвитию
- способствовать созданию условий для воспитания социально-активной жизненной позиции участников
- способствовать созданию условий для развития творческих способностей участников
- способствовать созданию условий для развития способностей участников к сотрудничеству, общению и работе в команде

План занятия:

1) Вступительное слово ведущего
2) Игра «В поисках Капсулы Времени»
3) Знакомство с темой занятия, основными понятиями – «волонтёрсво», «мечта», «профессия», «самореализация»
4) Психологический и эмоциональный настрой на работу в группах
5) Игра «Созвездие мечты»
6) Погружение участников в игровую ситуацию
7) Выполнение игровых заданий

8) Подведение итогов игры

9) Рефлексия. Заполнение бланков «Карта космооткрытий»

Необходимые материалы: ноутбук, проектор, 4 листа А3 с изображением созвездия (звёзды – пустые ячейки), фломастеры, карандаши, 4 самолетика из бумаги с направлениями волонтёрской деятельности для жеребьевки, капсула(из бутылки, банки и др.), 4 карточки с понятиями «волонтёрство»(синий цвет), «мечта»(желтый цвет), «профессия»(зеленый цвет), «самореализация» (красный цвет), разрезанные на фрагменты (по количеству участников задания)

Ход занятия:

Ведущий: Друзья, пришло срочное сообщение о том, что на территории лагеря находится Капсула Времени с важнейшей информацией! Необходимо ее найти! Создатели этой Капсулы оставили подсказки, и одна из них попала к нам в руки, а это значит, что вы можете приступить к поиску!

Игра «В поисках Капсулы Времени». Участники получают задание-подсказку, в которой завуалировано обозначено, где находится следующее задание. Поэтапно, выполняя каждое задание, участники находят Капсулу Времени и приносят ее Ведущему. Он открывает, демонстрирует содержимое (разноцветные фрагменты карточек «Волонтёрство», «Мечта», «Самореализация», «Профессия»), предлагает каждому взять по фрагменту. Задача участников – собрать из них карточки с понятиями. Образуются группы по цветам/карточкам с понятиями. Каждая группа озвучивает получившееся понятие.

(1 слайд)

Ведущий: Сегодня мы обсудим с вами, как взаимосвязаны эти 4 понятия: мечта, будущая профессия, самореализация и волонтёрство. На первый взгляд – 3 из них абсолютно взаимодополняемы, тогда причем же волонтёрство? Хорошо, давайте разбираться!

(2 слайд)

Ведущий: Мы, конечно, могли бы рассмотреть данную тему с точки зрения теории, однако думаю, что интереснее будет создать что-то свое, согласны? Поэтому сегодня исследователями становитесь именно Вы, в Ваших руках все то, что будет происходить ближайшее время. Как это возможно, спросите? Не пугайтесь, все просто! *(3 слайд). Для* этого мы с вами воспользуемся тремя составляющими, это будут наши инструменты: мозг, сердце и руки. Однако этого недостаточно, для успешной работы нам необходимы мотивационный заряд и вдохновение. Что может выступить в качестве настроя на работу? Подходящий девиз! Давайте посмотрим, чем руководствовались известные сказочные персонажи в своих историях.

(4 слайд)

Обсуждение с участниками девизов таких персонажей, как Рапунцель (Следуй за мечтой, побеждая свои страхи»), Моана («Следуй за мечтой, найдя свое призвание»), Мерида («Следуй за мечтой, оставаясь собой»), Джужи Хопс («Следуй за мечтой, преодолевая все трудности на пути»).

(4,5,6,7 слайды)

Рапунцель– она мечтала попасть на фестиваль летающих фонариков. Юджин помог ей это совершить, он

вызвался «почти»(спишем это на диснеевский юмор) добровольно. По факту его можно назвать волонтёром.

«Следуй за мечтой, побеждая свои страхи»

Моана- поиск себя, своего призвания, её мечта – спасти свой народ, вернуть сердце Те Фите.

«Следуй за мечтой, найдя свое призвание»

Храбрая сердцем - принцесса Мерида, будь собой, она любит ездить верхом, стрелять из лука и взбираться на отвесные скалы

«Следуй за мечтой, оставаясь собой»

Зверополис – Джуди Хопс, следуй за мечтой, несмотря ни на что

«Следуй за мечтой, преодолевая все трудности на пути»

Ведущий предлагает группам создать свой настрой. Их задача – выбрать командира, распределить роли и придумать девиз, начиная с фразы: «Следуй за мечтой…». Через 3-5 минут группы презентуют свои идеи.

(8 слайд)

Ведущий: А что такое мечта? ***(ответы участников***) А о чем мечтаете Вы? Это можно реализовать с помощью волонтёрства?

Потребность в чем-либо	Заветное желание
Определенное чувство	Что-то сокровенное
То, что нами движет	Мотиватор

Игра «Созвездие мечты». Каждой группе выдается лист А3 (плакат «Созвездие мечты») с заготовленным изображением созвездия, где каждая «звезда» - пустая ячейка, фломастеры. 1 этап – Ребята индивидуально заполняют пустые ячейки («звёзды»), пишут свои мечты в них. 2 этап – Группы меняются плакатами, каждый участник придумывает решение или несколько (как реализовать написанную ранее другим участником мечту с помощью волонтёрства), пишет его на кончике «звезды». Затем группы снова меняются плакатами до тех пор, пока плакаты не доберутся до авторов. Обсуждение и рефлексия проделанной работы.

Ведущий: Группа ученых-исследователей открыла неизведанное ранее космическое пространство, жители которого выбрали главным источником своей жизненной силы доброту, отзывчивость и готовность прийти на помощь. Первооткрыватели мечтали, чтобы потомки продолжили дело их жизни, почему бы нам не реализовать их мечту?

(9 слайд)

Ведущий: Вжух! Мы превращаемся в космоволонтёров-исследователей, которые отправляются посмотреть и изучить 4 планеты, направления волонтёрской деятельности: социальное волонтёрство, эко- и зоо-волонтёрство, спортивное волонтёрство и планета-на-удачу.

(10 слайд)

Жеребьевка. Командиры подходят к ведущему за «самолетиками» (на каждом их них написано одно из направлений волонтёрской деятельности и для повторения – краткая информация о направлении).

Ведущий: Что же такое Планета-на-удачу? Команде необходимо самостоятельно выбрать «планету», одно из направлений волонтёрской деятельности, которое здесь не упомянуто. Например? Какие еще существуют?

Участники отвечают на вопросы.

Ведущий: Каждый корабль приземлился на планете, вы выходите, видите необычайный мир вокруг себя. Предлагаю вам изобразить увиденное и творчески презентовать нам. Как вы представляете эту планету? Раскройте ее отличительные черты. Какие жители населяют вашу планету? Какими качествами они обладают? Что является для них главной ценностью?

В течение 7-10 минут ребята работают над заданием. Творческие презентации команд.

Ведущий: Чудесно! В таком случае можно возвращаться домой, если бы в космосе не произошло взрыва. Из-за него ваши космолеты вышли из строя. Получается, что вы оказались в не совсем знакомом для вас месте. И ваша задача – выжить. Поймите серьезность и опасность произошедшего. В ближайшие несколько лет вы не сможете вернуться к нормальной жизни, в родные края. Люди иногда в этих обстоятельствах теряют человеческий облик, вспыхивают ссоры и драки со смертельным исходом. Вам нужно освоить планету, организовать свою жизнь на ней. Каким образом? Наверное, большинство из вас уже определилось с будущей профессией (11 слайд). Поэтому подумайте, как выбранная вами профессия применима на этой планете, чем вы можете быть полезны? А если не выбрали, то подумайте, а как эта планета поможет вам определиться с выбором профессии?

(12 слайд)

Каждый участник индивидуально решает заданную проблему. Затем ведущий предлагает поделиться друг с другом, обсудить свои идеи в Броуновском движении. Организуется работа в формате технологии обучения «Броуновское движение».

(13 слайд)

Ведущий: Прекрасные идеи! Однако у нас остается нерешенная проблема. Каким образом нам вернуться домой? Вы имеете лишь то, что есть на вашей планете. И исходя из этого, вам нужно придумать способ возвращения домой. А способ этот прост – вы можете помочь жителям этой планете, они помогут вам в ответ. Закон бумеранга или обмена гласит: «Прежде, чем получить, необходимо что-либо предложить взамен». Придумайте анонс проекта, направленного на помощь жителям вашей планеты. Это может быть что угодно – событие, мероприятие или акция.

(14 слайд)

5-7 минут группы придумывают анонс проекта. Затем в каждой группе выбирается спикер, который освещает придуманный анонс проекта.

(15 слайд)

Ведущий: Мы вернулись домой! Каков же современный образ успешного человека? Он следует за своей мечтой, делает и не страшится трудностей, занимается саморазвитием, реализует свои идеи, задумки и

проекты, осваивает будущую профессию, умеет отдавать безвозмездно, получая при этом в ответ вдвое больше, никак не обходится без участия в волонтёрской деятельности, ведь на данный момент развития общества это явление мы можем наблюдать в различной форме. Порой, она называется другим словом, прячется за иными понятиями, однако своей сути не меняет.

Ведущий: Ребята, что сегодня нового вы узнали? Какая информация стала для вас полезной? Где вы её можете использовать? Каждый космоволонтёр - исследователь в завершении своей работы заполняет «Карту космооткрытий». Бланк содержит в себе 4 взаимосвязанных блока: «Волонтёрство», «Мечта», «Будущая профессия», «Самореализация». В каждом блоке вы фиксируете новую информацию из занятия по данному понятию, свои наблюдения, мысли. А в середине – рисуете образ современного успешного себя тем цветом, который отражает ваше настроение.

Ведущий раздает ребятам «Карты космооткрытий» (Приложение), фломастеры, карандаши. Участники заполняют бланки самооценки и осуществляют рефлексию своей деятельности.

Ведущий: Спасибо за активное участие! Всем удачи!

Петров Михаил Яковлевич

Федеральное Государственное Бюджетное Образовательное Учреждение
Всероссийский детский центр «Океан»



Отрядное дело «Урок выбора и ответственности»

Актуальность: В системе общественных отношений выбор человека осуществляется в рамках социальной необходимости и непосредственно связан с ответственностью. Ответственность выступает важнейшим моментом любого вида деятельности. Это особенно важно в подростковом возрасте, в процессе личностного становления.

Цель: демонстрация неразрывности личного выбора и личной ответственности за этот выбор.

Задачи:

- сформулировать и обосновать свою позицию в отношении выбора профессии, выстраивания взаимоотношений в семье, исполнения гражданского долга (служба в армии).

Возраст: 12-14 лет

Оборудование и оформление: Экран, проектор; помещение должно быть легко зонируемо: сектора «дом», «школа» и пр.

Результатом можно считать изменение в самооценке участниками своих поступков.

На экране заставка. Фанфары

Свет луч

В е д у щ и й . Выбор – единственное решение, выбранное человеком из нескольких предложенных, нередко этот выбор связан с морально-этическими аспектами. Это так называемый нравственный выбор. Здесь нам приходится выбирать между хорошим и плохим, правдой и ложью, честным и бесчестным, но всё это, в конечном счете, сводится к выбору между добром и злом, а если речь идёт о выборе профессии, учебного заведения, дополнительного заработка, или определение правильности поступка, то это решение должно быть обдуманным, ведь с его помощью определяется твоё или будущее окружающих тебя людей.

В е д у щ и й . Мы каждый день, что-то выбираем, принимаем решения, не зная правильные они или нет. Я на данный момент прожил уже определенный период времени своей жизни и сегодня, хотел бы поделиться своими личными воспоминаниями. Именно вы сейчас сможете взять ответственность за мою жизнь и помочь выбрать в некоторых моментах продолжение моего старого сюжета. Ну что давайте начнем, но помните, от вашего выбора зависит многое, будьте внимательны.

Ситуация 1 «Выбор профессии в жизни»

(фоновая музыка №1)

Ведущий. Сегодня, мы вам дадим несколько вариантов продолжений сюжета, если вы хотите и считаете верным давление со стороны родителей, то покажите красную сторону карточки. Если считаете, что ребенок вправе сам выбирать самостоятельно своё будущее, то покажите – зеленую сторону таблички.

Голосование табличками. Обсуждение.

Ведущий. Давайте продолжим…

Ситуация 1 «Выбор профессии в жизни - продолжение»

Видео «Виза. Эксперимент. Радуйте своих близких» (см. видео 1)

Ведущий. Знаете, я так и не стал тем, кем мечтал быть в детстве. Ведь пока я рос, многие стереотипы в жизни изменились. И пересмотрев все свои планы, я решил стать специалистом по персоналу. Мы бы не стали теми, кем сейчас являемся, без самых дорогих нами людей. У вас сейчас в голове, выплыл образ тех, кем вы реально дорожите. И если бы не они, вы бы попросту не добились того, что имеете. А ведь многие из вас, считают их нудными, ничего не понимающими в современной жизни.

Ситуация 2 «Мама, я пошел за женой!»

(фоновая музыка №2)

Ведущий. Мы опять предлагаем вам продолжить нашу историю. Если вы поднимете карточку зеленым цветом к нам, то парень пойдет на встречу к своей будущей жене. А если вы поднимете красной стороной – то сын вернется и поможет родителям.

Голосование табличками (на фоне мелодии № 2) Обсуждение.

Ведущий. Давайте продолжим…

Ситуация 2 «Мама, я пошел за женой - продолжение»

Видео «Фильм Мамы» (см. видео 2)

Ведущий. В следующем сюжете смогут найти себя не все, так как еще не сталкивались с таким выбором, но когда время придёт, то почувствуют тяжесть ответственности.

Ситуация 3 «Служить России!»

(фоновая музыка №3)

Ведущий. Для того, чтобы продолжить, мы хотим вернуться к нашим карточкам. Зеленый цвет – я бы всё же пошел служить. Красный цвет – Мне нужно строить свою жизнь здесь и сейчас.

Голосование детей. (на фоне второй из трех мелодий) Обсуждение.

Ситуация 3 «Служить России! – продолжение»

Видео «Фильм Туман» (см. видео 3)

Ведущий. У каждого из вас есть знакомые со школы, с тренировок, ребята, которые живут с вами в одном дворе, а есть друзья детства. И перед вами стоит выбор.

Голосование детей (на фоне третьей из трех мелодий) Обсуждение.

В е д у щ и й . Давайте продолжим разбирать ситуации…

Ситуация 4 «Друзья- моё всё – продолжение»

Ролик «Снеговик» (см. видео 4)

В е д у щ и й . «Жизнь прожить – не поле перейти» – эти слова, мы все слышали с детства, но не задумывались над их значением, чтобы быть человеком с большой буквы, нужно научиться отвечать за свои дела, мысли и поступки. Ведь ответственность – это обязанность перед кем-то или чем-то и в первую очередь, перед самим собой. Человек должен осознать, что он не только член семьи и гражданин своей страны, но и житель нашей страны, Родины, Мира. Поэтому каждый наш поступок так или иначе оставит свой след.

Поклон.

Музыка на уход (Фр. Шопен. Сад Эдема)

Интернет-ресурсы:

Видео 1: https://www.youtube.com/watch?v=XiKyryuvdPA

Видео 2: https://www.youtube.com/watch?v=jAeCdE-nOjA

Видео 3: https://www.youtube.com/watch?v=khCvjqBS3n0

Видео 4: https://www.youtube.com/watch?v=g6MmUuPVVvc

Орлов Михаил Олегович



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
«Международный детский центр «Артек», детский лагерь «Полевой»

Отрядное дело

Цель: развитие навыков сотрудничества в группе; реализация творческого, интеллектуального, организаторского потенциала детей.

Задачи:

- Способствовать стремлению к свершению личного образования в целом;
- Воспитание у детей потребности в саморазвитии и само актуализации личностного потенциала, самореализации собственных целей.
- Мотивация на сотрудничество, выявление творческих способностей.
- Знакомство детей с важной личностью – Адмиралом Нахимовым П.С.

Оборудование и реквизит:

Экран;

Ноутбук;

Презентация;

Продолжительность: 45 мин

Возраст детей: 11-13 лет

Предварительная подготовка:

вожатые:

1) Выбор темы отрядного дела.
2) Подбор материала
3) Выбор заданий и игр для детей по теме дела.
4) Подбор медиа-материала.
5) Подготовка раздаточного материала.
6) Подготовка отрядного места

4. Сценарный план

1) Подведение детей к теме отрядного дела
2) Рассказ о биографии Нахимова
3) Музыкальная игра “Море Галилей”

4) Работа в командах
5) Закрепление информации
6) Рефлексия

5, Сценарий

Ведущая: Мы рады видеть всех вас на нашем отрядном вечере, который посвящен морской теме. Сегодня мы собрались в дружной атмосфере, чтобы познакомиться с одними из важных вещей морской жизни. И конечно же чтобы еще больше сплотиться и стать настоящей командой, ведь это так важно.

Ведущий: Для начала мы хотим познакомить вас с уникальной личностью, Павел Степанович Нахимов родился 23 июня (5 июля) 1802 г. в селении Городок Вяземского уезда Смоленской губернии. Его отцом был небогатый дворянин секунд-майор Степан Михайлович Нахимов. Мать – Феодосия Ивановна (в девичестве Козловская). В 1818 году успешно закончил Морской кадетский корпус и был зачислен в мичманы во 2-й флотский экипаж. Служил на Балтийском флоте. В его аттестации было отмечено: «к службе усерден и знающ; поведения благородного, в должности усерден»; «должность исполняет с усердием и расторопностью». Совершил трехлетнее кругосветное плавание (1822-1825 гг.) вахтенным офицером на фрегате «Крейсер» под командованием М.П. Лазарева. Лазарев быстро оценил способности молодого и толкового офицера и привязался к нему так, что с этого времени они практически не расставались по службе. Во время плавания Павел был произведён в лейтенанты и получил свой первый орден Святого Владимира 4-й степени.

После возвращения из плавания Павел стал командиром батареи на линейном корабле «Азов», которым командовал Лазарев. На этом корабле летом 1827 г. он участвовал в переходе из Балтийского моря в Средиземное, где участвовал в боевых действиях против османов. Отличился в Наваринском сражении, где объединенный флот России, Франции и Англии разгромил турецко-египетский флот. Флагманский корабль «Азов» под командованием Лазарева сражался лучше всех, уничтожив 5 турецких кораблей, в том числе фрегат командующего турецким флотом. Павел был награждён орденом св. Георгия IV класса и произведён в капитан-лейтенанты. Интересен тот факт, что в этом бою на «Азове» отличились все будущие герои обороны Севастополя – П. С. НаВ 1828 г. 24-летний Нахимов – командир 16-пушечного корвета «Наварин» (турецкий «приз»). Нахимов сделал корвет образцовым кораблем эскадры. Корвет принимал участие в блокаде Дарданелл. Адмирал Лазарев отмечал молодого командира и, аттестуя его, отметил, что он «отличный и совершенно знающий свое дело морской капитан». С 1830 года, вернувшись на Балтику, командовал «Наварином», а с 1831 г. – 52-пушечным фрегатом «Паллада».химов, В. А. Корнилов и В. И. Истомин.

В 1845 году Нахимов произведён в контр-адмиралы и назначен командиром бригады кораблей. Павел Степанович стал одним из ближайших помощников адмирала Лазарева в деле укрепления Черноморского флота и повышения его боеспособности. Нахимов продолжал и развивал традиции Ушакова, Сенявина и Лазарева. Люди отмечали, что он «служит 24 часа в сутки». Многое требуя от других, Павел Степанович

совершенно не щадил себя, проявляя высшую ответственность. Требовательность к подчиненным сочеталась с заботой о матросах. Он входил в мельчайшие подробности их жизни, помогал словом и делом, видел в простых матросах людей, а не крепостных крестьян. Павел Степанович был человеком с большой буквы, готовым отдать последнюю копейку нуждающемуся человеку, помочь старику, женщине или ребенку. Он не имел и лишнего рубля, все до последнего отдавая матросам и их семьям.

Оборона Севастополя

В 1854 г. основные усилия англо-французского командования были сосредоточены в районе Черного моря. Западные державы хотели лишить Россию её завоеваний в Причерноморье и Прибалтике. Главный удар нанесли в Крыму. Внимание союзников приковала главная база Черноморского флота – Севастополь. В сентябре 1854 г. огромный англо-франко-турецкий флот высадил экспедиционную армию в районе Евпатории.

В этот критический момент оборону города возглавили Корнилов и Нахимов. Два адмирала стали душой обороны города. Павел Степанович был своего рода «адмиралом-героем», больше блистательным флотоводцем, чем хозяйственником, а Корнилов проявил больше административных способностей для организации хозяйства. Поэтому Нахимов, хоть и имел старшинство по службе, без малейших колебаний в эти грозные дни передал вопросы организации обороны Корнилову, всячески ему помогая. Севастополь имел корабли и береговые батареи для обороны с моря, но с суши город был защищен крайне слабо. В предвоенное время город не укрепили. Поэтому матросам и солдатам под началом Корнилова, Нахимова и Тотлебена пришлось проделать титаническую работу по созданию крепкой обороны Севастополя. Они сделали всё возможное и невозможное, чтобы подготовить город к тяжёлой борьбе. Работали день и ночь.

После того как Корнилов погиб - во время первой бомбардировки города 5 (17) октября 1854 г., его миссию на себя почти полностью взял на себя Павел Степанович Нахимов. Формально командовал обороной города начальник Севастопольского гарнизона генерал Остен-Сакен, но фактически руководил обороной Севастополя Нахимов. В феврале 1855 г. Нахимов был официально назначен командиром Севастопольского порта и военным губернатором города. 27 марта (8 апреля) он был произведен в адмиралы.

Не раз Нахимова буквально силой уводили с передовой. Так, на Камчатском люнете перед его падением, в конце концов, матросы, не спрашивая, схватили Нахимова и вынесли на руках, потому что он медлил и ещё через несколько секунд его убили или бы пленили. Свиту адмирал обыкновенно оставлял за бруствером, а сам выходил на видное место и долго там стоял, глядя на вражеские батареи, «ожидая свинца».

28 июня (10 июля) с 4 часов утра противник начал ожесточённый обстрел 3-го бастиона. Нахимов верхом поехал с двумя адъютантами осмотреть 3-й и 4-й бастионы, чтобы поддержать их защитников. Прибыв на Малахов курган, он наблюдал за ходом боя в подзорную трубу, подбадривал солдат и командиров. Как обычно, Нахимов не внял ни одному предостережению. И на этот раз всё закончилось плохо.

Несколько пуль прошли рядом с адмиралом. «Они сегодня довольно метко стреляют», – сказал Нахимов, и в этот момент грянул новый выстрел. Нахимов без единого стона упал на землю, как подкошенный. Пуля

ударила в лицо, пробила череп и вышла у затылка. Не приходя в сознание, Нахимов скончался через два дня. Севастополь потерял «душу обороны», а русский народ - одного из своих самых славных сынов.

Ведущая: Друзья, мне кажется мы немного засиделись, поэтому мы предлагаем разогреть наши косточки и немножко поиграть. Повторяйте все за мной.

Музыкальная игра "Море Галилей"

Ведущий:Вот уже несколько лет именно в этот день происходят чудеса. Море становится необыкновенным, а воздух наполняется удивительным запахом. Давайте отправимся в путешествие по морям, по волнам! Чтобы его осуществить, необходимо тщательно подготовиться: сначала давайте разделимся на команды и назовем их по-морскому, выберем капитанов. А теперь – в путь!Свое путешествие мы будем совершать по-особенному. Поплывем мы с вами на Коллективно-творческие дела на кораблях, преодолевая множество

«ПО МОРЯМ, ПО ВОЛНАМ»

ЗАДАНИЕ ПЕРВОЕ

Ведущий: Вот и первое задание, приплывшее к нам в бутылке: чтобы не натолкнуться на рифы, вам нужно проложить себе фарватер. Капитан вашей команды должен будет из вас построить «живой коридор», потом с завязанными глазами сам пройти сквозь этот коридор, никого не задев.

ЗАДАНИЕ ВТОРОЕ

Ведущий: Вы благополучно прошли первое препятствие. Чтобы путешествовать было веселей, давайте вспомним песни, в которых поется о море, воде или морской тематике. Каждой команде по очереди нужно будет спеть строчку из песни.

ЗАДАНИЕ ТРЕТЬЕ

Ведущий: Какая «фирменная» одежда есть у каждого моряка?! Тельняшка! Вам нужно будет изобразить тельняшку из представителей своей команды.

ЗАДАНИЕ ЧЕТВЕРТОЕ

Ведущий: Давайте попробуем придумать как можно больше способов применения старых морских предметов: якорь, сломанная мачта, прохудившийся парус, старый капитанский китель, штурвал, ржавый компас.

ЗАДАНИЕ ПЯТОЕ

Ведущий: Настоящий моряк знает, как завязать морской узел. Ваша задача будет сложнее: вам нужно его распутать. Каждая команда становится в круг, протягивает руки и закрывает глаза. Руки надо соединить с руками другого человека из круга. Открыв глаза, не разрывая рук, нужно «распутаться», образовав круг.

ЗАДАНИЕ ШЕСТОЕ

Ведущий: Все люди, связанные с морем, – настоящие романтики, поэты. Вы тоже сейчас попробуете написать стихи, а в них обязательно должны упоминаться такие рифмы: рифы – мифы, чайка – гайка, акваланг – бумеранг, море – на просторе, валуны – шалуны, пираты – акробаты. Кстати, сочинение стихотворения на заданные рифмы называется «Буримэ».

Ведущий: Вот и подходит наше морское путешествие к концу, но для того, чтобы в вашей памяти осталось все, что вы сегодня узнали-вы пройдёте небольшой блиц-опрос. Наш опрос будет проходить так: я буду задавать вам вопрос, и та команда, которая быстрее поднимет руку (с готовым ответом, разумеется)-будет отвечать. В том случае, если команда дала неверный ответ, право ответа переходит другой команде. Всем все понятно? Отлично, начинаем!

1) Под чьим командованием Павел Степанович Нахимов совершил трехлетнее кругосветное путешествие?
2) Назовите сражение, в котором отличился Нахимов?
3) Фирменная одежда каждого моряка-это?
4) Как называется узел, используемый для соединения (связывания) верёвок и тросов?

Итак, а теперь крайний вопрос, ответ на который дадут обе команды:

5) Какие качества или черты характера помогли Нахимову стать таким уникальным?

(ответы детей)

Ведущая: Перед тем, как мы закончим, прошу вас определиться с каким настроением вы покинете наш вечер. Рядом с вами лежат рыбки разного цвета, а у меня в руках коробочка-аквариум. В него каждый из вас запустит рыбку того цвета, который соответствует вашему настроению на этот момент: желтая рыбка – плохое настроение, оранжевая – хорошее, красная – отличное.

Игра "Рыбки-настроения".

Итак, ребята, проанализируем сегодняшний вечер:

1) Что вам показалось самым интересным за этот вечер?
2) Что нового вы узнали для себя?
3) Хочет ли кто-то из вас связать свою жизнь с морским делом, есть ли такие смельчаки среди нас? Если да, то что вас привлекает больше всего?

6. Предполагаемые задачи последействия.

Дети больше углубятся в морскую жизнь

На примере данного героя дети поймут, что нужно идти к поставленной цели и никогда не сдаваться.

Для того чтобы достигнуть мечты, надо немало потрудиться.

Дети с интересом начнут раскрывать свой творческий потенциал, выполняя задания.

Дети должны достигнуть понимания того, что мы сами капитаны своей судьбы.

Список литературы

1) Н.В. Стариков. Россия. Крым. История. – СПб.: Питер, 2017. – 320 с.
2) А.С. Кокин. Трудовые конфликты на судах "удобного" и отечественного флагов. Позиции государства, судовладельцев, моряков. – М.: Wolters Kluwer, 2008. – 412 с.
3) Наталия Илюшина,Надежда Павлова,Татьяна Щербакова,Анна Козлова,Марина Борисова. Педагогика детского оздоровительного лагеря. Учебник. – М.: Инфра-М, 2017. – 216 с.
4) Портфель вожатого. Сценарии мероприятий. Программы организации отдыха детей. Практические

материалы по овладению опытом вожатского мастерства. – М.: Учитель, 2007. – 240 с.

Дворцова Елизавета Александровна

Республиканский профильный лагерь «Звездный путь»
Петрозаводск

Картотека игр для детей младшего школьного возраста по формированию коммуникативных компетентности

Речевые умения

1. Дидактическая игра «Вежливые слова»

Цель. Развитие уважения в общении, привычка пользоваться вежливыми словами.

Возраст:5- 10 лет

Оборудование: Мяч

Ход игры. Игра проводится с мячом в кругу. Дети бросают друг другу мяч, называя вежливые слова. Назвать только слова приветствия (здравствуйте, добрый день, мы рады вас видеть, рады встречи с вами); благодарности (спасибо, благодарю, пожалуйста, будьте любезны); извинения (извините, простите, жаль, сожалею); прощания (до свидания, до встречи, спокойной ночи).

Источник: https://infourok.ru/podborka-igr-na-razvitie-kommunikativnih-navikov-mladshih-shkolnikov-495065.html

2. Игра «Импровизация»

Цель: научить детей уметь импровизировать в различных ситуациях

Возраст: 9-10

Оборудование: карточки с темами

Ход игры: Дети разбиваются по парам, один из детей должен начать разговор любым предложением, например, «Какой красивый осенний лес, не так ли?». Его собеседник должен сразу же сымпровизировать ну эту тему и продолжить разговор, например «Да, я полностью согласен, особенно мне нравятся листья в это время года. » И так дети должны говорить в течении 5 минут.

3. Игра "Ты мне нравишься"

Цель: развитие общения и взаимодействия ребёнка со взрослым и сверстниками

Возраст: 6-10

Оборудование: цветной клубок ниток

Ход игры: Дети сидят в общем кругу.

Учитель говорит, : «Ребята, как вы думаете, легко ли говорить приятные вещи другим людям? (ответы детей)

- Часто ли вы говорите друг другу что-нибудь приятное? (ответы детей)

- Дружные ли дети в нашей группе? (ответы детей)

Учитель говорит: «Ребята, давайте сейчас все вместе составим одну большую цветную паутину добра, связывающую нас между собой. Когда мы будем ее плести, то каждый из нас может выразить свои добрые мысли и чувства, которые он испытывает к своим сверстникам. Итак, обмотайте два раза свободный конец шерстяной нити вокруг своей ладони и покатите клубок в сторону одного из ребят, сопровождая свое движение словами: "Лена (Дима, Маша)! Ты мне нравишься, потому что... (с тобой очень весело играть в разные игры)".

Ученица, выслушав обращенные к ней слова, обматывает нитью свою ладонь так, чтобы "паутина" была более-менее натянута. После этого подумает и решает, кому передать клубок дальше. Кто получит клубок последним, начинает сматывать его в обратном направлении, при этом каждый ребенок наматывает свою часть нити на клубок и произносит сказанные ему слова и имя сказавшего, отдавая ему клубок обратно.

Источник: https://nsportal.ru/detskii-sad/osnovy-bezopasnosti-zhiznedeyatelnosti/2016/10/18/igry-dlya-razvitiya-rechevogo

Социально-психологические умения

1. Игры - ситуации

Цель. Развить умение вступать в разговор, обмениваться чувствами, переживаниями, эмоционально и содержательно выражать свои мысли, используя мимику и пантомимику.

Возраст: 7-10

Оборудование: карточки с ситуациями

Ход игры. Детям предлагается разыграть ряд ситуаций:

1. Две девочки поссорились - помири их.
2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.
3. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.
4. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки – поделись с ним.
5. Ребёнок плачет – успокой его.
6. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе.

Дети должны придумать мирный исход каждой ситуации, чтобы никто не остался в обиде или ссоре.

Источник: https://infourok.ru/podborka-igr-na-razvitie-kommunikativnih-navikov-mladshih-shkolnikov-495065.html

2. Позвони другу

Цель: Развить умение вступать в процесс общения и ориентироваться в партнёрах и ситуациях общения.

Возраст: 6-10

Оборудование: нет

Ход игры: Игровое правило: сообщение должно быть хорошим, звонивший должен соблюдать все правила

"телефонного разговора".

Дети стоят по кругу. В центре круга – водящий. Водящий стоит с закрытыми глазами с вытянутой рукой. Дети движутся по кругу со словами:

Позвони мне позвони

И что хочешь мне скажи.

Может быль, а может сказку

Можешь слово, можешь два

– Только, чтобы без подсказки

Понял все твои слова.

На кого покажет рука водящего, тот ему должен "позвонить" и передать сообщение. Водящий может задавать уточняющие вопросы.

3. «Кто во что горазд»

Цель: Развитие ответственности при принятии решения

Возраст: 8-11

Оборудование: не предусмотрено

Ход игры: Эта игра учит серьезно и ответственно относиться к роли лидера. Всем предлагается приказать ведущему что-нибудь сделать. После того как все приказания произнесены вслух, игрокам сообщают правила игры. Они заключаются в том, что каждый играющий сам должен выполнить свое приказание. Если ребенок, придумывая задание, не позаботился о том, легко ли его выполнить, в следующий раз он будет серьезнее.

Психологические умения

1. «Расскажи мне обо мне»

Цель: снятие психологического барьера между участниками.

Возраст: от 8 лет

Оборудование: не предусмотрено

Ход игры: участники делятся на пары. В течение 2-х минут они общаются и стараются рассказать о себе как можно больше информации. Затем по сигналу ведущего все возвращаются в круг и представляют друг друга: партнер становится за спину другого, кладет руки на плечи и говорит о партнере как о себе.

2. Упражнение «От 1 до 20».

Цель: снятие психологического барьера, снятие излишнего напряжения.

Возраст: от 8 лет

Оборудование: не предусмотрено

Ход игры: группа встает в круг. Необходимо сосчитать до 20. Если какое-то число одновременно произносят несколько человек, счет начинается сначала. Число счета можно увеличивать. Когда группа справилась с заданием, его можно усложнить. Необходимо всем присесть. Если одновременно пытаются

присесть несколько человек, все начинается сначала.

3. Взаимное цитирование.

Цель: развивать умение распределять эмоции в общении, «пристраиваться» к партнеру по общению.

Возраст: 8-10 лет

Оборудование: стулья

Ход игры. Играющие садятся на стульчики или на пол, образуя круг. Воспитатель говорит:

- Давайте поиграем в такую игру. Я два раза стучу ладонями по коленям и дважды произношу свое имя «Лена – Лена», а затем хлопаю в ладоши над головой, называя кого – нибудь другого, например: «Ваня-Ваня». Ваня, услышав свое имя, сначала стучит по коленям два раза, называя себя «Ваня – Ваня», а потом хлопает в ладоши и называет кого – нибудь другого, например,: «Катя-Катя». Теперь Катя перенимает ход и так далее. Постарайтесь не смотреть на того участника, которого вы называете. Произносите его имя, например, глядя куда-то вверх.

Умение использовать нормы речевого этикета в соответствии с определенной коммуникативной ситуацией.

1. "О чём спросить при встрече"

Цель: учить детей вступать в контакт, развивать умение использовать нормы речевого этикета.

Возраст: 8-12 лет

Оборудование: красивая палочка, мяч или другой подходящий предмет.

Ход игры: Дети сидят в кругу. У ведущего – эстафета (красивая палочка, мяч и т.п.). Эстафета переходит из рук в руки. Задача игроков – сформулировать вопрос, который можно задать знакомому при встрече после приветствия, и ответить на него. Один ребёнок задает вопрос, другой отвечает ("Как живёте?" – "Хорошо". "Как идут дела?" – "Нормально". "Что нового?" – "Все по-старому" и т.д.). Дважды повторять вопрос нельзя.

2. "Прощай"

Цель: учить детей выходить из контакта, используя доброжелательные слова и интонации.

Возраст: 8-10 лет

Оборудование: красивая палочка, мяч или другой подходящий предмет

Ход игры: Дети сидят в кругу и, предавая эстафету друг другу, называют слова, которые говорят при прощании (до свидания, до встречи, всего хорошего, ещё увидимся, счастливого пути, спокойной ночи, до скорой встречи, счастливо т.д.). Педагог обращает внимание на то, что, прощаясь, необходимо посмотреть партнёру в глаза.

3. "Разговор по телефону"

Цель: развитие умения вести диалог по телефону на соответствующую тему.

Возраст: 8-12 лет

Оборудование: телефон

Ход игры: Тему задает педагог или водящий (например, поздравить с днем рождения, пригласить в гости,

договориться о чем-то и т. д.). Ребенок должен разыграть ситуацию.

Источник: https://vscolu.ru

Умение использовать невербальные средства общения.

1. «Кто – кто в коробочке живет, что – что в коробочке лежит?»

Цель: развивать умение самостоятельно использовать невербальные средства общения, считывать невербальные сообщения собеседника.

Возраст: 8-12 лет

Оборудование: макет костра, коробочка.

Ход игры: Племя «молчунов» сидит у костра. Каждый по очереди достает из коробочки воображаемый объект: то птичку, которая тут же улетает с руки; то ужа, который вырывается; то горячий уголек. В этой игру говорить нельзя. Остальные члены племени должны догадаться – что каждый достал из коробки.

2. Игра «Кому трон, кому пень»

Цель: развивать умение самостоятельно использовать невербальные средства общения, считывать невербальные сообщения собеседника

Оборудование: не предусмотрено

Ход игры; Предложите ребенку изобразить пантомимой характер сидящего и его чувства:

а) царь на троне (властность, грозность, достоинство);

б) золушка на скамеечке (скромность, смирение);

в) разбойник в лесу на пне (злость, свирепость, глаза сверкают, точит нож);

г) бабушка в кресле (усталость, доброта, спокойствие);

д) красавица на стуле (элегантность, уверенность в своей красоте и неотразимости, с улыбкой ловит восхищенные взгляды).

Источник: https://infourok.ru/

3. «Невербальный подарок»

Цель: развитие навыков невербальной коммуникации

Возраст: 7-12 лет

Оборудование: не предусмотрено

Ход игры: Все стоят в кругу. Каждый из детей должен сделать подарок своему соседу слева. Подарок надо сделать (вручить) молча (невербально), но так, чтобы сосед понял, что ему подарили. Тот, кто получает должен понять, что ему дарят. Пока все не получат подарки, говорить ничего не надо. Все делаем молча.

Источник:https://summercamp.ru/Тренинг_«Вербальные_и_невербальные_средства_общения»

6, 7 Умение взаимодействовать на разных уровнях.

1. "Эхо"

Цель: учить детей быть открытыми для работы с другими, подчиняться общему ритму движений.

Возраст: 7-12 лет

Оборудование: не предусмотрено

Ход игры: Дети отвечают на звуки ведущего дружным эхо. Например, на хлопок педагога участники группы отвечают дружными хлопками. Ведущий может подавать другие сигналы: серию хлопков в определённом ритме, постукивание по столу, стене, коленям, притопывание и т.д. Упражнение может выполняться в подгруппе (4–5 человек) или со всей группой детей. При выполнении небольшими подгруппами одна подгруппа оценивает слаженность действий другой.

2. «Трио»

Цель: развивать умение конструктивно взаимодействовать друг с другом, используя свое тело.

Возраст: от 8 лет

Оборудование: Пустые коробки из-под обуви или небольшие куски коврового покрытия.

Ход игры: Инструкция: Я приготовила для вас сложную задачу, решая которую, вы можете показать, насколько хорошо вы взаимодействуете друг с другом.

Для начала мне понадобятся три добровольца. Они должны встать в одну шеренгу плечо к плечу. Тот, кто стоит посередине, ставит свои ноги в две пустые коробки из-под обуви, одна коробка предназначена для его левой ноги, а другая – для правой. Двое других ребят ставят по одной своей ноге в те же коробки: стоящий справа ставит левую ногу рядом с правой ногой того, кто стоит в центре, а стоящий слева ставит свою правую ногу в одну коробку с его левой ногой... Теперь все трое должны попробовать пройти несколько метров. Наверное, будет лучше, если они возьмут друг друга за плечи.

Когда первая тройка успешно справится с заданием, можно подключить в эту группу еще одного ребенка. Если группа большая, имеет смысл начинать с двух или трех трио, к которым постепенно будут подключаться и другие дети. Тогда будет интересно выяснить, какая из групп сможет двигаться с большим числом участников. Подбадривайте детей, пусть они обсуждают друг с другом, как им поступить. При желании они могут меняться местами, чтобы их маленькая команда могла лучше справиться с заданием.

Анализ упражнения:

– Как вам понравилась эта игра?

– Что было труднее всего?

– Смогли ли вы в своей команде сработаться друг с другом?

Источник: https://nsportal.ru/vuz/psikhologicheskie-nauki/library/2014/08/16/igry-s-mladshimi-shkolnikami-v-pomoshch-psikhologu

3. «Мы пойдем гулять»

Цель: научит ребят убеждать других, а не навязывать собственное мнение.

Возраст: 7-10 лет

Оборудование: не предусмотрено

Ход игры. Ведущий говорит: «Мы идем гулять в лес. Пусть каждый скажет своему соседу справа, что ему нужно взять с собой, и объяснит, почему именно эта вещь понадобится на лесной прогулке».

Далее ведущий называет каждому предмет, который нужно взять. Лучше, если эта вещь не подходит для лесной прогулки, так игра получится интереснее.

Когда играющие по очереди поговорят с соседом, ведущий объявляет, кого он возьмет на прогулку, а кого нет. Делает он это так: если играющий просто сообщает соседу, что нужно взять, но не может подробно объяснить причину, его на прогулку не берут.

Если же играющий старается убедить соседа в необходимости захватить тот или иной предмет и придумывает невероятные причины, приводит различные доводы, его непременно надо взять.

Лучше, если в то время, когда двое разговаривают, остальные будут их слушать и делать для себя выводы. Тогда тем, кого не взяли на прогулку, легче впоследствии исправиться.

Далее ведущий объясняет, почему он одних взял, а других – нет. «Штрафники» исправляются, и все вместе идут гулять.

Источник: https://summercamp.ru/Психологические_игры_для_младших

Березина Дарья Михайловна



Студенческий педагогический отряд «Регион 116»
г. Елабуга, Республика Татарстан

Мастер-класс по шитью игрушек из фетра

Номинация: Отрядный вожатый
Форма: Совместное моделирование
Название разработки: «МК по шитью игрушек из фетра».
Автор: Березина Дарья Михайловна
Студенческий педагогический отряд «Регион 116», г. Елабуга, Республика Татарстан
Возраст детей: От 10 до 16
Оборудование: листы фетра, нитки, иголки, трафареты, ножницы, ручки, фломастеры
Дополнительно оформление: плакат «Добро пожаловать на мастер-класс», фоновая музыка
Место проведения: Беседка на территории лагеря/отрядное место.
Актуальность: Умение делать что-то своими руками ценилось раньше и продолжает набирать ценность в настоящее время. Заинтересовать детей и дать толчок к развитию трудового воспитания можно через данный мастер-класс. Объединяя детей в группы, можно добиться более высоких результатов, так как дети смогут помогать друг другу, что поможет также сплотить их.
Цель мероприятия: расширить знания детей, дать толчок к подделкам своими руками.
Педагогические задачи:

1. Ознакомление с трудовым воспитанием,
2. Развитие внимания и мышления,
3. Развитие командной работы, взаимопомощи, сплочённости и т.п.

Предварительная работа: заготовить трафареты с ребятами из своего отряда, либо лично

Ход мероприятия

Дети разбиваются на две команды (кто уже знаком с шитьем, кто сталкивается с этим впервые). После этого им объясняются правила, которых они обязаны придерживаться во избежание каких-либо неприятных ситуаций. Проводится техника безопасности.
Всем командам выдаются листы фетра разных цветов. Каждая команда выбирает для себя трафареты, берет необходимое число ножниц и иголок.
Далее группе с повышенным уровнем задание дается на самостоятельную работу, периодически проверяя и направляя детей. С группой новичков проводится вводная теория, а далее, при помощи вожатого, пошагово выполняются задания.

По окончанию выполнения заданий, вожатый проверяет результаты, выделяя лучшие работы в обеих группах.

Мероприятие проходит в несколько этапов:

1- Деление детей на команды,

2- Объяснение правил, техники безопасности,

3- Раздача инвентаря (ножницы, фетр, иголки, нитки и т.д.),

4- Объяснение задания,

5- Непосредственное проведение мероприятия,

6- Выявление победителей;

Планируемые итоги: мероприятие прошло хорошо, без травм. Дети охотно участвовали, сплетаясь в единое целое. Каждый в команде помогал друг другу, объясняя и указывая на трудности. Благодаря данному мероприятию, дети взаимодействуют между собой, развивают мелкую моторику, мышление, внимание. Происходит трудовое воспитание, прививается любовь к подделкам своими руками.

Крикун Михаил Сергеевич

Учитель начальных классов, вожатый в ДОЛ «Горизонт»
г. Санкт – Петербург



Сценарий игры по станциям «Я – волонтёр» в ДОЛ

Возрастная категория: средние и старшие отряды

Актуальность: в настоящее время всё более и более в России развивается волонтёрская и добровольческая деятельность. Появляются всё больше и больше волонтёрских отрядов. Страна нуждается в волонтёрах, т.к. проводятся многочисленное количество разных мероприятий, форумов, так же требуется поддержка социально незащищённых слоёв населения. В этом и требуется поддержка волонтёров. В данной игре по станциям ребята знакомятся с понятием «волонтёрство», какие отрасли волонтёрства существуют. Здесь мы предлагаем заострить внимание на основных, чтобы ребята заинтересовались данной темой и кто – нибудь из них выбрал для себя данный вид деятельности.

Цель: дать представление о понятии «волонтёрство» и какие отрасли в него входят

Задачи:

1) более подробно познакомить с каждым направлением волонтёрства
2) развивать чувство сострадания, поддержки, коммуникативность, работу в команде
3) воспитывать ответственного гражданина, прививать патриотические чувства

Ход мероприятия

Общий сбор – на линейке. Командам выдаются маршрутные листы, на которых написана последовательность прохождения станций. Ведущие станций распределяются по территории лагеря, станции огорожены.

Станции: *культурная, событийная, социальная, экологическая.*

На каждую станцию отводится по 10 минут.

Станция «Культурная»

Ведущие станции рассказывают про деятельность волонтёров в учреждениях культуры *(приложение 1).*

После рассказа – показывают театр – экспромт *(приложение 2).*

В зависимости от чёткого выполнения задания и внимательного прослушивания рассказа команде в маршрутный лист выставляются баллы от 0 до 10.

Станция «Событийная»

Ведущие станции рассказывают про организацию и проведение волонтёрами различных мероприятий

(приложение 1).

Затем, они танцуют с ребятами, пришедшими на станцию флешмоб. За слаженное повторение танца в итоге в маршрутный лист выставляются баллы от 0 до 10.

Станция «Социальная»

Ведущие станции рассказывают про социальную деятельность волонтёров *(приложение 1).*

После рассказа – команда, пришедшая на данную станцию проигрывает с ведущими любую игру.

От вовлечения ведущих и содержания игры в маршрутный лист выставляются баллы от 0 до 10.

Станция «Экологическая»

Ведущие на станции рассказывают о том, как волонтёры участвуют в защите окружающей среды. После рассказа – команде предлагается выполнить задания (разделить мусор – на картинках *(приложение 3)*).

В зависимости от правильного разделения мусора и внимательного прослушивания рассказа команде в маршрутный лист выставляются баллы от 0 до 10.

После прохождения всех станций команды возвращаются на место сбора, отдают организаторам маршрутные листы.

Далее – вторая часть игры. Средние отряды остаются на викторину. Им даётся бланк с вопросами и бланк для записи ответов *(приложение 4).* В течении тридцати минут они отвечают на вопросы и заносят ответы в бланк. После – сдают бланки организаторам. За каждый правильный ответ команде начисляется один балл. Эти баллы суммируются с теми, которые они заработали на станциях. Победитель определяется по наибольшему количеству набранных баллов.

В это время старшие отряды в течении тридцати минут разрабатывают мини – проект на тему «Моё направление в волонтёрстве», где они разрабатывают новое направление в волонтёрстве, формулируют актуальность и основные ветви деятельности в данном направлении. На защите присутствует жюри (организаторы и по одному представителю от каждого среднего отряда). По специальным критериям оценивается защита проекта и команда получает балл, который суммируется с баллами, полученными на станциях. Победитель определяется по наибольшему количеству набранных баллов.

(Приложение 1)

Станция «Культурная»

Культурное волонтёрство – добровольческие инициативы, направленные на развитие культурных пространств, работу в культурных учреждениях или помощь на городских площадках, фестивалях и праздниках.

Мы привыкли, что волонтерство, как правило, касается остросоциальных сфер нашей жизни – помощь людям с ограниченными возможностями, детским домам, одиноким престарелым людям, бездомным животным. Все так, с такими трудностями люди встречаются очень часто. Однако, как обстоит ситуация с привлечением волонтеров в область культуры и искусства? В какой степени распространено участие волонтеров в работе учреждений культуры (музеев, галерей, театров, библиотек)?

Волонтёрство в сфере культуры совершенно не похоже на традиционную «практику» – неоплачиваемую неквалифицированную работу школьников и стажеров социальных служб. Культурные волонтеры не моют окна – наоборот, формируют «лицо» пространства: контактируют с прессой и посетителями, сопровождают художников, помогают в организации выставок, лекций, выступлений и мастер-классов, ведут профили музеев и галерей в соцсетях.

Впервые направление культурного волонтёрства начал развивать ресурсный центр Мосволонтёр. До этого, оно существовало в формате студенческих клубов при крупных музеях, например, «Клуб друзей Эрмитажа», помощь волонтёров носила временный и нерегулярный характер.

Как правило, деятельность волонтеров в учреждениях культуры заключается в работе с посетителями, помощи в организации различных просветительских и концертных событий, сборе внешней информации и т. д. В связи с этим, волонтеры приобретают ряд преимуществ: приглашения на открытие выставок, бесплатный доступ в музей, доступ к программам музея и прочие привилегии.

В международный практике волонтерство это путь к оплачиваемой работе, а также шанс попробовать себя в разнообразных сферах и таким образом выбрать будущую профессию. Запись в резюме об участии в добровольческом проекте воспринимается работодателем как значительный аргумент в пользу кандидата на вакантную должность.

Основные задачи направления культурное волонтёрство:

Во многих музеях вводится специальное Положение о волонтерах, которое регламентирует требования к волонтеру (быть коммуникабельным, предпочтительно знание нескольких иностранных языков, знание этики и этикета) и направления его работы (участие в социологических исследованиях, помощь в организации мероприятий, информационное обслуживание и т.д.).

Волонтер несет ответственность за свою деятельность. Так, взаимоотношения работодателя и волонтера могут быть сведены к гражданско-правовому договору. В случае нарушения волонтером принятых на себя обязательств, музей имеет основание отказаться от сотрудничества.

Станция «Событийная»

Это волонтёры, которые участвуют в крупных событиях – фестивалях, форумах, каких-то больших городских проектах, к примеру, День Города.

Чем занимаются волонтеры на крупных городских событиях:

- Работа с участниками (аккредитация, информационная стойка, навигация, подготовка и выдача пакетов участника и т.д.);
- Деловая программа (работа с менеджерами, площадок, организация и наблюдение за оснащением площадок и т.д.);
- Работа с артистами (работа со стилистами, визажистами, помощь в проведении репетиций и концертов и т.д.);
- Работа в пресс-центре, работа со СМИ, работа с менеджером, сбор информационных материалов

для отчета и т.д.;

- Функция встречи и сопровождения VIP-гостей (встреча и проводы на вокзалах и аэропортах, сопровождение иностранных делегаций во время мероприятий и т.д.);
- Координация зрительских потоков (рассадка гостей, помощь в навигации и т.д.).

В современном мире ни одно крупное спортивное событие не обходится без участия волонтеров. Волонтеры выполняют самые разнообразные функции и вносят значительный вклад в проведение мероприятия на высочайшем уровне, но главное – они создают особую доброжелательную, дружелюбную и праздничную обстановку соревнований, которая погружает зрителей, да и все другие клиентские группы, в атмосферу позитива и эмоционального подъема.

У нас волонтёры участвовали в таких мероприятиях как Алые паруса, международный экономический форум, Чемпионат мира по футболу, День победы, День города.

Станция «Социальная»

Социальное волонтерство – волонтерская (добровольческая) деятельность,
направленная на оказание помощи, прежде всего, незащищенным слоям
населения, нуждающимся во внимании и(или) постоянном уходе, это: помощь детям-сиротам, многодетным семьям, инвалидам, пожилым одиноким людям,
бездомным, бывшим заключенным, беженцам и другим.

Социальное волонтерство представлено следующими направлениями:

1. Сопровождение детей и подростков, в том числе из социально незащищенных категорий:

Помощь детям – сиротам, инвалидам, людям, оказавшимся в трудной жизненной ситуации.

2. Помощь медицинскому персоналу:

Помощь волонтеров медицинскому персоналу в уходе за больными, за больными детьми – сиротами.

3. Адресная помощь:

Помощь по хозяйству людям, оказавшимся в трудной жизненной ситуации, помощь семьям по уходу за больными родственниками. инвалидами, помощь детям из неполных. многодетных семей.

4. Просветительская деятельность с профилактической работой:

- участие волонтеров в пропаганде здорового образа жизни, оздоровлении молодежной среды и профилактике зависимостей;
- участие волонтеров в формировании толерантного (милосердного) отношения к людям с ограниченными возможностями здоровья;
- участие волонтеров в профилактике безнадзорности, бродяжничества, дезадаптации;
- участие волонтеров в организации помощи бездомным людям;

5. Досуговая, творческая, воспитательная деятельность:

· участие волонтеров в организации свободного времени детей и подростков

в учреждениях для детей-сирот;

· участие волонтеров в организации свободного времени детей и подростков в медицинских учреждениях;

· участие волонтеров в организации свободного времени взрослых людей, проживающих в казенных учреждениях;

· участие волонтеров в социально-бытовой адаптации детей-инвалидов.

Работают социальные волонтёры в 75% в учреждениях, 25 % - в семьях. От волонтёров ждут общения, досуга детей, игры, прогулки, культурную программу, творческие и прикладные мастер-классы, поздравление детей с праздниками, сопровождение ребенка в школу.

В отношении организации волонтёрства можно сделать следующий вывод: от волонтеров не ждут чего-то, способного кардинально изменить жизнь к лучшему, от них ждут посильной помощи в самых простых, но в тоже время очень значимых вещах.

Станция «Экологическая»

«Сохранять природу – наше общее дело. Участие в этом каждого из нас и наша добрая воля бесценны. Многие люди, занимаясь экологическим волонтерством, постепенно приходят к тому, чтобы начинать вовлекать в свое дело других людей, создавать команды и делать вместе гораздо больше.

Экологическое волонтерство это - экологическое направление волонтерского движения в нашей стране. Ключевые концепции ,направления, программы. Детское экологическое движение - это социально-педагогическое явление, сущность которого состоит в совместной экологически значимой деятельности детей и взрослых, ориентированной на развитие экологической культуры личности; в реализации детьми собственных инициатив и активной гражданской позиции в области решения экологических проблем.

Волонтеры экологических организаций – это люди, которые на добровольной основе участвуют в экологической деятельности организаций вне зависимости от возраста, пола, национальности – главное желание жить в согласии с миром и неравнодушие к тому, что происходит на планете.

Экологические организации немыслимы без волонтеров, ведь добровольцы – их главная сила и опора.

Волонтеры принимают активное участие в акциях по посадке деревьев, помогают на особо охраняемых природных территориях (ООПТ): уборка мусора, установление аншлагов, ремонт инфраструктуры и др.; участвуют в общественной городской инспекции (занимаются вопросами недопущения незаконных вырубок деревьев, строительства, уплотнительной застройки, загрязнения воды, воздуха, почвы). Проводят встречи со школьниками для обсуждения экологических тем, занимаются сбором информации, подписей, участвуют в международных программах Гринпис и многое другое.

В нашем городе в 2015 году по инициативе Комитета по природопользованию, охране окружающей среды и обеспечению экологической безопасности создан Экологический волонтерский центр. Центр регулярно

проводит игровые эколого-просветительские занятия для школьников и студентов, в том числе принимает иностранные группы.

Чигрина Анна Юрьевна

Всероссийский детский центр «Океан»
Приморский край



Отрядное дело «Полет в счастье»

Отрядное дело подойдет для детей с 12 до 17 лет. Рекомендовано проводить в организационный период. Является актуальным, так как затрагивает основные человеческие ценности.

Цель: Приобщение детей к общечеловеческим ценностям.

Предварительная подготовка:

1 отрядное место оформляется в виде самолета, стулья ставятся как в салоне самолета (по два);

2 каждому ребенку выдается билет в счастье с прописанным его рядом и местом;

3 заранее до отрядного дела проводится опрос «Что для вас счастье». Результаты исследования в отряде отражаются на меловой доске;

4 за 15 минут до начала детям дается задание быстро собрать все необходимое для полета в Счастье;

5 ведущий в образе капитана самолета (можно двое) и две помощницы стюардессы;

6 дети при себе должны иметь средство связи (мобильный телефон);

7 необходимо оформить черную коробку с надписью «Черный ящик»;

8 подготовить канцелярию и бумагу для писем;

9 проверить видео и аудио аппаратуру (возможно проводить отрядное дело без видеороликов).

10 предварительно раздать слова Стива Джобса, Павла Дурова и Ричарда Брэнсона детям, которые будут присутствовать на отрядном деле. Попросить детей подобрать соответствующие образы.

Сценарий

Капитан: Мы начинаем посадку, всем срочно пройти на борт! Занимаем места согласно вашим билетам.

Стюардессы помогают рассаживать пассажиров. Сумки ставят под впередистоящий стул

Капитан: Полет будет продолжаться 1 час, погода за окном +25, Выход находятся впереди салона, во время движения по салону не передвигаться.

(Стюардессы демонстрируют правила безопасного полета)

Капитан: Внимание! Производится проверка ручной клади. Что же вы посчитали самым необходимым в Счастье.

Дети рассказывают, почему именно эти вещи они взяли с собой. (По желанию)

Капитан: До полета мы провели исследование, в котором участвовали все вы и по результатам видно, что

делает вас счастливым. (Оглашает результаты исследования)

На доске или ватмане оформляется диаграмма, по результатам исследования детей. Диаграмма должна быть сделана таким образом, чтобы в течение отрядного дела некоторые ее составляющие могли измениться. После обсуждения каждой темы, значение соответствующего показателя вырастает до максимума. Изменения постепенно вносит стюардессы.

Капитан: Возможно, к концу нашего полета ваше мнение немного изменится.

Капитан: Нам предстоит долгий полет, и я думаю, что всем нужно подкрепиться.

Стюардессы выносят подносы с печеньем (или конфетами) с предсказанием. Все предсказания позитивные.

Капитан: Я вижу, вы улыбнулись. Благодаря такой мелочи, нам удалось сделать вас немного счастливей. Если ждать подходящего момента, чтоб совершить большое доброе дело, такого момента может и не наступить. Ведь мир состоит из мелочей и нужно уметь делать маленькие добрые поступки.

Капитан: А делали ли вы добрые дела незнакомым людям? Уступали ли место в автобусе? Помогали ли бабушки переходить через дорогу? Делали комплимент незнакомым людям?

Ответы детей

Капитан: Ведь на самом деле сделать человека счастливым очень просто. Это мы сможем увидеть на следующем видеоролике.

Видео Новогодний сюрприз от авиакомпании WestJet Airlines Я верю в деда мороза!

https://www.youtube.com/watch?v=_TV0oQgCnS0

Стюардессы выходят с подносами, на которых лежат небольшие ленточки

Капитан: Давайте прямо сейчас попробуем сделать друг друга счастливее. Завяжите на руке соседа ленточку и пожелайте ему что-нибудь хорошее. Ведь когда делаешь добрые дела, ты и сам становишься немного счастливее.

Дети завязывают веревочки своим соседям по местам

Капитан: Следующий вопрос может показаться вам сложным, но как вы думаете, кто из присутствующих самый счастливый и почему?

Ответы детей

Капитан: Да, вы правы. Счастливого человека видно сразу, он всегда излучает свет, добро и хорошее настроение. Но это не означает, что каждый человек открыто может показать свои чувства, при этом оставаясь счастливым. Поэтому, если вдруг на ваши теплые слова, комплименты или добрый поступок в ответ не поступило желаемой вами реакции, не расстраивайтесь, мы уверены, что это все равно сделало человека немного счастливее.

Капитан: Естественно, если человек занимается тем, что ему интересно, находится рядом с людьми, с которыми ему комфортно – он будет счастлив. Такому человеку еще проще добиться успехов в своем деле.

Капитан: На нашем самолете в «Счастье» такими же мальчишками и девчонками отправлялись многие

успешные люди, которые добились успеха только потому, что занимались любимым делом. Эти люди поделились своим успехом:

Ричард Брэнсон: Я Ричард Брэнсон британский предприниматель, основатель корпорации Virgin Group. Один из самых богатых жителей Великобритании с состоянием, оцениваемым по состоянию на март 2013 года в 4,6 миллиарда долларов США. «Любимое дело приносит самое большое удовлетворение в жизни. Только найдя то дело, которое занимает и увлекает вас каждую минуту, вы сможете стать счастливыми, стать кем-то, а не быть нулем без палочки.»

Стив Джобс: Я Стив Джобс, американский предприниматель, один из основателей и председатель совета директоров корпорации Apple. Один из основателей и CEO киностудии Pixar. Журнал Forbes в 2011 году оценил чистые активы Стива Джобса в 7 миллиардов долларов, поместив его на 39-е место в рейтинге богатейших американцев.

«Ты должен найти то, что любишь. И найти свою любимую работу так же необходимо, как и своего любимого человека. Работа будет занимать очень большую часть твоей жизни, и единственный способ получать настоящее удовлетворение от работы – это делать ее превосходно, осознавая это. А единственный способ делать свою работу превосходно – это любить ее. Если ты еще не нашел свое любимое дело, продолжай искать. Не прекращай поиски, пока не найдешь. Как и во всем остальном, к чему лежит сердце, ты сразу поймешь, что нашел то, что искал. И как в любых прекрасных взаимоотношениях, твоя увлеченность работой будет со временем только увеличиваться. Так что, ищи и не успокаивайся, пока не найдешь.»

Павел Дуров: Я Павел Дуров – российский предприниматель, один из создателей социальной сети «ВКонтакте», рублёвый миллиардер (На 2011 год Дуров, обладающий состоянием в 7,9 миллиарда рублей, занимал 350-е место в рейтинге российских миллиардеров)» «Делай то, что тебе нравится. Учись. Учи. Развивайся. Меняй себя изнутри. Золотое правило гласит – делай то, что доставляет истинное удовольствие, и тогда ты станешь на много счастливей.»

(текс взять на сайте http://healthymindpractice.com/chto-govoryat-izvestnie-lyudi-o-dele-jizni_lyubimom-dele/)

Капитан: Нам нужно лететь дальше и мы подлетаем к чему-то действительно очень важному.

Капитан: Попробуем небольшой эксперимент. Сейчас каждый из вас достанет телефон и отправит своему близкому человеку смс со словами: «Ты самый лучший, спасибо, что ты есть у меня». Давайте дождемся ответа…

Видео «Семейные ценности. Время на важное»

https://www.youtube.com/watch?v=aGmgsK37b00

Капитан: Что же ответила вам ваши близкие люди?

Ответы детей по желанию

Капитан: Не удивительно, что многие восприняли ваше сообщение с удивлением и недоверием. Часто мы

погружены в рутину ежедневных забот и забываем про людей, которые находятся рядом. Мы редко говорим им добрые слова и благодарим за то, что они есть в нашей жизни. Возможно, им это и не нужно, они просто готовы быть рядом и счастливы только от того, что мы счастливы. Но неужели так сложно каждый день уделять хоть немного времени для своих близких, ведь для них это так важно.

Капитан: посмотрим на диаграмму, в течение нашего путешествия выросли значение такие важные составляющих счастья, как «Семья и близкие», «Добрые дела», «Любимое занятие», «Мелочи жизни». Наполняя свою жизнь самыми важными элементами счастья, не нужно забывать про мелочи, ведь без них ваша жизнь не станет по-настоящему наполненной и яркой.

Капитан: На борту каждого самолета есть черный ящик, который записывает абсолютно все, что происходит в полете. Я хочу, чтоб мы заполнили свой черный ящик и написали письмо самому себе со словами «Я счастливый, потому что…»

Дети пишут письма самому себе и упаковываю их в черную бумагу или пакет. Подписываю. Все записки складываются в один черный ящик.

Капитан: После посадки мы сохраним черный ящик. А как вы знаете, что черный ящик вскрывается после катастрофы. Если внутри вас произойдет катастрофа и вам станет грустно, то вы можете вскрыть свой черный ящик и напомнить себе о счастливых моментах твоей жизни.

Капитан: Наш полет завершается, прошу приготовиться к посадке и счастливой жизни.

Звук посадки самолета

Стюардессы помогают пассажирам покинуть борт

Морозова Евгения Александровна

Всероссийский детский центр «Океан»
Новосибирская область

Отрядное дело «Расследование»

Цель: Развитие логического мышления у детей, сплочение отряда

Оборудование: Ткани, буквы, столы, раздаточный материал

Ход:

1. Вступительное слово ведущего
2. Раздача текста
3. Время на размышление
4. Подведение итогов
5. Заключительное слово ведущего

Сценарий

Ведущий. Здравствуйте, коллеги! Вас прислали в нашу спецслужбу для выполнения важного задания. Вам необходимо провести расследование. У вас есть только несколько улик, но, возможно, именно они помогут вам распутать столь нелегкое дело.

Каждый из вас знает по одному факту, который в дальнейшем может стать ключевым!

(Ведущий раздает листочки с уликами)

Ведущий. Условия таковы, что вам нельзя меняться или показывать друг другу полученные предложения, и вам нельзя пользоваться ручкой и бумагой. Вам необходимо в течении 30 минут провести расследование и ответить на 4 вопроса:

Что украли? Кем было украдено? Когда было украдено? Почему было украдено?

(работа детей)

Ведущий. Итак, ваше время вышло и вам необходимо ответить на поставленные вопросы.

(Если ответы неверные, то стоит дать еще несколько минут, чтобы отряд посовещался и поменял ответы. Если ответов правильных несколько, то дать время еще, не говоря, какие неверные)

(Озвучиваются правильные ответы)

Что? Картину

Кем? Чижиковым

Когда? В 21:50

Почему? Потому что клептоман

Ведущий. На этом наше расследование завешается. Подведем итоги. Вам было запрещено меняться этими

предложениями, но не запрещалось передвигаться. Ручкой пользоваться запрещено, но другими пишущими предметами нет.

1 вариант: Спасибо вам за это расследование! Вы справились!

2 вариант: Опыт приходит не сразу и в следующий раз, если вы столкнётесь с расследованием, удача будет на вашей стороне!

Приложение

И.П. Степанов крайне интересовался кольцом жены А.В. Петрова

Анна ушла примерно в одно время с Петровым А.В.

Клуб был украшен полотнами Артисимиссимо

В конце вечера во дворе соседей было четыре собаки

Жена А.В. Петрова постоянно теряла свои вещи

ПП. Чижиков ушел на 20 минут позже А.В. Петрова

Диана заметила картины только перед уходом в 21.45

Петров ушел вместе со своей женой

Жена Петрова провела большую часть вечера с П.П. Чижиковым в тихом углу помещения

Диана ушла вместе с Михаилом Юрьевичем

Надя заметила, что картины, которые произвели на нее глубокое впечатление, не висели там, где висели в начале вечера

Алена пришла на вечер со своей собакой

У соседей было три собаки

А.В. Петров – антиквар и большой знаток искусства

А.С. Станкевич сказал, что хотел бы что-то сделать на благо этих прекрасных полотен

Картины итальянских художников 16 века ценятся высоко

Артисимиссимо – итальянский художник 16 века

Надя восхищалась полотнами Артисимиссимо сразу после прихода

Надя ушла в 22:00

П.П. Чижиков – клептоман

Картины Артисимиссимо были миниатюрные

А.В. Петров ни на минуту не оставлял свой саквояж

И.П. Степанов весь вечер танцевал с Дианой

Дочь Петрова увидела картины только перед уходом

Михаил Юрьевич – вор драгоценных камней

Анна не могла найти того, что взяла с собой на праздничный вечер

В клубе был большой осенний праздник

Перед уходом Надя заметила, что что-то блестит в темном углу комнаты

А.В. петров нуждался в деньгах, поскольку дела шли плохо

Жена Петрова не могла найти свое кольцо с большим рубином

Петровы ушли в 21.30

А.С, Станкевич очень богатый человек

Анна и Станкевич ушли вместе

Лемешко Вадим Алексеевич

ВДЦ «Орленок»
Туапсинский район, Краснодарский край

Мастер-класс «Скетчинг для начинающих»

Участники занятия: подростки из разных отрядов в возрасте 14-17 лет в количестве до 20 человек

Основная идея: в рамках мастер-класса для представителей разных отрядов, педагог знакомит подростков с техникой быстрого создания простых рисунков и визуальных заметок, которые помогают отобразить на бумаге эмоции, идеи и впечатления.

Форма дела: мастер-класс.

Педагогические возможности: участие подростков в деле поможет им расширить свой кругозор. В ходе работы с этой техникой у детей развивается чувство композиции, мелкая моторика рук.

Цель, задачи и предполагаемые результаты

Цель: знакомство с скетчингом, его жанрами и приёмами.

Задачи:

- Познакомить подростков с различными жанрами счетчинга
- Познакомить подростков с техникой скетчинг
- Способствовать развитию у подростков чувства композиции, мелкой моторики руки

Условия проведения дела

Обычные условия проведения дела: организатором данного дела может являться как отрядный педагог, так и педагог детского лагеря или подростки.

Перечень необходимого реквизита и оборудование: бумага/плотная бумага (блокноты – скетчбуки), простые и цветные карандаши, маркеры, фломастеры, акварельные маркеры, акварель, кисти, техника для демонстрации презентации (экран, проектор, ноутбук),

Рекомендуемое помещение: просторное помещение с возможностью расстановки столов стульев на 20 человек.

Дидактические материалы:

- карточки с примерами скетчей различного вида (на каждые три-четыре человека)
- карточки с примерами работ выполненных в технике скетчинг (на каждые три-четыре человека)

План проведения дела:

1. Приветствие и игры на концентрацию внимания
2. Введение в тематику дела, знакомство с понятием «Скетчинг»

3. Знакомство с видами скетчинга и их особенностями
4. Практическая творческая часть
5. Подготовка к выставке работ
6. Анализ и подведение итогов.

Сценарий проведения дела

Все участники дела собираются в помещении для проведения дела.

1. Приветствие и игра на знакомство «Давай-ка познакомимся». *(Слайд 1)*

- Добрый день, ребята! Как настроение?

- Как вы думаете, без чего не может начаться любое дело, занятие или просто общение? Правильно, конечно без знакомства и сейчас я предлагаю всем нам познакомиться. Игра на знакомство «Имя на ушко».

- Отставьте в сторону стулья и столы, чтобы можно было свободно передвигаться по помещению. Сначала участники ходят по комнате и приветствуют друг друга необычным способом: шепчут на ухо каждому встречному свое имя. Это нужно делать так, будто передается драгоценная тайна, о которой больше никто знать не должен.

В один прекрасный момент они услышат звон колокольчика, и это будет сигналом: надо остановиться и ждать новых указаний. После сигнала, нужно снова ходить по помещению, но на этот раз сообщать на ухо партнеру его имя.

Забытое или неизвестное имя игрока не должно стать основанием для уклонения от встречи. Тот, кто не знает имени, шепчет другому на ухо: «Я хотел бы узнать, как тебя зовут». Игра заканчивается со звоном колокольчика.

2. Введение в тематику дела, знакомство с понятием «Скетчинг». *(Слайды 2 (приложение 1) – 7)*

- Слышали ли вы когда-нибудь про скетчинг? Как вы думаете, что это?

(Ответы участников)

Скетчи – это насыщенные визуальные заметки, представляющие собой сочетание написанного от руки текста, рисунков, форм и визуальных элементов вроде стрелочек, окошек и линий. Скетчи можно еще назвать таким термином как «Заметки Плюс», потому что они похожи на привычные всем заметки, но улучшены с помощью визуальных элементов, чтобы подчеркнуть идеи.

Скетчинг – это техника быстрого создания простых рисунков и визуальных заметок. Такие зарисовки – скетчи, - помогают отобразить на бумаге эмоции, идеи и впечатления.

- Как вы думаете, кому пригодится скетчинг?

(Ответы участников)

Скетчинг используется:

- дизайнерами всех направлений. Во всех сферах дизайна: веб, архитектура, интерьеры, ландшафт, одежда важно уметь быстро и красиво визуализировать свои идею и создавать

красивые наброски и концепты.

- теми, кто руководит дизайнерами, проектировщиками и ставит им задачи – чтобы быстро объяснить и показать, что именно нужно сделать.
- фотографами, стилистами, художниками и другим специалистами творческих профессий. Быстрые зарисовки помогают развить необходимые творческим личностям качества – понимание законов перспективы и пропорций, умение придавать предметам объем, способность увидеть хороший момент.
- всеми, кто хочет визуализировать свои мысли, выражать идеи, делать иллюстрации, зарисовывать и запоминать информацию.

3. Знакомство с видами скетчинга и их особенностями.

Сейчас я вам расскажу и покажу, какие бывают виды скетчингов, а затем каждый из вас попробует создать свою работу в технике скетчинг, которую, при завершении можно будет подарить. Какие материалы нужны начинающему художнику по скетчам

Скетчи часто рисуют в разных местах: на улице, в кафе, на конференциях или прямо на ходу. Поэтому инструменты и материалы должны быть простыми, чтобы всегда иметь их под рукой.

На первом этапе не стоит тратить деньги на дорогие профессиональные инструменты для рисования: развить необходимые для скетчинга навыки можно, используя самые обычные карандаши, бумагу, ручки. Дорогая бумага сковывает фантазию из-за страха ошибиться и испортить страницу, хочется сразу рисовать идеально. А ведь без ошибок невозможно учиться.

Во-первых, основа скетча не имеет отношения к искусству – важнее всего структура. Вот семь самых распространенных моделей визуальных заметок.

Во-вторых, следите за тем, чтобы ваши скетчи были быстры, свободны и даже немного безумны. Легкое безумие очень часто ведет к прекрасным идеям.

В-третьих, соберите библиотеку иконок, которые вы часто используете. Заведите список идей, которые вам хотелось бы превратить в иконки, а потом в свободное время создайте иконки. Заимствуйте иконки для своей библиотеки у других людей.

- Travel-скетчинг

Путевые зарисовки в виде эскизов, карт или заметок с рисунками. Передают атмосферу и настроение во время путешествия или поездки.

- Промышленный скетчинг

Рисунки техники и окружающих предметов, яркие идеи и концепции в области промышленного дизайна.

- Интерьерный скетчинг

Дизайн интерьера, создание декора.

– Флористический скетчинг

Рисунки композиций из цветов. Подходит для флористов и декораторов.

- Городские зарисовки

Эскизы архитектуры, зданий и улиц.

- Fashion-иллюстрация

Зарисовки одежды, обуви, костюмов, макияжа и модельных образов.

- Скетч-портрет
- Скетчноутинг

Визуальные заметки и записи лекций и выступлений.

Рисовать простые скетчи сможет абсолютно любой человек с помощью базовых элементов: линий, точек, квадратов, треугольников и кругов.

4. Давайте научимся технике скетчинг и попробуем нарисовать что-то своё?

Как научиться скетчингу?

- Начинайте рисовать с простых фигур: сферы, прямоугольники, кубы, параллельно следя за качеством линий.
- Внимательно наблюдайте за вещами вокруг и рисуйте их так, как видите.
- Сложные предметы делите на небольшие. Машину легче нарисовать, если представить, что она состоит из нескольких прямоугольников и овалов.
- Всегда носите с собой скетчбук, чтобы практиковаться в свободное время.

На экране вы можете увидеть все примеры и отталкиваясь от них, создать похожее или создать свой скетч.

5. Практическая творческая часть.

(Ребята приступают к изготовлению изделия, воспитатель смотрит за работой и направляет в случае возникновения проблем)

6. Подготовка к выставке работ.

- Ну вот, ваши скетчи готовы! Давайте вместе оформим выставку наших работ, аккуратно закрепив их на нашем стенде – так вы сможете посмотреть идеи друг друга и, может быть, использовать их в дельнейшем. Не забудьте уходя с нашего мастер-класса забрать их с собой, чтобы по приезду домой подарить их своим близким или друзьям.

7. Анализ и подведение итогов.

- Надеюсь, мой мастер-класс поможет вам сделать свою жизнь ярче. Если ваша карта идей неряшлива и трудночитаема, в этом нет ничего страшного. Визуальные заметки – это инструменты мышления. Вы можете создать новые, пересмотрев и переместив идеи: добавляйте, убирайте, передвигайте и изменяйте детали по ходу работы. А сейчас предлагаю подвести итоги нашей встречи.

Спасибо вам за активную работу. Я желаю вам успехов в скетчинге, ведь первые шаги вы уже сделали. Не забывайте забрать свои работы с выставки. До новых встреч!

Сапожникова Яна Владимировна

Физкультурно-оздоровительный центр «Росинка»
Г. Чебоксары, Чувашская республика



Арт-терапевтический тренинг «Маска-талисман»

Актуальность: Сегодня тренинги являются самым актуальным инструментом для профессионального и личностного развития. Психологами доказано, что тренинговые методики способствуют развитию личности, повышают уверенность в своих возможностях и перспективах. В процессе тренинга ребенок может получить ответы на вопросы, которые не мог решить для себя в течение продолжительного времени. Все знания, полученные при помощи тренинга, усваиваются без особых усилий и готовы к немедленному использованию.

Цель: устранить неприятное психоэмоциональное состояние
формирование регулятивных и личностных УУД

Задачи:

1. Развитие произвольную регуляцию поведения детей,
2. Сформировать регулятивные и личностные УУД
3. Предупредить и снизить тревожность и страхи,
4. Повысить уверенность в себе;
5. Снять психоэмоциональное и физическое напряжение и восстановить силы,
6. Обучить приемам саморегуляции, через арт-терапевтические средства;
7. Сформировать навыки рефлексии, умения анализировать чувства;
8. Сформирование навыки взаимодействия со сверстниками;
9. Развитие творческое мышление, способность концентрироваться.

Материалы: бумага (белая, А4), фломастеры, карандаши, ножницы, трафарет маски (все по числу участников занятия).

Организация работы

1. Организационный момент (2 мин.);
2. Приветствие, разминка, упражнения (8 мин.);
3. Чтение сказки, вопросы и выводы (7 мин.);
4. Рисунок маски (15-20 мин.);

5. Ритуал наделение маски волшебной силой (2 мин.);
6. Завершение «дерево дружбы»(2-3 мин.).

Ход работы

1.Оргмомент

2.Приветствие, разминка

Вожатый: Здравствуйте ребята. Я рада вас всех видеть. Наше занятие мы начнем, как обычно, с разминки. Тихонько, как мышата, пройдите сейчас в круг. Помните правило: «Где встал, замри на месте!». Отлично! Начнем с упражнения «Черепашка»,

Ребята встают вместе с учителем в круг, все делается в кругу.

Шла по полю черепаха (дети сжимают руки в кулачки и кулачками спускаются по ногам до колен)

И дрожала вся от страха (руки в кулачках, трясутся всем телом, изображая страх)

И сказала вдруг: «Кусь-кусь», (кисти рук складываются в «уточку»)

Ничего я не боюсь(мотают головой из стороны в сторону)

3.Выявление и актуализация детских страхов.

- Ребята, а вы боитесь чего-нибудь? А что вы испытываете, когда боитесь? А как вы думаете, чем мы будем с вами заниматься на нашем занятии? Правильно! - Итак ребята, все мы знаем, что такое страх. Страх-это то, чего боятся. Как вы думаете чего может бояться человек?

– И каждый из нас чего то боится. Давайте поиграем с вами в игру «Я боюсь..». Правила очень простые: я называю вам страх, а вы, если боитесь, дотрагиваетесь до кончика носа. Например: пусть дотронется до носа тот, кто боится мышей, и т.п.

-пусть дотронется до правого уха тот кто, боится темноты;

-пусть дотронется до левого уха тот кто, боится получить двойку;

-пусть дотронется до правого плеча тот кто, боится пауков;

-пусть дотронется до левого плеча тот кто, боится выходить к доске;

-Молодцы, у всех все отлично получилось. Ребята, вы храбрецы, мы сейчас увидели, что каждый из нас чего-то боится.

4.Чтение сказки «Маленькая Луна»

-Ребята, а вы любите сказки? Сейчас, я хочу прочитать вам сказку о маленькой Луне, которая тоже кое-чего боялась, а что она боялась, вы узнаете, слушая очень внимательно. Кто готов слушать сказку, хлопните 2 раза в ладоши. Все готовы. Зачитывание сказки «Маленькая Луна».

Вопросы к сказке:

- Подумайте ребята, почему так огорчалась Луна из-за своего страха темноты?
- Как Луна заставила свой страх отступить?
- Что увидела в темноте, когда перестала бояться темноты?
- Что чувствовала маленькая Луна в конце сказки?

5.Игра «Мешочек страхов»

-Ребята, возьмите листочки и карандаши, которые лежат у вас на партах. Подумайте, чего вы боитесь больше всего на свете. Вспомните все свои страхи и напишите их на листочках. Когда вы запишите свои страхи, запечатайте их – то есть сверните листочки несколько раз. Все запечатали свои страхи, все свернули листочки? Хорошо. А теперь давайте избавимся от страхов! Все страхи мы выбросим в мусорный мешок! (дети опускают свои листочки в мусорный мешок. - Да ребята, не бывает правильных или неправильных способов борьбы со страхами. Каждый выбирает свой способ.

6. Изготовление «Маски – талисмана»

-Я хочу рассказать вам историю. Давным-давно, люди, жившие в джунглях, нуждались в защите, т. к. им нужно было на охоте остерегаться злых животных и злых духов, для этого они делали себе маски для защиты. Это были маски талисманы, которые защищали их от всех страхов. Сегодня я предлагаю сделать вам свою маску-талисман, которая поможет вам в любой ситуации, защитит от любых неприятностей.

-Ребят, а вы знаете что такое талисман (амулет, оберег) -это магический предмет, который вас оберегает. Считается, что амулеты могут приносить удачу, предупреждать об опасности, улучшать самочувствие.

-И так за работу. Все приготовили простые карандаши, фломастеры, ножницы? Сейчас я раздам листы и заготовки, мы начинаем работать.

звучит музыка «Песня братьев» из м/ф «Стальной Алхимик»

7. Ритуал наделение маски волшебной силой.

-Закончилась работа над маской, а теперь мы наделим маску волшебной силой. Положите маску изображением вверх, приложите к маске ладони, опустите голову и шепотом повторяйте за мной заклинание:

Маска, ты теперь мой талисман!
Ты помогаешь мне бороться с любыми страхами.
Раз, два, три, четыре,
Не один я в этом мире,
Я со страхом поборюсь,
Ничего я не боюсь!

8. Завершение «Мы смелые»

-Отлично! Теперь эти маски ваши помощники. Теперь мы примерим маску, чтобы она запомнила своего хозяина. Тихонько приложите маску к лицу. Давайте хором произнесем «Мы смелые!!!». А теперь положите ее рядом. Маску можно повесить над кроватью, а можно положить в укромное место и доставать ее тогда, когда ее помощь вам понадобится.

Ритуал завершения: «Дерево дружбы».

Список использованной литературы

1. Захаров В.П., Хрящева Н.Ю. Социально-психологический тренинг. Л., 1990.
2. Игры: обучение, тренинг, досуг / Под ред. В.В. Петрусинского. М.: Новая школа, 1994.
3. Кондрашенко В.Т, Донской Д.И, Общая психотерапия. Минск: Наука и техника, 1993.
4. Мелибруда Е.Я. Ты - Мы. Психологические возможности улучшения общения М.: Прогресс, 1986
5. Зайцева Т. «Теория психологического тренинга». Речь, «Смысл», 2002
6. Тренинг уверенности в межличностных отношениях [Текст] / В. Г. Ромек. - СПб. : Речь, 2008. - 174 с. : ил. - Библиогр.: с. 173-174.
7. Основы технологии группового тренинга [Текст] : учебное пособие / Игорь Викторович Вачков ; рец.: Н. Е. Веракса, И. Б. Гриншпун. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Ось-89, 2003. - 224 с. - Библиогр.: с. 215.

Попков Максим Александрович

Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Хабаровский краевой центр внешкольной работы «Созвездие»



Педагогическая авторская разработка «Бумеранг добрых дел»

Актуальность: В подростковом возрасте развиваются способности к свободному мышлению и самостоятельности, а творческая деятельность, в том числе социально-значимая, становится реальной личностной потребностью. Отрядное дело «Бумеранг добрых дел» направлено на привлечение подростков к участию в волонтерском движении, основная идея которого – воспитывать поколение тех, кто способен помочь, людей, для которых понятие гуманного отношения и взаимопомощи не будут чуждыми. Данное мероприятие призывает подростков к пониманию того, что для доброго дела не нужен особый случай, можно действовать здесь и сейчас.

Цель: способствовать актуализации представлений участников о волонтерском движении, его формах, о значении в жизни общества; формированию у участников уважения к общечеловеческим нравственным ценностям, добрым делам и поступкам.

Задачи:

- Расширить знания участников о волонтерской деятельности;
- Способствовать созданию условий для развития у участников мотивации к совершению добрых и гуманных поступков;
- Содействовать развитию умения сопереживать другим людям, лучше понимать их чувства, мотивы поведения.

Возраст участников: 12 – 17 лет

Форма: отрядное дело

Предполагаемый результат: Участники тренируют сообразительность, коммуникативные навыки, получают возможность проявить творческие способности, обобщают свои представления о волонтерском движении, о значении добрых дел в жизни общества, получают мотивацию к совершению добрых и гуманных поступков.

Необходимое оборудование:

1) Канцелярские принадлежности (ватман, краски, кисти, фломастеры, ручки, белые листы)

2) Проектор
3) Ноутбук
4) Колонки
5) Планшеты для ведущих (с тематическими наклейками)
6) Презентация с хештэгами о волонтерстве
7) Игровое поле («копилка добрых дел»)
8) Пригласительные билеты
9) Бумеранг формата А2
10) Наклейки (подарочки для участников)
11) Плакаты, посвященные тематике добра и волонтерского движения (для оформления).

Продолжительность: 40 минут

Краткое содержание:

Участники попадают на ток-шоу «вКЛЮЧайся!» (телепередача), на котором ведущие предлагают ребятам принять участие в программе на тему «Доброта». В процессе программы участники актуализируют представления о волонтерском движении, рассуждают о значении добрых поступков в жизни общества. Отряд делится на микрогруппы, каждая из которых по очереди открывает «копилку добрых дел» (игровое поле), выполняет определенное задание. В итоге команды получают итоговый шифр, в котором зашифровано КЛЮЧевое слово. Объединившись, команды узнают о каком слове идет речь. Задания на командную работу, проявление творческих способностей. По итогам отрядного дела КЛЮЧевое слово разгадано, все участники получают призы.

Ход отрядного дела (по времени кратко):

1) Погружение. 5 минут. Отряду рассказывается о теме телепрограммы, о «копилке добрых дел», о КЛЮЧевом слове и отряд распределяют по микрогруппам.

2) Выполнение заданий. 30 минут. Каждая команда (микрогруппа) по очереди открывает «копилку добрых дел» (ячейки таблицы), выполняет свое задание и приближает всех участников к разгадке зашифрованного КЛЮЧевого слова. На выполнение задании каждой группе дается 2-5 минут в зависимости от задания. Отряд, разгадав шифр, узнает КЛЮЧевое слово, подводит итоги о значимости добрых поступков в жизни общества и запускает «бумеранг добрых дел».

3) Подведение итогов. 5 минут. Вывод участников из игровой ситуации, анализ, выполненных заданий. Что понравилось? Что не понравилось? Что узнали нового?

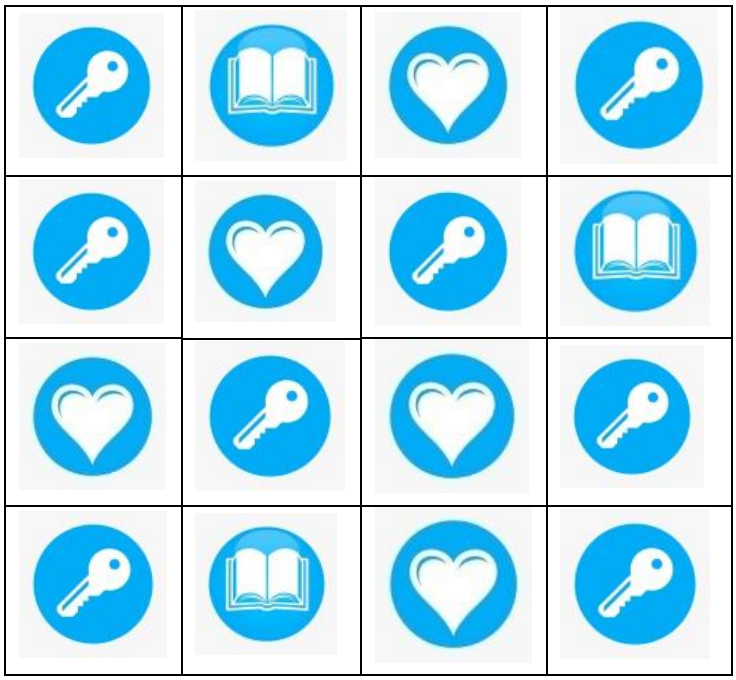
Сценарий проведения (подробно расписанный)

1. Каждый участник отряда перед отрядным делом получает пригласительный билет (одного из трех разных цветов), который позволяет им стать участниками ток-шоу «вКЛЮЧайся!».

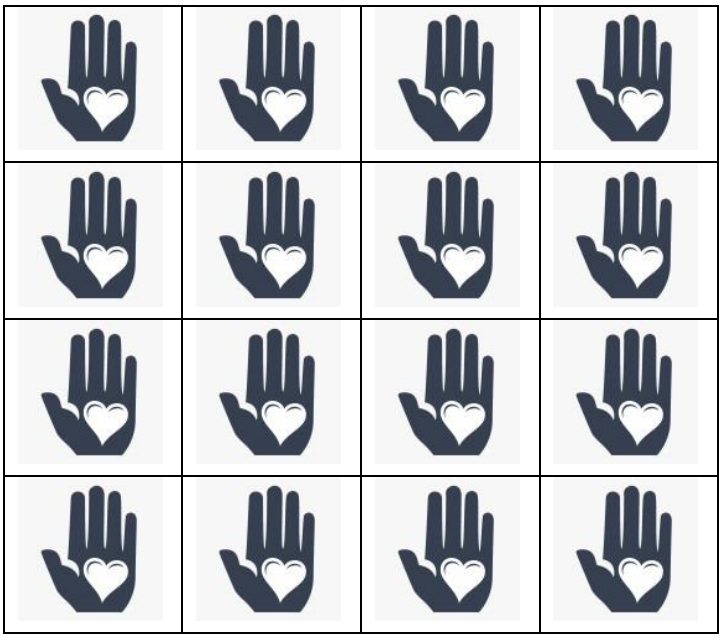
2. Вожатые (в роли ведущих ток-шоу) предлагают ребятам принять участие в программе тема которой «Доброта». Они говорят о том, что доброта – это золотой ключ, открывающий человеческие сердца.

Ведущие предлагают участникам раскрыть «копилку добрых дел» в которой зашифровано КЛЮЧевое слово. «Копилка добрых дел» представляет из себя игровое поле с ячейками в каждой из которых скрыто какое-либо задание (значок), зашифрованная буква или факт о волонтерском движении .

«Копилка добрых дел» (игровое поле), которое имеется только у вожатых

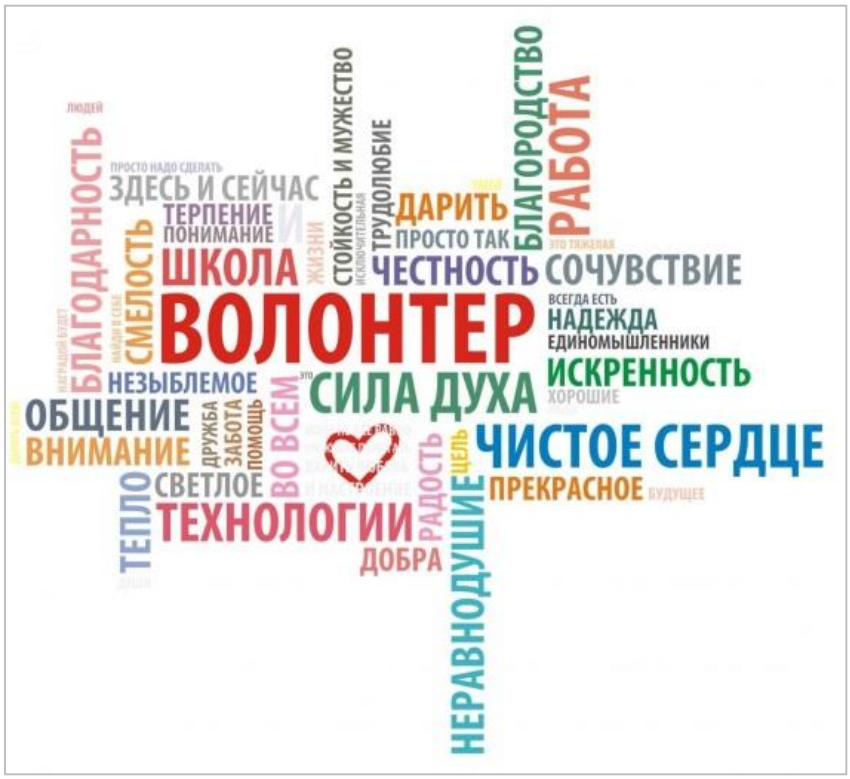


«Копилка добрых дел» (игровое поле), которое видят все игроки (в начале игры)



3. Участники делятся на команды (по цветам пригласительных билетов) и по очереди открывают ячейки, выполняют задания. После каждого выполненного задания на экране появляется облако, на котором «проявляются» слова – хештэги, относящиеся к движению волонтеров. После того, как участники раскроют все ячейки они смогут собрать КЛЮЧевое слово (шифр), разгаданное слово (ВОЛОНТЕР) также появится на

экране вместе с хештэгами.



(облако с хештэгами)

После того, как «копилка добрых дел» будет раскрыта, ведущие кратко рассказывают ребятам о значимости деятельности волонтеров. Спрашивают у ребят «Важно ли делать добрые дела?», «Имеет ли значение место и время, чтобы сделать добрый поступок?», «Кто по их мнению может делать добрые дела?». Участники отвечают на вопросы. Ведущие подводят итог телепередачи тем, как важно совершать добрые поступки, в том числе и потому что «добро возвращается добром», и если сделать другому человеку что-то хорошее, то и тебе помогут в трудной ситуации, поэтому не стоит быть равнодушными к чужим проблемам. Ведущие предлагают участникам «запустить бумеранг добра» и начать делать добрые дела здесь и сейчас, прямо на этой смене. Участникам выдается бумеранг (нарисованный) на котором им, посовещавшись, нужно написать 5-7 добрых дел, которые они сделают на этой смене и тем самым запустят «бумеранг добра».

4. Дети придумывают дела, озвучивают их. Ведущие подводят итоги о том, что делать добро это просто и начать можно уже сейчас, после этого выдают каждому участнику наклейку (с бумерангом добра), которую можно приклеить на телефон.

5. После отрядного дела вожатые (ведущие) спрашивают у участников их впечатления, узнают что понравилось, что не понравилось, что было полезным.



(«бумеранг добрых дел»)

Рефлексия:

1) Что узнали нового?
2) Что понравилось? Что не понравилось?
3) Что полезного было в данном деле?

Результативность использования: в ходе данного мероприятия участники рассуждали о значении в жизни общества добрых дел, актуализировали свои представления о волонтерском движении, получили ответы на вопросы о том, как можно стать добровольцем. Они смогли применить свои творческие способности (пение, рисование), коммуникативные навыки, потренировали сообразительность, получили мотивацию к совершению добрых и гуманных поступков с помощью запуска «Бумеранга добрых дел». Итогом запуска бумеранга стала реализация «7 добрых дел» в рамках краевой профильной смены «Время героев».

Мышева Ирина Владимировна



Боец добровольного студенческого педагогического отряда «ОПОРА»
Северном (Арктическом) Федеральном университете имени М.В. Ломоносова
Г. Архангельск

Мадагаскарская вечеринка

Тип мероприятия: танцевальное (стартин)

Возраст участников: 13-17 лет Продолжительность: 45 минут

Цель: снять психоэмоциональное напряжение участников слета посредством двигательной активности (танцев).

Задачи:

1. Обучающая: обучать и приобщать детей к танцевальному искусству;
2. Воспитательная: воспитывать умение общаться и работать в команде;
3. Развивающая: развивать танцевальные, музыкальные, творческие способности, способствовать развитию воображения.

Оборудование: мультимедийный комплекс (ноутбук, компьютерная мышь, колонки)

Реквизит: костюмы главных героев, предметы для проведения конкурса «Танец с предметом».

Роли: Король Джулиан, Мелман, Глория, Алекс, Марти, три пингвина

Реализация мероприятия: Впервые данный стартин был проведен осенью 2016 г. на осеннем слете АРДЮОО «Содружество детей Беломорья» и Архангельского регионального отделения ОГДЮОО «Российское движение школьников». Участники слета принимали активное участие в мероприятии. Дальнейшую реализацию мероприятие получило в МБОУ СОШ №51 им. Ф.А. Абрамова весной 2017 г. в ходе педагогической практики во 2 классе. Осенью 2017 г. стартин был проведен на слете активистов Виноградовского района в п. Моржегоры (Архангельская область) для учащихся 7-11 классов.

Многоразовое использование мероприятия и его адаптация для детей разного школьного возраста доказывает его универсальность и актуальность.

В зале появляется король Джулиан.

Джулиан: Все-таки я мастер организовывать вечеринки, тут зажигают самые главные VIP гости - участники осеннего слета! *Я* уверен, что сейчас каждый покажет и докажет свою крутость в танце!

Проведение конкурса №1. Повтори за танцором в центре (5 минут)

Джулиан: Хэй, слет! Сейчас каждый отряд встает в свой круг, один человек выходит в центр и показывает движения, остальные за ним повторяют, а после того, как меняется музыка - меняется человек в центре. Поеееехали, покажите, кто здесь умеет зажигать!

Музыка из папки конкурс №1.

Музыка выключается. Выходит Мелман. Делает свое танцевальное движение

Мелман: Видели, как я умею танцевать? Никто не повторит мой особый стиль!

Джулиан: М-да.. .стиль... Вот у отряда «...» стиль дак стиль. Видел их? Пусть они покажут тебе мастер-класс. А ты стой и повторяй, учись.

Мелман: Ну, что, «...», учите меня.

Показ домашнего задания отряда №1 «Обучающий танец для жирафа Мелмана».

ДЗ-музыка№1 *(2 минуты)*

Заканчивается музыка. Отряд уходит на свое место.

Выходит Глория в свойственном ей развязном стиле

Глория: Так, мальчики, что за споры? Несомненно, я - лучший танцор! (танцует с морскими звездами)

Мелман: Красотка, здорово у тебя получается со звездами танцевать. Может, все вместе попробуем?

Проведение конкурса №2. Танец с предметом. (5 минут)

Глория: Разбираем все предметы и начинаем с ними танцевать в своих мега зажигательных кружках. Как только меняется музыка, передаем предмет по часовой стрелке другому отряду и продолжаем танцевать.

Музыка из папки конкурс №2.

Заканчивается музыка. Выходит лев Алекс под музыку Лев Алекс

Алекс: Мой танец видели? Супер, да? (Напевает сам себе «Мой братан тигр... »)

Джулиан: На нашей вечеринке еще один горе танцор...Опять надо специалистов вызывать.. .Пусть тебе покажет пример отряд «...». Стой и учись!

ДЗ-музыка №2 Показ домашнего задания отряда №2 «Обучающий танец для льва Алекса» (2 минуты)

Выключается музыка. Отряд уходит на свое место.

Глория: Где наша зебра? Видел кто Марти?

Алекс: Сказал, что не пойдет на вечеринку, танцевать не умеет, видите ли.

Глория: Так, веди его сюда, срочно! Отряд «...» научит его супер танцу!

ДЗ-музыка №3 Показ домашнего задания отряда №3 «Обучающий танец для Марти» (2 минуты)

Отряд уходит на место. Выходит Марти. Пританцовывает движениями из танца детей.

Марти: Ха-ха. Так круто! Видели, да? *Я* теперь танцую...Только вот еще хочу научиться... Хочу уметь двигаться в такт музыке в разных ситуациях.

Алекс: Тебе и в этом помогут наши VIP гости!

Проведение конкурса №3. Танец в разных ситуациях (5 минут)

Марти: Тогда покажите мне в своих отрядах, как можно танцевать в предлагаемых мной ситуациях. *Я* буду называть ситуацию, а вы танцевать в их стиле. Научите меня двигаться! Музыка из папки №3

Ситуации:

1. *На улице мороз -40*
2. *На улице жара +40*
3. *Танцуем медлячок*
4. *Танглу ем как в «Зеленой Поляне»*
5. *Танцуем как истинные лидеры и медийщики*

Джулиан: Все так круто, только вот такое чувство, что кого-то не хватает…Кто-то постоянно с нами бывает, но они всегда появляются при странных обстоятельствах…

Музыка Выход пингвинов. В стороне появляются медленно три пингвина

Мелман: (показывает на пингвинов) Ты не о той великолепной троице?

Джулиан: Ну, да, куда же без них…

Пингвин 1: Шкипер, доложить обстановку.

Пингвин 3: Докладываю: прибыли в Цигломень, тут у них какой-то слет и для них устроили вечеринку.

Пингвин 2: Улыбаемся и машем

Алекс: *(подскакивает к пингвинам)* Кааааак, кааак вы здесь оказались?! Вы же опять уехали, покорять Подюгу какую-то…

Пингвин 1: Да, были там. Готовили танцевальную команду. Все же знают, что мы те еще хореографы.

Глория: Вы?

Пингвин 2: Да, серенькая, мы. Сейчас наша команда покажет все. Отряд «…» выходите скорее, покажите, кто тут звезды.

ДЗ-музыка №4 Показ домашнего задания отрядом №4 «Танец, поставленный пингвинами» (2 минуты)

Глория: Ребят, ну надо признать, что на уровне танцы то эти трое ставят.

Мелман: Да, не дурно. Мне тут пришла такая идея: в общем, вот мы танцуем тут, учимся. А со стороны как мы танцуем? Мы же не видим!

Проведение конкурса№4. Покажи, как танцует… (5 минут)

Мелман: Поэтому предлагаю всем сейчас встать в отрядные круги, я буду называть своих друзей, а вы будете показывать, как они танцуют, вот мы и увидим себя со стороны! Музыка из папки №4.

Животные:

1. *как танцует лев Алекс?*
2. *как танцую я - жираф?*
3. *как танцует красотка Глория?*
4. *как зажигает король Джулиан?*
5. *как танцуют пингвины?*

Пингвин 3: Очень все тут круто у вас, конечно, но вам не кажется, что кто-то засиделся и только смотрит танцы наши? Эй, Джулиан, я про тебя!

Джулиан: Что? *Я* организовал крутую вечеринку, все отдыхают, двигаются. *Я* получаю удовольствие. Что еще

нужно для счастья?

Пингвин 2: Для настоящего отдыха тебе нужно танцевать самому! А ты, мы смотрим, сидишь только на своем троне!

Джулиан: Вы предлагаете мне танцевать? Без проблем. Только короли одни не танцуют, они со своей свитой зажигают. Поэтому я вызываю сюда отряд «...».

ДЗ-музыка №5 *Показ домашнего задания отрядом №5 «Танец короля Джулиана» (2 минуты)*

Марти: Ого-го! Зажгли, так зажгли! И, кстати, ребят, вы время то видели? Пора закругляться.

Пингвин 2: Такие тусовки обязательно должны заканчиваться общим танцем! Его еще не было! Так? Так! Поэтому сначала все вместе зажигаем, а потом только расходимся. Поеееееехали!

Музыка Вожатский танец. Показ танца отряда вожатых «Общий танец героев»

(2 минуты)

Набиуллина Алия Айратовна

Воспитатель д/л «Комсомольский» ВДЦ «Орленок»
Амурская область

Игра-путешествие «День Амурской области».

Участники – дети 9-17 лет, приехавшие на международную (межэтническую) смену (6 отрядов).

Пояснительная записка. Дети приехали на смену из разных стран (субъектов Российской Федерации). Ребенок является представителем определенного этноса, а, значит, и носителем его традиций, устоев и исторического опыта его предков. Каждая местность содержит уникальные исторические объекты, которые появились как в прошлом, так и настоящем. Такие «Дни» позволяют показать себя ребятам из конкретной страны (субъекта Российской Федерации) и узнать об этой местности остальным участникам смены. Впоследствии это является основой для формирования дружественных отношений между детьми как представителями определенного этноса.

Место дела в смене: основной период смены.

Цель – сформировать представление участников смены об Амурской области.

Задачи:

1) рассказать о территории Амурской области;
2) показать традиции и обычаи жителей Амурской области;
3) повысить эмоциональный настрой ребят;
4) объединить усилия детей в едином деле.

Место проведения – территория лагеря.

Обеспечение: ватман; маршрутные листы – Приложение 4; листы А4 с буквами (6 наборов) – Приложение 5; картонки (6 шт.); карандаши (простой и цветные); ручки (6 шт.); клей (6 шт.); иллюстрации к станциям – Приложения 1-3,6,7; вода; 2 стакана; ложка; аудиоаппаратура (4 шт.); микрофон; стол.

План дела:

1. Вступительная часть.
2. Прохождение станций.

а) «Китай и Амурская область»;
б) «Космодром «Восточный»;
в) «Народы Амурской области»;
г) «ГЭС»;

д) «Амурский тигр»;

е) «Транссибирская магистраль».

3. «Амурка».

4. Подведение итогов. Совместное видео.

Сценарный ход дела:

1. Дети отрядами собираются на главной площади лагеря. Звучит музыка. Когда все собраны, начинается игра.

Ведущий: «Добрый день, мальчишки и девчонки! Мы рады приветствовать вас на нашей игре. Сегодня вам предстоит узнать интересные факты об Амурской области.

России всей жемчужина -
Амурская земля!
Седой зимой простужены
И сопки, и поля...
Укутанный снегами
Тайги дремучей стан...
Весною за ветрами
Разносится дурман...
И воздух пахнет счастьем,
Трава звенит росой,
Не страшно, что ненастье
Окончится грозой...
У лета на Амуре -
Такой короткий срок!..

В лазурном абажуре
Нещадный солнцепёк...
Спасают только реки,
Озёр волшебных гладь...
Что в каждом человеке
Рождают благодать...
Перед зимою долгой-
Волшебная пора:
Когда листва с иголками
(Прекрасней нет ковра!)
Покроют землю ласково,
Как бабушкина шаль,
И с золотою сказкою
Проститься будет жаль...

У нас для вас есть путевые листы, просим командиров подойти за ними».

Далее идёт выдача маршрутных листов командирам каждых отрядов, и они отправляются по станциям. На каждой станции ребятам выдаются буквы слова «АМУРКА».

2. а) «Китай и Амурская область»: здесь рассказывается о территориальном местоположении Амурской области и соседстве с Китаем. Далее ребятам предлагается выучить несколько слов на китайском. Выдаётся буква «А».

б) «Космодром «Восточный» : происходит рассказ о космодроме «Восточный» и под песню «Я-ракета» участники повторяют за ведущим движения. Выдаётся буква «М».

в) «Народы Амурской области» : говорится о национальном составе Амурской области, далее предлагается научиться эвенкийскому танцу. Выдаётся буква «У».

г) «ГЭС» : рассказ о Бурейской ГЭС и игра «Носим воду из одного стакана в другой» (с помощью столовой ложки). Выдаётся буква «Р».

д) «Амурский тигр»: ведущие говорят об амурском тигре, его численности, далее на ватман срисовывают часть тигра (таким образом, чтобы в результате объединения усилий всех 6 отрядов получился общий рисунок). Этот ватман можно использовать для видео, концертов и т.д. Выдаётся буква «К».

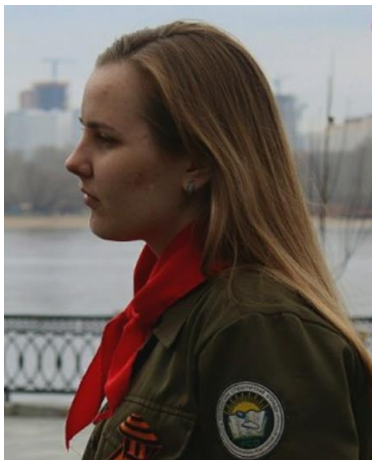
е) «Транссибирская магистраль»: рассказ о Транссибирской магистрали и игра «Паровозик едет». Выдаётся буква «А».

3. Пока собираются все отряды, ведущий предлагает соединить выданные буквы в слово («Амурка»), с помощью клея прикрепить их на картонки и на обратной стороне написать свои впечатления. Когда все собрались и впечатления написаны, начинается подведение итогов.

4. **Ведущий**: «Поздравляю вас, ребята, вы справились с заданиями! У вас получился такой чудесный амурский тигр (показывает ватман), вы узнали много интересного об Амурской области, поиграли, выучили несколько слов на китайском и просто интересно провели время. Надеемся, вам понравилось. А сейчас мы предлагаем всем собраться в одну кучу и крикнуть следующую фразу: Амурка, арррр». Здесь снимается видео, которое можно будет использовать для создания ролика на гала-концерт.

Григорьева Надежда Алексеевна

МБУ ДО ДООЦ «Радужный»
Новосибирская область, Искитимский район, село Быстровка



Мероприятие для младших школьников «Экология со смешариками»

Продолжительность: 1 час
Время реализации: Основной период смены
Количество детей: Отряд – 25 человек
Возраст: 6-8 лет
Цель:
Формирование у младших школьников бережного и целостного отношения к природе.

Задачи:

1. Расширить знания детей о животных, птицах, растениях.
2. Закрепить знание правил безопасного поведения в природе.
3. Формировать умение работать в коллективе, оказывать друг другу помощь.

Актуальность:

Человек является разумной составляющей всего живого, и по этой причине непосредственно ему следует заботиться о ней: сохранять и приумножать ее богатства (воду, почву, полезные ископаемые), а также заботиться о флоре и фауне. Однако, в настоящее время человеческая деятельность направлена на потребление и разрушение того, что у нас имеется. Нынешнее поколение не сажает деревья, а только их ломает, мусор кидает там, где им хочется, а природный запас воды, плодородной земли и других ресурсов используют довольно расточительно.

И чтобы предотвратить это в будущем, следует воспитывать настоящее.

Актуальность введения экологического воспитания именно в таком возрасте (6-8 лет) заключается в том, что в этот период жизни, дети очень любознательные, добрые и отзывчивые. Так как у них еще не сформирована модель поведения и отношения к природе, то, зная цели и задачи экологического воспитания, можно сформировать у ребят правильное отношение ко всей окружающей среде.

Материалы и оборудование:

Ноутбук, мультфильм «Маленькое большое море», поле для игры, кубик, 2 фишки разных цветов, карточки с вопросами, песочные часы (секундомер), грамоты участника и победителя.

Ход мероприятия:

1. Просмотр мультфильма «Маленькое большое море»
2. Обсуждение вопросов по мультфильму:

А) О чём этот мультфильм?

Б) Что такое экологическая катастрофа?

В) Почему Крош с Ежиком выбросили мусор в море?

Г) Сделали бы вы также? Почему?

Д) Как вы думаете, куда в итоге попал этот мусор?

3. Деление отряда на 2 команды.
4. Выбор капитанов, названия и девиза команд.
5. Знакомство с правилами игры:

Поставьте фишки на «Старт» на игровом поле. Команды ходят по очереди. В свой ход капитан бросает кубик и переставляет свою фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике, берёт верхнюю карточку с вопросом и читает её вслух. Даётся 1 минута на размышление, если команда ответила – забирает карточку себе, нет – право ответа переходит к другой команде.

Фишка команды может проходить мимо шага, занятого фишкой другой команды или останавливаться на ней.

Если фишка остановилась на шаге "изменение траектории" - игрок двигается дальше по указанному направлению. Фишка, попавшая на шаг "Пропусти ход" даёт право дополнительного хода следующему игроку. Если фишка попадает на шаг "Бонус! Второй ход"- игрок бросает кубик ещё раз. Для удобства шаги окрашены в определённые цвета и даны условные обозначения на самом игровом поле.

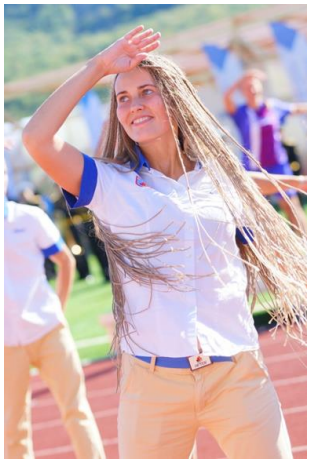
Побеждает команда, набравшая большее количество карточек (баллов). Та команда, которая первая пришла к «Финишу» не победитель. Это очень важно донести до детей.

6. Проведение игры.
7. Подведение результатов. Вручение грамот командам за участие и за победу.
8. Рефлексия.

Выводы:

Данное мероприятие было разработано и проведено летом 2017 на экологической смене-квесте «Остров Таонга» в младшем отряде (возраст детей 6-8 лет). Хочу отметить высокий уровень активности у ребят и хорошую работоспособность. Мультфильм в начале мероприятия позволил создать эмоциональный настрой. При работе в команде можно было наблюдать взаимопомощь и взаимопонимание. Ребята работали в течение всего времени с увлечением и интересом, узнали много нового, некоторые впервые услышали о муравейниках и о том, как правильно собирать грибы. К моему удивлению, для детей было трудно отгадывать простые загадки.

Мотыль Надежда Александровна



Международный детский центр Артек
Республика Крым

Коллективно-творческое дело «Третья планета»

Цель: расширение кругозора детей, выявление и развитие творческих способностей детей, приобретение опята работы в команде.

Задачи:

- расширение кругозора детей в космической и географической областях;
- развитие умственных способностей путем активного логического мышления;
- развитие коммуникативных навыков при работе с детьми.

Оборудование и реквизит: проектор музыка, канцелярские принадлежности.

Возраст детей: 12-14 лет

Продолжительномть дела: 60-80 минут

Предварительная подготовка:

1. обсуждение идеи;
2. написание сценария;
3. исправление недочетов;
4. реализация открытого отрядного дела;
5. рефлексия.

Сценарный план

1. Приветствие.
2. Объяснение правил.
3. Начало игры.
4. Кульминация.
5.Подведение итогов.
6. Рефлексия.

Сценарий

Каждый ребенок из отряда вытягивает при входе карточку цветной бумаги, желтой или синей и делится на две команды. Каждая команда выбирает командира, придумывает название. Командиры команд вытягивают

жребий для определения права первого хода. Затем, они по очереди называют планету, тем самым, выбирая задания. На каждый вопрос дается 15 секунд. Каждый вопрос оценивается в 1 балл. Задание «песня» оценивается в 5 баллов. Ответы дети записывают в предложенный им бланк ответов.

Вожатый: здравствуйте дети! Добро пожаловать на нашу космическую станцию! Совсем скоро мы с вами отправимся в первое туристическо-космическое путешествие. Звездное небо всегда привлекало взоры людей, манило своей неизвестностью. Люди мечтали узнать о космосе как можно больше. Представляем вашему вниманию небольшое видео о космическом пространстве. Как вы считаете, а что же такое космос?

**ответы детей.*

Вожатый: космос – вселенная. Мир, (относительно пустые участки Вселенной, которые лежат вне границ атмосфер небесных тел).

Вожатый: вы готовы отправиться в увлекательное путешествие?

**ответы детей*

Вожатый: начинаем.

Каждый вопрос оценивается в 1 балл. Вопрос со своим вариантом ответа оценивается в 2 балла. Задание «песня» оценивается от 1 до 3 баллов.

1. СОЛНЦЕ

Вожатый: Один вопрос – три ответа. Найди правильный!

Вопросы:

1) Какая из планет имеет самый короткий год? а) Земля; б) (Меркурий); в) Венера. (Меркурий – ближайшая к Солнцу планета, его орбита самая маленькая, и самый маленький период обращения вокруг Солнца – меркурианский год 88 земных суток.)

2) Какая из планет земной группы находится всего ближе к Земле? а) Марс б) (Венера); в) Меркурий.

3) Когда Земля находится ближе к Солнцу? а) Летом; б) (зимой); в) весной.

4) (Как ни странно, но Земля находится всего ближе к Солнцу в январе, а не в июле.)

5) Кто находится ближе к центру Земли? а) Человек, спустившийся в Марианскую впадину на батискафе; б) (человек, достигший южного полюса); в) оба на одинаковом расстоянии. (Человек на полюсе находится ближе к центру Земли, поскольку Земля сплюснута с полюсов.)

6) По какому временному поясу можно определить время на полюсе? а) По гринвичскому; б) по московскому; в) (по часам любого пояса). (На полюсе сходятся все меридианы, поэтому там можно придерживаться любого поясного времени.)

7) На какой широте в течение всего года день равен ночи? а) На 66 27 северной широты; б) (на экваторе); в) на 23-27 южной широты. (Только на экваторе в течение всего года день равен ночи).

8) За сколько времени можно было бы долететь с Земли до Солнца на самолете со скоростью примерно 1000 км/ч? а) 20 дней; б) 20 недель; в) (20 лет.) (За 20 лет, хотя солнечный свет преодолевает это расстояние за 8 минут 20 секунд).

9) В чем причина приливов и отливов? а) Притяжение Солнца и движение Земли вокруг своей оси; б) следствие морских течений и господствующих ветров; в) (совокупность движения Луны вокруг Земли, притяжения Солнца и вращения Земли вокруг своей оси). (Когда Луна в своем движении вокруг Земли проходит над океанами, ее притяжение поднимает в этом месте уровень воды океана. То же происходит и на обратной стороне Земли. если Солнце и Луна располагается над Землей под углом 90 градусов, возникает так называемый квадратурный прилив. Он гораздо меньше лунного).

2. МЕРКУРИЙ

Вожатый: «В Бермудском треугольнике все время что-то пропадает. Вот и сейчас вы теряете десять баллов».

3.ВЕНЕРА

Вожатый задает вопросы первой команде:

1) Этот порт в Заполярье зовется «воротами в Арктику». (Мурманск.)
2) На этом материке расположены все природные зоны Земли. (Евразия.)
3) Какой континент не имеет рек? (Антарктида.)
4) Через какие ворота может пройти только ледокол? (Карские ворота.)
5) Какое государство занимает целый материк? (Австралия.)
6) Эта граница проходит по Уральскому хребту, реке Урал и Мраморному морю. (Между Европой и Азией.)
7) В России – степь, в Африке – саванна, а в Южной Америке – … (Пампасы.)
8) Этому государству принадлежит остров Гренландия. (Дания.)
9) В его поисках экспедиция обогнула Землю по 37 параллели. (Капитан Грант.)
10) У этой «ледяной» страны отсутствуют сухопутные границы. (Исландия.)
11) Если верить «Книге рекордов Гиннеса», в этой долине находится самое жаркое место на Земле. (Долина смерти.)
12) Эту страну называют «изумрудным» островом. (Ирландия.)

Вопросы второй команде:

1) Этому государству принадлежит остров Кенгуру. (Австралия.)
2) Его питают воды 336 рек, а он отдает все только одной. (Байкал.)
3) Это самая малонаселенная часть света. (Антарктида.)
4) Какой пролив разделяет два моря, два океана, два полуострова, две части света, два государства? (Берингов.)
5) Какой континент пересекают все меридианы? (Антарктида.)
6) Как переводится название Гренландия? (Зеленая страна.)
7) Благодаря ему в Арктике гораздо теплее, чем в Антарктиде. (Гольфстрим.)
8) По мнению госпожи Простаковой, именно они призваны компенсировать дворянам незнание географии.

(Извозчики.)

9) Греки называли ее Ра, турки – Идель, финны – Йоки, а мы называем... (Волга.)

10) Что такое сельва? (Экваториальный лес в Южной Америке.)

11) Самое большое в мире озеро. (Каспийское море.)

12) Где написаны слова «Он остановил Солнце и сдвинул Землю»? (На пьедестале памятника Копернику в Варшаве.)

13) Только на одной части света нет пустынь. На какой? (Европа.)

4.ЗЕМЛЯ

Команда должна спеть песню «Земля в иллюмитаторе»

5.МАРС

1) Слово «галактика» греческого происхождения. Как оно переводится на русский язык? («Млечный», то есть система Млечного пути.)

2) Какая планета могла бы гордиться тем, что ее спутники «открыл» сам Галилей? (Юпитер.)

3) Какое название ученые дали открытому в 1967 году космическому объекту, который является источником мощного импульсного излучения? (Пульсар.)

4) Произнесите название этого спутника по-гречески, если известно, что в переводе на русский язык он означает «ужас». (Деймос.)

5) Как слово «планета» переводится на русский язык? («Блуждающий».)

6) Какая планета могла бы гордится тем, что атмосферу на ней «открыл» сам М. В. Ломоносов? (Венера).

7) Какое название ученые дали открытому в 1962 году очень удаленному космическому объекту, который имеет очень малые размеры, но излучает в десятки раз больше энергии, чем самые мощные галактики? (Квазар.)

8) Произнесите название этого спутника Марса по-гречески, если известно, что в переводе на русский язык оно означает «страх». (Фобос.)

6. ЮПИТЕР

Спеть пеню вертится быстрей земля

7.САТУРН

Команды получают бланки, подчеркивают правильные ответы.

Вопросы первой команде:

1) Космонавты, как и летчики, во время радиосвязи пользуются позывными. Какие позывные были у первого космонавта Земли Юрия Алексеевича Гагарина? «Сокол»; («Кедр»); «Буран».

2) Как назывался космический корабль, из которого был совершен первый выход человека в открытый космос (Алексей Леонов, 18 марта 1965 года)? («Меркурий»); «Джемини»; «Аполлон».

3) В каком году в околоземном космическом пространстве появилось первое искусственное тело, созданное землянами – Спутник № 1? (1957 г.); 1959 г.; 1961 г.

4) Как называлась межпланетная автоматическая станция, впервые совершившая мягкую посадку на поверхность Венеры? «Венера-1»; («Венера-7», 1970 г.);«Пионер-1».

5) Чему равна первая космическая скорость, которая необходима космическому кораблю, чтобы выйти на околоземную круговую орбиту? (7, 9 км/с); 9, 4 км/с; 11, 2 км/с.

6) Какое событие в истории космонавтики произошло 21 июля 1969 г.? Полет первого многоместного космического корабля «Восход-1»; (выход на поверхность Луны Нила Армстронга); стыковка космических кораблей «Союз» и «Аполлон».

7) В СССР было три космодрома. Как назывался самый северный советский космодром? (Плисецк); Капустин Яр; Байконур.

8. УРАН (БЛЕФ-КЛУБ)

Верите ли вы, что…

1) В действительности существует море без берегов? (Да, Саргассово).
2) Есть такое место на земле, куда ни повернись, будет юг? (Да, Северный полюс).
3) Слово «кенгуру» обозначает «не понимаю»? (Да.)
4) Кебрачо – это дерево? (Да.)
5) Чем южнее, тем теплее, а чем севернее, тем холоднее? (Нет, только в Северном полушарии.)
6) Вся суша Земли могла бы разместиться на территории, равной по площади Тихому океану? (Да.)
7) Мертвое море так названо, потому что в нем часто тонут люди? Нет, в нем невозможно утонуть.
8) На многолетней мерзлоте дома стоят на сваях? (Да.)
9) Есть реки, у которых вопреки всем законам природы исток и устье могут периодически меняться местами? (Да, Шуя.)

Рефлексия

Каждой команде дается время, после чего они высказывают свое мнение о проведенном мероприятии.

Пустынникова Наталья Александровна

Муниципальное образовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа с углублённым изучением предметов
художественно-эстетического цикла №23
г. Санкт-Петербург



Тренинг «Паутина конфликтов»

Цель: на примере предлагаемых ситуаций и игровых взаимодействий дать определение конфликту, выявить некоторые причины их возникновения, а так же найти способы их предотвращения.

С обыденной точки зрения конфликт несет негативный смысл, ассоциируется с агрессией, глубокими эмоциями, спорами, угрозами, враждебностью и т. п. Бытует мнение, что конфликт – явление всегда нежелательное и его необходимо по возможности избегать и уж, если он возник, немедленно разрешать. Современная психология рассматривает конфликт не только в негативном, но и в позитивном ключе: как способ развития организации, группы и отдельной личности, выделяя в противоречивости конфликтных ситуаций позитивные моменты, связанные с развитием и субъективным осмыслением жизненных ситуаций.

Конфликт чаще всего рассматривается как конкуренция в удовлетворении интересов. Какую ситуацию можно назвать конфликтной? На этот вопрос отвечает *теорема Томаса*: если ситуации определяются как реальные, то они реальны по своим последствиям, то есть конфликт становится реальностью тогда, когда он переживается как конфликт хотя бы одной из сторон.

Конфликт также может рассматриваться как состояние потрясения, дезорганизации по отношению к предшествующему развитию и, соответственно, как генератор новых структур. В этом определении *М. Робер* и *Ф. Тильман* указывают на современное понимание конфликта как позитивного явления.

Так чем же в сущности является конфликт? Давайте вместе ответим на этот вопрос.

1 Что такое конфликт"

Участникам предлагается написать на небольших листах определения конфликта ("Конфликт – это..."). После этого в импровизированную "корзину конфликтов" (коробка, мешок, шапка, сумка) складываются листки с ответами и перемешиваются. Ведущий подходит по очереди к каждому участнику, предлагая взять один из листков и прочитать написанное. Таким образом, можно выйти на определение конфликта.

Итак, мы определили, что конфликт – это столкновение противоположно направленных целей, интересов, позиций, мнений или взглядов людей. В основе любого конфликта лежит ситуация, включающая либо противоречивые позиции сторон по какому-либо поводу, либо противоположные цели и средства их достижения в данных обстоятельствах либо несовпадение интересов, желаний партнеров. Конфликты могут возникать в связи с противоречиями: поиска, когда сталкиваются новаторство и консерватизм; групповых

интересов, когда люди отстаивают интересы только своей группы, коллектива при игнорировании общих интересов; связанными с личными, эгоистичными побуждениями, когда корысть подавляет все другие мотивы. Конфликт (межличностный) возникает, когда одна сторона начинает действовать, ущемляя интересы другой. Если другая сторона отвечает тем же, то конфликт может развиваться как неконструктивный или конструктивный. Конфликт вызывает недоверие и тревожность, он накладывает отпечаток на внутреннюю жизнь коллектива и психологическое состояние конкретного человека. Еще недавно конфликт считался всецело негативным явлением в системе взаимоотношений между людьми, в том числе в вузе и школе. В настоящее время психологи рассматривают конфликт как естественное возникновение назревших противоречий между людьми. И как же мы ведем себя во время конфликта? Каких позиций мы придерживаемся?

2 Варианты общения

Участники разбиваются на пары.

- "Синхронный разговор". Оба участника в паре говорят одновременно в течение 10 секунд. Можно предложить тему разговора. Например, "Книга, которую я прочел недавно". По сигналу разговор прекращается.
- "Игнорирование". В течение 30 секунд один участник из пары высказывается, а другой в это время полностью его игнорирует. Затем они меняются ролями.
- "Спина к спине". Во время упражнения участники сидят друг к другу спиной. В течение 30 секунд один участник высказывается, а другой в это время слушает его. Затем они меняются ролями.
- "Активное слушание". В течение одной минуты один участник говорит, а другой внимательно слушает его, всем своим видом показывая заинтересованность в общении с ним. Затем они меняются ролями.

Обсуждение: Как вы себя ощущали во время проведения первых трех упражнений? Не казалось ли вам, что вы слушаете с усилием, что это не так просто? Что мешало вам чувствовать себя комфортно? Как вы себя ощущали во время последнего упражнения? Что помогает вам в общении?

А теперь давайте проверим, как мы умеем договариваться и находить компромиссы?

3.Цель игры: приобрести опыт умения договариваться в условиях столкновения интересов.

В комнате ставят стулья: два – рядом (имитируя парные сиденья в автобусе), один – впереди. Участников игры трое (два плюс один). Двое получают инструкцию втайне от третьего, третий – втайне от двоих. Задача двоих: «войти в автобус» и сесть рядом, чтобы поговорить на важную для обоих тему. Задача третьего участника: занять одно из спаренных мест, например, «у окна» и уступить место только в том случае, если действительно возникнет такое желание.

Обсуждение: участники игры отвечают на вопросы:

Почему «третий» все-таки уступил (или, напротив, не уступил) свое место?

Были ли моменты, когда «третьему» хотелось освободить это место?

Какие чувства испытывали играющие?

Чей способ решения проблемы самый успешный?

Что именно было причиной успеха (или, напротив, неудачи)?

Сейчас мы бы хотели озвучить так называемую памятку по разрешению конфликтов, которой нужно пользоваться как можно чаще.

Памятка по разрешению конфликтов:

Ищите понимание, а не победу. Спокойно обсудите причины, вызвавшие конфликт. Разберитесь, что привело к конфликту: действия другой стороны или ваше непонимание ситуации. Предполагайте лучшее, не обвиняйте, пока не выясните, что другой имел ввиду. Задавайте правильные и тактичные вопросы.

Отстаивайте свою позицию, но не давите на партнёра. Не требуйте, чтобы он изменился. Давление ограничивает возможности обеих сторон и не способствует разрешению конфликта.

Следите за тем, что говорите:

- Употребляйте слова, которые „поднимают" человека, а не „опускают" его.
- Спросите себя, правда ли то, что вы сейчас говорите, не преувеличиваете ли вы?
- Не используйте слова „всегда" и „никогда".
- Будьте правдивы и делайте это с добром.
- Иногда бывает лучше и промолчать.

Нападайте на проблему, а не на человека.

- Говорите о конкретных вещах, не обобщайте.
- Решайте главные вопросы, не цепляйтесь за мелочи.
- Не говорите о нём, говорите о себе. Вместо „ты врёшь" скажите: „у меня другая информация".
- Расслабьтесь и ничего не бойтесь. Помните о духе поля, если вы не будете ему мешать, конфликт разрешится наилучшим способом.

Осознавайте свои ощущения и выражайте их. Будьте искренни с собой и партнёром. Делитесь своими чувствами правильно. Это поможет партнёру лучше понять вас. Позволяйте и партнёру свободно выражать свои эмоции. Разберитесь в своих чувствах: определите, какие эмоции вы можете выразить и какие подавляете. Почему? Сообщение о своих переживаниях – это один из путей отстаивания своей позиции.

Управляйте своими эмоциями, не подавляйте их, но и не позволяйте им управлять вами. Выражая их, осознавайте пространство вокруг вас. Выразив эмоцию, спокойно дайте ей уйти. Не цепляйтесь за свой страх, обиду или боль. Если после полного и искреннего выражения своих эмоций, вы почувствуете себя неловко, можно отступить. Уступка не означает поражения, а даёт возможность продолжить диалог.

Гибкое и творческое отношение к ситуации – одно из условий управления конфликтом.

Учитесь чувствовать состояние другого, общую „атмосферу" конфликта. Помните, что вы находитесь в

общем поле, где каждый участник играет свою роль в общем процессе.

Будьте открыты к возможностям, которые могут появиться в процессе урегулирования конфликта.

Осознав стихание эмоций или потерю интереса к конфликту, признайтесь в этом. Выйдите из своей роли и буквально смените позицию – перейдите на другое место, посмотрите со стороны на конфликт, на себя и партнёра. Что нового вы узнали о себе и создавшейся ситуации? Возможно, вам откроются новые варианты взаимоотношений.

Если вы сейчас захотите помочь партнёру, вернитесь в конфликт и займите его позицию. Делайте это искренне, спросите, чем можете ему помочь. Понаблюдайте за ним, постарайтесь почувствовать, что он испытывает сейчас. Помогите ему выразить свои чувства.

Принятие позиции своего противника помогает нам понять с какими сторонами себя мы сейчас в конфликте. Конфликтная ситуация возникает потому, что в нас самих есть то, что согласно с нашим противником. Поле организовывает конфликт, чтобы мы лучше поняли себя. И пока мы это не поймём, будем попадать в подобные конфликты или долго находиться в одной конфликтной ситуации.

Если вы смогли искренне проработать все моменты разрешения конфликта, он будет стихать или перейдёт на новый уровень, где проявятся другие проблемы и новые чувства. Проработайте и этот уровень.

Если конфликт стихает, выходите из него. Простите себя и своего противника. Прощение освобождает, восстанавливает взаимоотношения, устраняет отрицательные эмоции. Найдите слова, правильно отражающие ситуацию, не унижающие вас и вашего партнёра.

Если человек скажет: ‚нет", – это не ваша проблема. Вы делаете то, что правильно для вас.

Если совместные усилия не привели к разрешению конфликта, попробуйте решить проблему самостоятельно. Для этого представьте стороны конфликта как внутренние части своего ‚я" и проработайте его.

Чтобы стать мастером управления конфликтами, необходимо развивать в себе восприимчивость. Это даёт возможность чувствовать намерения партнёра (противника), позволяя вести более конструктивный диалог. Для развития восприимчивости учитесь жить настоящим моментом – ‚здесь и теперь". В настоящем человек уравновешен и открыт для нового, способен гибко реагировать на меняющуюся ситуацию. Управление конфликтом доступно тому, кто умеет управлять собой. Научиться этому можно только через личный опыт, в процессе внутреннего роста. Для подготовки к урегулированию межличностного конфликта можно воспользоваться помощью друга. Опишите ему как можно объективнее сложившуюся ситуацию. Попросите его сыграть роль вашего противника.

Заключение: спасибо, что посетили наш мастер-класс и так активно участвовали в наших ролевых моделях. Нам хотелось обратить ваше внимание на такие, как кажется на первый взгляд незначительные, но очень важные в жизни вещи – конфликты. Эти мелочи оплетают нас, словно паутина, из которой очень трудно выпутаться. Поэтому нам всем нужно учиться разрешению всех конфликтов, без которых, конечно, наша жизнь невозможна. Так давайте жить дружно!

Кириченко Анастасия Сергеевна



ДОЛ «Сосновый бор»
г. Прокопьевск

Миксер «Экскурсия по неизвестному городу»

Миксер «Экскурсия по неизвестному городу»

Цель: расширение круга знакомств участников школу актива

Задачи:

- выявить круг знакомств участников
- создать условия для знакомства с участниками школы актива

Ход миксера:

1. Выдача раздаточного материала
2. Установка на миксер
3.Структура разбивки:
   · Городская площадь
   · Объект культуры
   · Строчки из стихотворения о городе
   · Сюжет о Новокузнецке

Установка:

Доброе утро ребята! Для того, чтобы наша смена прошла успешно, нам необходимо познакомиться с её участниками и организаторами. Вы готовы? Отлично, тогда мы начинаем!

Ведущие известной программы «Орёл и решка» совсем недавно сняли сюжет об одном городе. Но так как работы много, случилось так, что они совершенно забыли название этого города. Они обратились за помощью к нам и прислали билеты, по которым в рамках экскурсии посещали известные места этого города. Именно их вы держите у себя в руках.

Разбивка №1:

Обратите внимание на правый верхний угол, там изображено первое место, без которого не может обойтись ни один город – это площадь. Если у вас изображена **площадь Ермакова**, то вы отправляетесь к …, если изображена **площадь торжеств**, то вы идёте к …. Если же вы видите в правом верхнем углу **бульвар Героев**, то вы отправляетесь к …. А если у вас изображена **площадь Маяковского**, то к ….

Игра «Мой город»

Для того, чтобы мы смогли все вместе отгадать, о каком городе идет речь, нам необходимо друг с другом

познакомиться. Для этого мы поиграем в игру под названием «Мой город». Сейчас по кругу каждый из нас назовёт своё имя, расскажет, как назывался бы ваш город и объяснит, почему так. Например, меня зовут Ирина, и мой город назывался бы «Город поэзии», потому что я очень люблю стихи. Кто не понял/есть ли вопросы?

Отлично, мы с вами познакомились, узнали, какие новые города у нас могут быть, и теперь мы сможем разгадать, о каком же городе идёт речь. Давайте этому поаплодируем.

Разбивка № 2:

А мы с вами продолжаем разгадывать тайну, о каком же городе идёт речь. И следующая наша подсказка – это объект культуры, который изображен в правом нижнем углу. Если вы видите **цирк**, то вы отправляетесь к …. Если же вы видите **планетарий**, то вы отправляетесь к …. Ну а если вы видите **драматический театр**, то идёте к ….

Игра «Научи горожан движению»

Чтобы нам с вами запомнить имена тех, вместе с кем мы отгадываем город, мы сыграем в игру под названием «Научи горожан движению». Известно, что в этом городе все активные и любят двигаться. И наша с вами задача – показать, что мы тоже активные и умеем классно двигаться. Каждый из нас по кругу назовёт своё имя и покажет классное движение, а после все за ним повторят его имя и движение. Например, меня зовут Ирина, и мое движение (показываю). Вы говорите: «Её зовут Ирина, и её движение…» и повторяете движение. Есть ли у вас вопросы?/ Кто не понял?

Супер! Мы с вами познакомились, показали друг другу, как мы умеем классно двигаться. Давайте этому поаплодируем.

Разбивка № 3

Посмотрите еще раз внимательно на свои билеты и обратите внимание на строчки, которые написаны красным цветом. Если у вас написано: **«Я знаю – город будет, я знаю – саду цвесть…»,** то вы отправляетесь к …. Если же написано: **«Через четыре года здесь будет город – сад…»,** то вы идёте к ….

Игра «Идеальное телешоу»

Пока мы с вами отгадываем город, мы продолжаем узнавать имена и интересные факты друг о друге. И сейчас мы поделимся, какие телешоу каждый из нас считает идеальным и почему. Ваша задача – по очереди назвать свое имя и рассказать, как вы представляете своё идеальное телешоу. Например, меня зовут Ирина, и моё идеальное телешоу «Орёл и решка», потому что мне нравятся путешествия. Есть ли вопросы?\ Кто не понял?

Классно, думаю, вы запомнили, тех, с кем вы в одной команде. И нашли единомышленников во взгляде на телешоу. Давайте поаплодируем себе и друг другу.

Разбивка № 4

Вы догадались, о каком городе снимали видеосюжет ведущие программы «Орёл и решка»? В каком городе находится площадь общественных мероприятий? Правильно, в Новокузнецке! А где же находится

драматический театр? Верно, в Новокузнецке! А о каком городе сказано «Через четыре года здесь будет город – сад»? О Новокузнецке! А какому городу исполняется 400 лет? Верно, нашему родному Новокузнецку! Если «Орёл и решка» снимала передачу **о Новокузнецке,** то вам необходимо пройти к ….

Игра «2 ведущих»

Для того, чтобы наша смена прошла позитиве, мы сейчас сыграем в игру, которая называется «2 ведущих». Вам нужно повторять движения и слова за мной. Поехали!

Сидели 2 ведущих В «Останкино» в обед. Один ест кукурузу, Второй ест винегрет Кукуруза, винегрет - Заходи к нам на обед! Вот звонок, эфира время - Да начнется здесь веселье!

Сидели 2 ведущих
В «Останкино» в обед.
Один ест кукурузу,
Второй ест винегрет
Кукуруза, винегрет –
Заходи к нам на обед!
Вот звонок, эфира время –
Да начнется здесь веселье!

Отлично ребята! Мы с вами познакомились, а это значит, что смена наша пройдет на ура! Давайте поаплодируем друг другу!

Марасинская Анастасия Андреевна

вожатый 4 отряда, детский лагерь «Полевой» ФБГОУ МДЦ «Артек»
пгт Гурзуф, г. Ялта

Сценарий отрядного дела (занятия) «Корону носить – дело нехитрое. А вот как сделать людей счастливыми?»

Организационная форма: познавательная игра

Тема: Януш Корчак. Правила жизни

Актуальность: 22 июля 2018 г. исполнилось 140 лет со дня рождения Я. Корчака, польского педагога и писателя; книга смены – «Король Матиуш Первый» авторства Я. Корчака.

Возраст участников: 14-15 лет

Цель: Создать условия для развития гуманистического отношения к людям в процессе ознакомления с жизнью Януша Корчака и его литературным наследием.

Задачи:

- познакомить с основными жизненными принципами и подвигом выдающегося педагога, писателя, общественного деятеля Януша Корчака;
- способствовать формированию потребности чтения книг духовно-нравственной направленности;
- содействовать формированию умения совместного сотрудничества детей в решении учебных задач;
- содействовать формированию качеств, необходимых для жизни в обществе: ответственность, такт, способность строить линию поведения с учётом позиции других людей.

Формы работы:

- Работа в парах
- Работа в группах
- Педагогические мастерские
- Информационно – коммуникативная технология
- Деятельностный подход

Оборудование: экран; раздаточный материал: лист А4, ручка, фломастеры или цветные карандаши; карточки для работы в группах с указанием названия направления работы:"Улица", "Взрослые дома", "Мысли и чувства", "Развлечения", "Мальчики и девочки"; плакат "Правила жизни"; книга "Король Матиуш первый"; 5 маленьких корон; сердца для рефлексии.

Ход занятия

(Дети распределены по парам.)

1. Мотивация *Притча о свече* Наступал вечер. Человек взял маленькую свечку и начал взбираться с ней по длинной винтовой лестнице. - Куда мы идем? – спросила свечка. - Мы взбираемся на башню, чтобы осветить кораблям путь в гавань, – ответил человек. - Но, ни один корабль в гавани не сможет увидеть мой свет, – возразила свечка. - Хоть твой огонёк и невелик, всё же продолжай гореть так ярко, как сможешь, остальное же оставь за мной, – сказал человек. Так беседуя, они достигли вершины лестницы и подошли к большой лампе. Человек зажёг лампу при помощи маленькой свечки, и вскоре большие отполированные зеркала за лампой отразили лучи от маленькой свечки, и свет её распространился на мили окрест и вглубь моря, освещая путь кораблям и путешественникам.

-О чем данная притча?

2.Определение темы дела

Слайд №1. Портрет "Януш Корчак, жизнь, отданная детям"

- О ком пойдёт речь сегодня?

- Опираясь на притчу и портрет, назовите ключевые слова, которые помогут сформулировать тему.

На доске открывается табличка «Януш Корчак.»

3.Погружение в тему

Слайд №2.

- Прочитайте про себя первую фразу.

"Януш Корчак пошёл в огонь вместе с детьми"

- Какие чувства она вызывает у вас?

- Обсудите в паре и выскажитесь одним предложением.

- Спасибо, ваши высказывания интересны.

- Прочитайте следующую фразу.

"Я никому не желаю зла. Не умею,просто не знаю, как это делается"

- Напишите одно словосочетание, каким вам видится человек, сказавший такие слова.

- Прочитайте друг другу.

- У кого совпали словосочетания, покажите знаком или символом (в паре руки соединены "домиком", если словосочетания совпали).

- Спасибо.

- Не раз мир отдаёт дань памяти этому великому человеку.

- 1978 год решением ЮНЕСКО был объявлен годом Януша Корчака (100 лет со дня рождения).

- 2012 год тоже был объявлен в Польше и в России годом памяти Януша Корчака.

- А сегодня, 22 июля, знаете какой день? 140-летие со дня рождения Януша Корчака.

- Януш Корчак утверждал, что дети могут думать и размышлять, как взрослые люди.

Слайд №3. Слова Януша Корчака

- Главная идея Януша Корчака **"Детей нет – есть люди. Но с иным масштабом понятий, иным запасом опыта, иными влечениями, иной игрой чувств."** (Читает ребенок.)

- Он принёс эту замечательную идею в наш мир.

- Как вы понимаете идею Януша Корчака?

- Обсудите в паре и представьте своё мнение.

(Ответы детей)

- Януш Корчак любил людей. Был замечательным писателем. Он написал книги для людей. Это наше наследие.

Слайд №4. Книги

Дети читают название книг.

- Кто-нибудь слышал или читал какую-либо из них?

- Какая детская книга самая известная? (Король Матиуш Первый)

- В настоящее время мы читаем эту книгу в Артеке.

- Расскажите о Короле Матиуше. (высказывания)

- Какие его качества характера близки вам? (ответы)

- Трепетный Матиуш, с добрейшим сердцем, всегда распахнутым для одиноких и страждущих, стал символом самоотверженности и доброты для множества юных душ.

Слайд №5. Дом сирот в Варшаве

- Януш Корчак был педагогом и врачом.

"Жизнь в доме сирот дети и воспитатели строили вместе: придумывали правила, издавали газету, писали кодекс товарищеского суда, в котором была тысяча статей на все случаи жизни ... Превыше всего в Доме сирот всегда ценились способность размышлять, умение относиться к себе критически. Понять и простить - вот главный "вердикт" товарищеского суда. В 95 случаях из 100 он выносил оправдательный приговор. Подавали в суд и на директора. Однажды кто-то из детей увидел,какЯнуш Корчак съехал по перилам со второго этажа, и подал на него в суд. Но доктор смог оправдаться: он доказал, что очень спешил, потому что внизу нужна была экстренная помощь ..."

Рефлексия после прочтения.

- Обсудите в паре, какие словосочетания дополняют характеристику Януша Корчака.

- Допишите словосочетания, характеризующие Януша Корчака.

- Прочитаем, что вы дописали.

- Спасибо.

Слайд №6. Памятник

- Что символизирует этот памятник?

- Назовите одно существительное, символ.
- Обсудите в паре.
- Запишите на листке.

Вожатый фиксирует слова на листке, можно записать пару слов от себя.

Итог:

- Януш Корчак утверждал:...(читаю слова детей) к ребёнку, к человеку.

Слайд №7. Дневник

Ребенок читает текст со слайда:

"Я существую не для того, чтобы меня любили и мной восхищались, а чтобы самому действовать и любить. Не долг окружающих мне помогать, а я сам обязан заботиться о мире и человеке". (14 лет из дневника)

- Прочитайте словосочетания, которые записаны у вас, каким человеком был Януш Корчак Обсудите в паре, соотнесите, ваши словосочетания с текстом на слайде.
- Как вы понимаете запись в дневнике Януша Корчака? (ответы)
- За время нашего занятия вы записывали характеристику Януша Корчака. Прочитайте её. Как вы считаете, следует ли брать с этого человека пример, равняться на него? Почему?
- Повзрослев, Януш Корчак оставался в душе ребёнком.

Слайд №8. Эпизод "Игра паровозик" Из фильма режиссёра Анджея Вайды "Корчак"

4.Творческая мастерская

- А теперь объединимся в 5 групп.
- Мы думаем, что все правила придумывают взрослые.
- Януш Корчак написал книгу "Правила жизни".

Слайд №9. Книга "Правила жизни"

- Януш Корчак утверждает, что придумать правила может любой ребёнок, а значит и каждый из вас.
- Зачем на столах короны? (если затрудняются ответить, подводим к мысли: "Януш Корчак - король детей")
- Герой книги "Матиуш первый" решил переустроить мир.
- Как вы думаете, что предстоит сейчас сделать вам на занятии?
- Обсудите в группе, выскажитесь. (предположения)
- Вам предстоит составить "правила жизни" по некоторым важным вопросам.
- Воспользуйтесь словосочетаниями, словами, которые вы писали во время нашего занятия. Они помогут вам лучше осмыслить своё правило.
- Каждой команде один "вопрос" жизни из книги Януша Корчака "Правила жизни".
- Ваши задачи:
    - представитель команды выберет свой важный вопрос жизни: "Взрослые дома", "Улица", "Мальчики и девочки", "Развлечения", "Мысли и чувства";

- обсудить в команде;
- создать одно "правило жизни" по этому вопросу;
- представить "правило" на этом плакате "Правила жизни" по 1 предложению на 1 правило и иллюстрации правила - рисунки.

- Время работы в группе **10 минут.**

- Но это ещё не всё, вам надо творчески представить и защитить своё правило (1-2 минуты) (Плакат на доске, команды вывешивают своё правило и представляют его.)

- Спасибо.

- А теперь прочитаем правила Януша Корчака из книги "Правила жизни".

Слайды№10-11. "Правила жизни" по этим же вопросам из книги Януша Корчака

Команды читают правила. Сопоставляют варианты правил жизни.

Вывод: практическая значимость тех и других правил очевидна.

- Значит,вы тоже можете составлять правила и жить по ним.

- В начале занятия мы не до конца сформулировали тему.

- Сейчас сможете назвать тему нашего занятия? (варианты)

(Тема на доске открывается полностью: "Януш Корчак. Правила жизни")

5. Рефлексия деятельности

- Как вы думаете, кому могут быть интересны наши "правила"?

- Что нового вы узнали сегодня на занятии?

- Что вы чувствуете после него?

- Оцените свою деятельность на занятии, подняв вверх красное сердце, если вы были активным и извлекли для себя полезную информацию, а также вам было интересно; желтое сердце, если вы считаете, что могли бы быть активнее, не извлекли для себя ничего полезного, но в целом все было неплохо; синее сердце, если ничего на этом занятии не нашло в вас отклика, вам было скучно и вы были не заитересованы.

- Спасибо!

Список использованных материалов:

1) Януш Корчак «Король Матиуш Первый», издательство «МАХАОН», год изд. 2016;

2) Януш Корчак «Правила жизни», издательство «Детство. Отрочество. Юность», год изд. 2013;

3) Статья «Януш Корчак», свободная энциклопедия «Википедия», 18 мая 2018 https://ru.wikipedia.org/wiki/Януш_Корчак ;

4) Валентина Дантоновна Аус, конспект интегрированного урока для 4 и 10 классов по литературному чтению, 24 августа 2016, http://ped-kopilka.ru/blogs/valentina-dantonovna-aus/konspekt-integrirovanogo-uroka-vneklasnogo-literaturnogo-chtenija-i-literatury-v-4-om-i-10-om-klasah-janush-korchak-pravila-zhizni.html ;

5) Миколай Глинский, статья «Януш Корчак – педагог» на портале «Culture.pl» декабрь 2012.

Сычева (Арменинова) Анастасия Андреевна



Командир СПО «Юность»
Г. Томск

Коллективно-творческое дело «Твой след на планете»

Форма дела: Игровая , научная(познавательная)

Цели: привить ребенку понимание того, что чистота окружающего мира напрямую связана с нашим здоровьем.

Задачи: сформировать осознанное отношение к экологическим проблемам, через коллективно творческое дело, добиться заинтересованности в данной теме и их самостоятельного вовлечения в процесс. Дать им возможность по рассуждать на данную тему и самостоятельно решить актуальность этой темы.

Место: отрядное место.

Возраст: средний (Дело направлено на весь отряд в полном составе).

Для того, чтобы начать коллективно творческое дело ребятам необходимо надеть спортивную одежду и обувь.

Реквизит: Канцелярия (бумага, ватман, фломастеры, карандаши, ножницы), карточки с рифмами, мусорные мешки, ватман с нарисованной планетой.

План подготовки дела: Для того, чтобы начать работу с детьми, вожатому необходимо прочитать необходимую литературу (о экологической обстановке на данный момент, о красной книге, о влиянии человека на экологию.), подготовить реквизит и место проведения коллективно творческого дела.

План проведения дела:

1) Ознакомить ребят с экологической темой, используя материал лекции.
2) Провести небольшой опрос по теме экология
3) Разделить ребят на команды
4) Провести творческо-игровой этап
5) Провести соревновательно-трудовой этап
6) Провести интеллектуальный этап
7) Подвести итоги проделанной работы с детьми.

Сценарий:

В1: Здравствуйте, дорогие ребята. Сегодня мы с вами поговорим на такую прекрасную и всем знакомую тему , как «Экология». Несмотря на то, что она всем знакома, каждый понимает ее по-разному.

В2: Ребята, а что для вас означает «Окружающий мир?» (Ответ детей на данный вопрос)

В1: Окружающая среда обычно рассматривается как часть среды, которая взаимодействует с данным живым организмом (человеком, животным и так далее), включая объекты живой и неживой природы.

В2: Мы с вами выяснили значение окружающей среды, но знаете ли вы, для чего поддержание её в чистоте необходимо человеку? (Ответ детей на данный вопрос).

В1: Наша природа требует бережного к себе отношения. И, в первую очередь, обеспечить это можно, если каждый из нас будет заботиться о ней.

Соблюдать чистоту, не бросать мусор, не загрязнять почву и водоёмы.

В2: Ребята, а сейчас мы вам предлагаем ответить на ряд небольших вопросов и понять насколько хорошо вы знаете тему «Экология»

Ребятам раздаются листочки с вопросами данного характера:

1) Как вы понимаете , что такое «Беречь природу?»
2) Что такое красная книга?
3) Каких животных вы знаете, что занесены в красную книгу?
4) Какие ресурсы планеты возобновимы, а какие нет?
5) Сколько разрушается выкинутый пакет на улицу?
6) Как растения помогают нам?
7) Можно ли пить воду с загрязнениями?
8) Как загрязнённая окружающая среда может повлиять на человека?

Детям необходимо ответить на данные вопросы

В1: Так ребята, теперь мы с вами встаем в круг и вытаскиваем по очереди одну картиночку из коробки. Вытащив картинку, вы ищите тех, с кем ваша картинка совпадает (Делим ребят на 3 команд в зависимости от количества человек. На данных картинкахнарисованы: яблоко, заяц, дерево).

В2: Сейчас вам необходимо в ваших командах придумать и нарисовать, название, эмблему и отличительный знак вашей команды. На данную работу у вас есть 10 мин. После чего вы представляете свои работы другим командам.

В1: А сейчас мы с вами поможем территории вокруг нас стать чище, для этого мы выйдем на пляж и соберём весь мусор, который найдём, вы складываете его в мешки, кто же окажется самым внимательным и соберёт больше всех, давайте посмотрим?

В2: На старт , внимание, марш!

Звучит сигнал и ребята начинают соревноваться, а после завершения звучит повторный сигнал.

Ребята, вы большие молодцы ! Давайте поаплодируем друг другу .

Возвращаемся и моем руки

В1: Вот видите, хоть и маленьким действием, но каждый из нас может сделать планету чище, начиная с места, где мы находимся, а ещё лучше не сорить, потому что чисто не там, где убирают, а там, где не мусорят.

В2: Сейчас вам необходимо составить с командой стихотворение на экологическую тему и представить его другим командам. На все у вас есть 7 минут.

Поехали!

В2: Ребята, если не перестать относиться к нашей планете потребительски, это может привести к необратимым последствиям, каждая команда должна изобразить к каким (карточки с загрязнение почвы, воды, атмосферы)

В1: Сегодня мы вами поговорили на действительно важную тему, открыли для себя что-то новое и интересное, а также сделали доброе дело. Думаю, каждый из нас извлечет урок из сегодняшней встречи.

В2: Сейчас мы предлагаем вам написать на маленьких листочках что нужно и что не нужно делать, чтобы сохранить нашу планету чистой, затем вы приклеиваете на нашу планету надписи.

В1: Теперь вы поняли, что нужно беречь свою планету и объяснять это другим, начните с себя, и мир в целом будет улучшаться.

Список литературы :

1)"Орлёнок". книга вожатого Изд. Москва-2005

2) https://ru.wikipedia.org/wiki

Сбор-планирование «Мы просто космос»

Место: территория лагеря то аудитория на 25 человек.

Целевая аудитория: дети от 13-15 лет.

Необходимые материалы: аудитория, столы и стулья (расставленные на пять команд, в которых по 5 представителей), бумага (черновики), пишущие предметы, Нарисованное большое солнце, вокруг него будут планеты карточки-планеты, Марс-представитель силы, здоровья, Венера-представитель красоты, творчества, Юпитер-представитель интеллекта, огромного потенциала, Сатурн-представитель творческой деятельности, с площадкой для поля фантазий, Земля-представитель духовной сферы, как обитаемая людьми, с чувствами и эмоциями.

Дети проходят и каждому рандомно раздаются мини-планеты, далее они рассаживаютсяпо местам.

Вожатый1: Ребята, всем привет! настроение какого? Во! Замечательно, сейчас мы с вами садимся в нашу ракету… и… три, два, один, пуск!

Вожатый2: Мы с вами вышли в открытый космос, представьте, что мы первые люди, которые находятся на наших планетах, и мы можем наполнить их жизнью так, как сами этого захотим. Так давайте сделаем нашу смену космически интересной.

Вожатый1: Действовать вы должны командой, единым целым! Как самый настоящий экипаж.

Вожатый2: В нашей Вселенной всё взаимосвязано, а планеты влияют друг на друга, вертятся вокруг солнца, учёные постоянно наблюдают за этими процессами, и наши планеты составляют целую систему, которая

называется Солнечная. Солнце-это наш отряд.

Вожатый1:Это значит, что каждая идея, мысль или даже слово-очень важны для составления нашей системы-плана на время нашего увлекательного путешествия . Ребята, а что вы знаете о ваших планетах, о нашей системе?

Отвечают факты(2 мин)

Вожатый2: Представляете!

1. Марс – ближайшая к Земле планета после Венеры, и это единственная планета, у которой есть атмосфера, а дневная температура близка к земной. Марс называют «красной планетой». Такой цвет её поверхность имеет, благодаря железу в его грунте.

2. Венера, вторая планета от Солнца, сияет как звезда на ночном небе, поскольку её мощная атмосфера на удивление хорошо отражает солнечные лучи. Эта планета – одна из ярчайших на нашем небе после Солнца и Луны.

3. Юпитер – самая большая планета Солнечной системы. Он вдвое тяжелее, чем все остальные планеты вместе взятые.

Вожатый1:

4. Сатурн – одна из планет-гигантов. Она знаменита тем, что у неё есть кольца. Они состоят из миллионов крошечных, покрытых льдом, скальных фрагментов, они вращаются вокруг планеты около её экватора.

5. Единственная планета, где существует сложная форма жизни. Среди земной группы планет Земля обладает наибольшей гравитацией и сильнейшим магнитным полем.

Вожатый2: Чтобы нам создать наш с вами космос, мы должны поставить чёткие цели и задачи, что будут выполняться на наших планетах, а система должна сложиться из постоянного их движения и вращения вокруг Солнца.

Выносится Солнце

Вожатый1: это солнышко будет светить нам всю смену и освещать путь к нашим достижениям, оно символизирует наш отряд. Давайте сделаем так, чтобы солнышку не было одиноко и ему было кого греть.

Вожатый2: Чтобы достичь этих целей, необходимо продумать план действий, проще говоря, оживить планеты своими идеями!

Вожатый1: Вы уже, наверное, заметили, что мы поделили вас на команды. Каждая группа отвечает за определенную планету, которая будет вращаться вокруг нашего Солнца.

1.Команда «Необычный Сатурн»-Планета имеет свою особенность-кольца, олицетворение площадки для прикладного творчества и умения выделяться среди других. (мастер классы, кружки, лекции, круглый стол).

2.Команда «Сильный Марс»-Огненная планета, как символ энергии, физического здоровья(соревнования, турниры, зарядка, подвижные игры).

3.Команда «Прекрасная Венера»-Самая яркая, сияющая планета, которую видно всегда (танцы, рисование, пошив костюмов, творческие номера, оформление отрядного уголка и комнат)

4.Команда «Живая Земля»-единственная обитаемая планета,её обитатели могут испытывать настоящие человеческие чувства, эмоции (огоньки, спевки, вечер неловких вопросов, вечер лирики, чтение произведений на ночь)

5.Команда «Большой Юпитер»-Самая большая планета со множеством спутников, как олицетворение кучи идей и знаний, которые могут родиться в умной голове (викторины, брейн-ринги, интеллектуальные шоу, что?где?когда?)

Вожатый2: Перед вами лежат чистые листы, можете смело использовать их-это ваш черновик. В течении 7 минут вам необходимо набросать не менее 5-ти идей, которые будут направлены на выполнение ранее поставленных целей, не забывая при этом о тематике вашей команды. Если же у вас появилась гениальная мысль, но она в корне отличается от вашей группы-ничего страшного! Все фиксируете и в самом конце ее озвучиваете. Есть вопросы? Хорошо, тогда время пошло.

Идет личностный творческий процесс

Вожатый1: Время вышло! А сейчас вам необходимо в течении 10 минут обсудить идеи каждого, кто находится в вашей команде. Выбрать наиболее понравившиеся и записать на мини-планете, которая и войдёт в состав нашей Солнечной системы. Есть вопросы? Тогда начинаем!

Вожатый2: Что же, вот и наступил самый интересный этап-презентация своих наработок. Каждая команда презентует свои идеи, оговаривая их значимость, актуальность и возможность в реализации. И, по истечению голосований, мы с вами четко определимся в целях и средствах их реализации. Дадим каждой команде подготовиться к выступлению (2 минуты на подготовку).

Идет презентация каждой команды, голосование и обсуждение выбранных идей.

Составление системы по представителю от команды(можно проследить кто лидер)

Вожатый1: Вы только посмотрите, получилось просто космически, теперь наше Солнце обогревает наши цели, мы будем стремиться к максимальной реализации, чтобы Солнце светило ещё ярче, согревая нас с вами.

Вожатый2: Вы большие молодцы, у нас все получится!

Бородавко Наталья Анатольевна

МБУ ДО ООЦ «Юбилейный»
ХМАО – Югра Тюменская обл., Кондинский р-н., пгт Луговой

Интеллектуальная игра «Кругосветка»

Цели: активизация знаний детей

Задачи:

1.Прививать умение работать в команде;

2. Создание ситуации успеха;

3. Воспитывать уважение друг к другу и окружающим;

4.Развитие мышления, расширение кругозора ребят

Время проведения: 45 минут

Место проведения: комната отдыха

Возраст участников: 6 -10 лет

Материалы и оборудование: мультимедийная презентация, жетоны, сундук, приглашения в арт кафе, флажки, пазлы животных, карточки с заданиями соедени слова, картинки лабиринтов для каждой команды

Ход мероприятия:

1 слайд

- Ребята, сегодня мы с вами отправимся в кругосветное путешествие к острову сокровищ. Наш путь будет лежать через моря и океаны, мимо таинственных островов, где нас ждут необыкновенные задания. Путь у нас долгий и нелегкий. Путешествие будет увлекательным и опасным.

- Пират спрятал сокровища на необитаемом острове. Но так просто их не найти и не достать. По всему пути следования встречаются острова со своими ловушками. Только, находчивые и бесстрашные смогут достать их.

- Вы готовы найти клад? Тогда для начала вам необхадимо придумать настоящее пиратское название вашей команы и выбрать капитана.

Представление команд.

Запомните правила:

Капитан – главный в команде. От его решения зависит результат. Принимается только один вариант ответа. Если команда готова капитан поднимает флажок. За правильный ответ команда получает жетон. Если же ответ неверный - команда ничего не получает. За большее количество жетонов команда получит право найти клад. Условия понятны? Тогда в вперед! За сокровищами!

2 слайд

I. Мы приплыли на **остров «Невезения»** на котором вам необхадимо отгадать загадки. Будте внимательны. (*Читаю каждой команде по очереди)*

Здесь - куда не кинем взор –
Водный голубой простор.
В нем волна встает стеной,
Белый гребень над волной.
А порой тут тишь да гладь.
Все смогли его узнать? *(Море)* **Слайд 3**

Это самый крупный зверь,
Словно лайнер многотонный.
А питается - поверь! -
Только мелочью - планктоном.
Проплывает тут и там
По арктическим морям. *(Кит)* **Слайд 4**

Над водой взметнулась глыба -
Это очень злая рыба.
Показала свой плавник
И опять исчезла вмиг. *(Акула)* **Слайд 5**

В море только под водой
Можно встретиться с землей.
Тут лежат морские звезды,
Камешки, песок.
Где-то близко ходит грозный,
Важный осьминог.
И погибшие суда
Опускаются сюда. *(Дно)* **слайд 6**

Этот домик я могу
Отыскать на берегу.
В нем укрытие моллюска,
И хозяин гордый:
"Домик выдержит нагрузку,
Известковый, твердый". *(Ракушка)* **Слайд 7**

Если он на дне лежит, судно в даль не побежит. *(Якорь)* **Слайд 8**

Великан стоит в порту, освещая темноту,
И сигналит кораблям: заходите в гости к нам! *(Маяк)* **Слайд 9**

Ты со мною не знаком? Я живу на дне морском.
Голова и восемь ног, вот и весь я - … *(Осьминог)* **Слайд 10**

И в тайге, и в океане он отыщет путь любой,
Умещается в кармане, а ведет нас за собой. *(Компас)* **Слайд 11**

Живет между камнями голова с четырьмя ногами. *(Черепаха)* **Слайд 12**

Вожу я грузы разные,
Вожу я и людей.
Изведал страны я уж разные
И множество исколесил морей.
Да, что моря?
Бывал и в океанах я. *(Корабль)*.**Слайд 13**

В воде она живет, нет клюва, а клюет. *(Рыба)* **Слайд 14**

Слайд 15

II. Остров «Дельфины». Найди 5 отличий.

(Каждой команде по очереди показываю картинку) **Слайд 16 – 19**

Слайд 20

III. Остров «Каракатау»

Проверка на знание морских терминов. *(Отвечают по очереди)*

- Морское судно или иначе… (*корабль)*
- Главный после капитана человек на корабле *(боцман)*
- Ученик-матрос *(юнга)*
- Высокая деревянная опора для паруса *(мачта)*
- Доска для спуска с корабля *(трап)*
- Морские разбойники *(пираты)*
- Руль корабля *(штурвал)*
- Солнце, заходящее за горизонт *(закат)*
- Дежурство на корабле *(вахта)*
- Самый знаменитый пират *(Флинт)*
- Корабельный повар *(кок)*
- Помещение для капитана или пассажиров *(каюта)*
- Большой водоём с соленой водой меньше океана *(море)*
- Суша со всех сторон омывается чем? Как называется то, что гораздо больше моря? *(океан)*
- Бурное ненастье с громом и молнией *(гроза)*
- Руль корабля *(штурвал)*
- То, что надувает паруса *(ветер)*
- На что мечтает сойти моряк после долгого плавания? (берег)
- Удобная гавань для корабля *(бухта)*
- Морская буря *(шторм)*
- Задняя часть корабля *(корма)*
- Кухня на корабле *(камбуз)*

Слайд 21

IV. Остров «Чунга – чанга» (Морской танец)

- Хорошо мы потрудились, а теперь пора и отдахнуть!

(Музыкальная разминка)

Слайд 22 - 23

VI. Остров «Меткий глаз»

Соедините слова 1 столбика со словами 2 столбика так, чтобы получились другие слова.

Пар - кон

Диск - азия

Ком - оса

Кипа - ус

Гимн - овод

Бой - пот

Пол - рак

Бал - кость

Приз – рис

Слайд 24

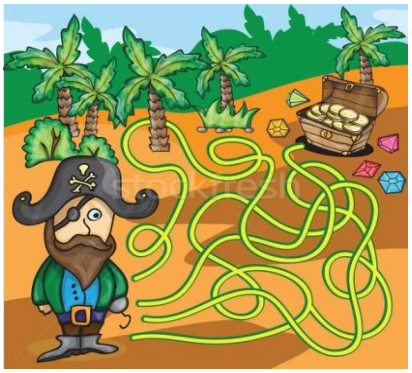
VII. Остров «Головоломка»

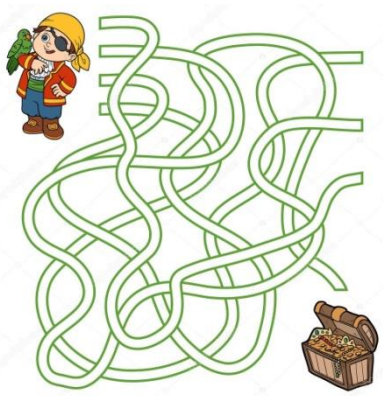
1) Прочитай пословицу (Распечатать и раздать командам. Чья команда быстрее справиться с заданием, та и получает жетон)

2) Лабиринт

Укажи правильный путь (Распечатать для команд)











- Кто найдет сокровища?

Слайд 25

VII. Остров «Мадагаскар»

На этом острове спрятались животные. Вам необходимо найти какому животному какая часть тела принадлежит. (*Собрать пазл)*

Слайд 26

VIII. Остров «Связисты»

Задание для капитанов.

За три минуты из слова **«Высокопревосходительство»** составить как можно больше слов существительных.

Слайд 27

IX. «Остров сокровищ».

Мы с вами на острове сокровищ, но прежде чем получить клад, давайте подведем итоги нашего путешествия.

Подведение итогов игры. Награждение участников за первое и второе место *(шоколадные монеты).*

В сундуке приглашение для ребят в Арткафе, где ребят ждет чай со сладостями.





Казакова Наталья Викторовна

детский оздоровительный лагерь «Сокол»
Красноярский край

Квест

Цель: сплочение детей, укрепление дружбы, взаимопонимания и взаимопомощи в коллективе.

Задачи: Развивать у подростков логическое мышление, способствовать развитию самостоятельности и ответственности, умения принимать и выполнять решения.

Игра была придумана мной для детей, отдыхающих в летнем лагере "Сокол". Для проведения квеста необходима тщательная подготовка – несколько организаторов – помощников, удобная площадка. Важно: не позволять присутствующим взрослым что – то подсказывать и вмешиваться в ход игры!

Дети в сопровождении вожатых и воспитателей бегают по станциям. Станции расположены на территории лагеря, к каждой станции приклеивается её название. Командам выдается маршрутный лист на какую станцию они следуют, чтоб не было такого, что 2 команды окажутся на одной станции.

1 станция "Фотолаболатория".

Даётся 6 фотографий, необходимо вспомнить нужную местность в лагере, которая показана на фотографии и подписать..

На каждое выполнение задания даётся 7 минут, учитывается скорость выполнения и правильность.

За каждую угаданную местность дается 1 балл.

2 станция "Слово не воробей".

Нужно сопоставить начало и конец пословицы.

Товарища в беде	нашёл – береги.
Нет друга – ищи,	не оставляй.
Хорош друг старый,	и все за одного.
Один за всех,	а дом новый.
Где мир да лад,	дороже богатства.
Доброе братство	не нужен клад.

За каждую угаданную пословицу дается 1 балл.

3 станция "Болото".

Нужно выбрать 10 человек от команды, которые будут перемещаться по дощечкам (листам бумаги) по очереди переставляя ноги так, чтобы нога не касалась тротуара, нужно пройти определённое расстояние.

За каждого пройденного участника дается 1 балл.

4 станция "Оригами".

Из листа бумаги сделать любую поделку оригами и сочинить и сочинить про поделку стихотворение. Например: Сделали лису.

Я рыжая плутовка,
Мышей в лесу ловлю,
Бегу по лесу ловко,
И с волком я дружу!

За оригами даётся 1 балл и 1 балл если придумали стихотворение.

5 станция "Литературная поэзия".

Нужно угадать фамилию и имя автора, чьё это стихотворение.

1.Но, как чёрная железная нога,
Побежала, поскакала кочерга.
И помчалися по улице ножи:
«Эй, держи, держи, держи, держи, держи!»
И кастрюля на бегу
Закричала утюгу:
«Я бегу, бегу, бегу,
Удержаться не могу!» (К. Чуковский)

2. Позвольте, мамаша! На станции,
Согласно багажной квитанции,
От вас получили багаж:
Диван,
Чемодан,
Саквояж,
Картину,
Корзину,
Картонку
И маленькую собачонку
Однако
За время пути
Собака могла подрасти! (С. Маршак)

3. Мороз и солнце; день чудесный!
Еще ты дремлешь, друг прелестный –
Пора, красавица, проснись:
Открой сомкнуты негой взоры
Навстречу северной Авроры,

Звездою севера явись! (А. Пушкин)

4. Чародейкою Зимою
Околдован, лес стоит –
И под снежной бахромою,
Неподвижною, немою,
Чудной жизнью он блестит. (Ф. Тютчев)

За каждое угаданное стихотворение даётся 1 балл.

6 станция "Глухой телефон".

Ведущий на станции говорит слово на ухо первому ребенку, а команда из 10 человек должна друг другу его передать. Если слово в конце колонны оказалось верное, то даётся 1 балл.

Какие могут быть слова (вожатый, планёрка, лес, корпус, воспитатель).

Колодкина Наталия Владимировна



педагог-организатор и педагог дополнительного образования
Государственное бюджетное образовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 543 Московского района Санкт-Петербурга

Игра по станциям «СТАРТКИНО»

В настоящее время информационно - коммуникативные технологии (ИКТ) проникают в жизнь не только взрослого, но и ребенка. Дети не мыслят свою жизнь без компьютера, они пользуются компьютером на уроках, вне школы, играют или общаются посредством социальных сетей. Но в специально организованной досуговой деятельности детей и подростков компьютерные технологии играют не столь значительную роль, как можно было бы ожидать.

Досуговая программа «Киностарт» включает в себя современные ИКТ, использование которых может значительно повысить качество проведения мероприятия. Использование ИКТ в досуговой деятельности позволяет подавать информацию в наиболее привлекательной и доступной для детей форме, создавать подходящую праздничную атмосферу, помогает делать праздник, конкурс или игру более яркими, интересными и познавательными.

Один из лучших способов собрать детей вместе для свободного общения и коллективной деятельности – это игра. Играя, дети получают не только светлые, добрые эмоции, не только радость, которая останется в памяти, но и навыки общения. Участники узнают много нового, находят новых или по-новому видят старых друзей, у них повышается самооценка. Современные компьютерные технологии позволяют погрузить детей в мир чудес, объединить их для решения каких-либо задач, пробудить интерес к познанию и творчеству.

В результате участия в игре ребята смогут:

- погрузиться в неизвестную атмосферу киноиндустрии и телевидения;
- проявить смекалку, способности к творчеству, выполняя различные познавательные и занимательные задания;
- пообщаться с друзьями;
- познакомиться с историей кино и телевидения;
- узнать о популярных профессиях тележурналистики и киноиндустрии.

В методической разработке «Киностарт» представлены материалы по проведению досуговой программы для учащихся 5-9 классов.

Цель: Формирование у ребят представлений о профессиях сферы кино и телевидения.

Задачи:

1. Создание благоприятной эмоциональной атмосферы, обеспечивающей социально-психологическую комфортность участникам игры.
2. Способствование развитию культуры общения и коммуникативных качеств школьников.
3. Сплочение коллектива детей через совместную игровую деятельность.
4. Создание условий для проявления положительных эмоций
5. Знакомство участников с историей кино и телевидения.

Место проведения: актовый зал, учебные классы.

Время проведения: 1-1,5 часа.

Участники: учащиеся 5-7 классов (8-9 кл.), 5 команд по 10 человек.

Оборудование, оформление и реквизит:

- Компьютер, проектор, экран.
- Звуковоспроизводящая аппаратура, микрофоны.
- Видеокамеры, компьютер для монтажа, карта памяти SD.
- Музыкальная подборка: музыка из кинофильмов для фонового сопровождения в начале и конце мероприятия.
- Маршрутные листы (по количеству команд).
- Шариковые ручки (20-25 штук).
- Заготовки карточек с названием СМИ.
- Карточки с темами сюжетов.
- Чистые листы бумаги для выполнения заданий на станциях.

Действующие лица:

- Ведущий игры;
- 5 ведущих на станциях;
- Операторы - представители объединения «Видеостудия».

Особенности реализации досуговой программы

Педагогические задачи: создание условий для раскрытия творческого и когнитивного потенциалов подростков; формирования основных практических навыков в области кино и телевидения; развития коммуникативных навыков; осмысления и принятия идеи программы.

Идея программы: каждый человек может добиться успеха в значимой для себя области (выбранной им деятельности), для достижения поставленных целей и общественного признания необходимо совершенствование компетенций и развитие способностей.

Особенности и условия реализации программы.

Досуговая программа «Киностарт» впервые была организована в ГБОУ Школе №543 Московского района в

апреле 2016 года для учащихся 5-7 классов, далее для 8-9 классов в 2018 году.

Сбор и окончание игры происходит в актовом зале. Кабинеты и актовый зал школы, подготовлены и оформлены под проведение следующих станций: «История Кино и Телевидения», «Профессия актёр», «Как стать сценаристом», «Я ведущий», «Будущий журналист».

На станциях в качестве ведущих работают старшеклассники – обучающиеся в студии тележурналистики ОДОД школы и представители школьного актива. Ведущие знакомят участников (творческие группы, сформированные из классов) с профессиями сферы кино и телевидения.

В ходе мероприятия задействовано 5 классов. Творческие группы (команды) формируются по 10 человек от каждого класса. Игру можно проводить как для 5-7-х классов, так и для 8-9-х классов. Участники переходят от станции к станции согласно выданному маршрутному листу. Время пребывания на станции 8 минут, участникам дается дополнительные 2 минуты организационного времени для перехода по станциям. Каждые 10 минут звучит сигнал, который обозначает начало работы станции.

На каждой станции участники знакомятся с ее тематикой, получают определенный багаж знаний. По окончанию ознакомительной части, с целью закрепления полученной информации и получения практического навыка, ведущий просит участников выполнить экспресс задания. После выполнения задания ведущий вписывает в маршрутный лист количество заработанных баллов творческой группой.

Когда команды закончили свой маршрут, они возвращаются в Актовый зал на подведение итогов. На информационное табло (экран) выводится диаграмма усвоения материала, основанная на данных из маршрутных листов (сумма всех баллов, полученных на станциях). Диаграмма может быть выполнена в виде какой-нибудь фигуры, картины, которая будет закрашена разными цветами в зависимости от градации результативности.

На последнем этапе праздника (кульминационный момент программы) – подведения итогов (рефлексия) на экране участникам демонстрируется 5-ти минутный видеоролик, героями которого являются они сами! *(Это неожиданный момент для участников, которые и не подозревали, что станут актерами короткометражного фильма).* Всё мероприятие снимается на камеры обучающимися объединения «Видеостудия», в конце мероприятия ребята с помощью педагога монтируют моментальный видеоролик. На монтаж выделяется порядка 20 минут (при съемке не повторяются станции и команды на них). После последней съемки на последней станции (осуществляется около 2-х минут) операторы и монтажер идут к педагогу, чтобы монтировать ролик. Таким образом, пока участники мероприятия ещё погружены в игровую ситуацию и выполняют задания, организационная группа решают свою задачу, итоговый продукт (видеоролик) демонстрируется всем участникам мероприятия, что в свою очередь является и оценкой результативности выполненной работы обучающимися объединения «Видеостудия». Эмоции ребят, увидевших себя на экране, всегда положительные. Во время просмотра видеоролика ребята делятся своими впечатлениями.

Атмосфера погружения в тематику мероприятия создается с помощью современных выразительных средств.

Сценарный ход игры по станциям «Киностарт»

1 этап – встреча и представление участников, обозначение тематики мероприятия, выдача маршрутных листов (место проведения - актовый зал).

В зале звучит музыка из кинофильмов, пока команды классов собираются.

2 этап – прохождение станций (кабинеты). Станции проходят согласно нумерации в маршрутном листе.

Станция «Как стать сценаристом»

Ведущий: Здравствуйте, мы с вами находимся на станции «Как стать сценаристом». Здесь вы сами попробуете создать свои уникальные сюжеты ведь у каждого человека свой личный стиль письма. И мы с вами сегодня попробуем создать свой сюжет к событию.

Сейчас вы выберете себе одну из тем и попробуете по ней написать сюжет. Главное не стесняйтесь проявлять фантазию, и только тогда ваш сюжет будет самым оригинальным и интересным.

Темы сюжетов:

- Кержаков подписал контракт с футбольным клубом «Саратовские Бурундуки»;
- Нагиев стал ведущим телепередачи «Давай поженимся»;
- В первый день лета все дети смогут киносеанс бесплатно;
- Фабрика конфет «Крупская» стала производить клавиатуры;
- Павел Воля записал очередную песню;
- В России последний звонок будет проводиться флешмоб;
- На фабрике игрушек произошел взрыв;
- В Африке есть фабрика, где производят мух цц;
- В Бразилии вырастили самый большой перец Чили;
- Плющенко стал часто посещать оперы.

Пример: «Басков на фотовыставке».

Недавно Николай Басков по просьбе фанатов посетил выставку картин, где на фотографиях лица людей были заменены мордами собак. Но как не странно на выставке Басков пробыл недолго. Вскоре как стало известно из его интервью у него появилась фобия … Ведь под каждой собачей головой ему казалось своё тело.

Ведущий просит участников выполнить задание, согласно выбранной теме. По истечению времени зачитывается

Ведущий:результат работы.

У вас у всех получились хорошие сюжеты.

Ведущий проставляет в маршрутном листе результат выполненной работы. Участники отправляются на следующую станцию.

Станция «Будущий журналист»

Ведущий: Здравствуйте, сегодня вы попали на пресс-конференцию. В мире кино и телевидения пресс-конференции проходят очень часто. Это может быть презентация нового музыкального альбома, встреча с медийными лицами или премьера фильма. И сегодня вы будете выполнять роль журналистов известных телеканалов и газет, и сами зададите вопросы известным личностям.

Задание: Известная личность – Тимати.

Идет презентация нового альбома Тимати, где присутствуют журналисты разных телеканалов. Ими будете вы и вы должны задать вопросы Тимати, учитывая специфику канала.

Телеканал Каруселью;
Телеканал НТВ;
Телеканал Культура;
Телеканал Россия24;
Телеканал МатчТВ;
Телеканал Мир Животных;
Газета МЕТРО;
Журнал FORBS;
Журнал Музыка в крови.

(После того как озвучены представители СМИ, с учащимися 5-7 классов нужно проговорить специфику работы каждого СМИ).

Ведущий: Но на пресс-конференции есть некоторые правила, которые необходимо учитывать:

Сначала журналист должен назвать свое ФИ,

Дальше он называет газету, журнала или телеканал на котором он работает.

И задает свой вопрос.

Например: Здравствуйте, Иванова Мария – Газета Мир Успеха. Как Вам удалось достичь такой популярности в свои 25 лет? Назовите три слагаемых вашего успеха.

Сейчас каждый из вас вытянет листочек со своим телеканалом, а кому-то выпадет листочек с ролью Тимати.

Участники выполняют задание. По истечении времени, Ведущий благодарит творческую группу за работу, проставляет в маршрутном листе результат выполненной работы. Участники отправляются на следующую станцию.

Станция «Я ведущий»

Ведущий: Я так думаю, мало кто из вас задумывался насколько мощным инструментом общения является голос. И дело не только в том, что мы им говорим. Тембр и дикция оказывают колоссальное влияние на то, как воспримет вас слушатель. И что бы у вас не возникало с этим проблем, достаточно ежедневно проделывать упражнения для улучшения дикции.

Например, самое простое из них - это скороговорки. Регулярное проговаривание скороговорок может значительно улучшить вашу дикцию, сделав вашу речь быстрой и четкой. И в начале, не пытайтесь говорить быстро, стремитесь проговаривать их правильно. Сейчас как раз потренируемся вместе. Всеми известная скороговорка про Клару и Карла. Сначала попробуйте по отдельности каждый, а потом все вместе.

Участники выполняют задание – читают скороговорку «Карл у Клары украл кораллы, а Клара у Карла украла кларнет».

Ведущий: При долгой четкой и красивой речи мы часто сталкиваемся с нехваткой дыхания. Особенно это проявляется при публичных выступлениях. Исправить это можно с помощью тренировки диафрагмы. Простыми словами, будем тренировать дыхание. Нужно пытаться тянуть гласные звуки как можно дольше, «А», «У», «О». Вдохните посильнее и тяните звук.

Участники выполняют задание. По истечении времени, Ведущий благодарит творческую группу за работу, проставляет в маршрутном листе результат выполненной работы. Участники отправляются на следующую станцию.

Ведущий: Регулярные тренировки дикции приведут к ее большому улучшению. Выполняйте эти упражнения ежедневно, и результат не заставит вас ждать. Желаю вам успехов в улучшении дикции!

Станция «Профессия актёр»

Ведущий: Как известно, для любого актера или телеведущего очень важна харизматичность и выразительность. Да и для людей с любой другой профессией может понадобиться умение в актерском мастерстве. Тренировать его можно всегда и по-всякому. Я приготовил для вас некоторые упражнения для развития в себе актерского мастерства.

Упражнение «Иди сюда!».

Один известный педагог-новатор Макаренко свидетельствовал, что стал считать себя мастером, когда научился говорить эту фразу с 18 разными интонациями. Это мы с вами сейчас и проверим. Давайте встанем в круг и по очереди говорим эту фразу со всеми возможными интонациями. Главное не стесняйтесь, включите фантазию и мы начнем!

Примеры эмоций: «Радость»; «Грусть»; «Вкусное»; «Увидели милого котёнка»; «Вам подарили хороший подарок, но не тот что вы хотели»; «Вы увидели человека, который вам очень понравился и хотите привлечь его внимание»; «Вы идёте по улице и что-то важное вспомнили»; «Вы сидите в машине и в зеркало заднего вида увидели своего старого знакомого»; «Вы едете в маршрутке и проехали 3 остановки, вдруг зашла дама с собачкой, а у вас страшная аллергия».

Участники выполняют задание.

Ведущий: И последнее упражнение называется «Детишечки». Все сейчас представим, что вы маленькие дети, например первоклассники. Я же буду вашей учительницей, я дам вам отрывок из книги, который вы должны прочитать, как маленькие дети, все очень просто. Представьте, что не проговариваете буквы «Р», «Ш» и т.д.

Участники выполняют задание. По истечении времени, Ведущий благодарит творческую группу за работу, проставляет в маршрутном листе результат выполненной работы. Участники отправляются на следующую станцию.

Ведущий: На этом все, можете делать такие упражнения со своими друзьями, ведь это и весело и в то же время полезно. Спасибо за внимание, можете отправляться на следующею станцию.

Станция «История Кино и Телевидения»

На экране показывается презентация. Идёт рассказ об истории кино и телевидении. После презентации ребятам задаются вопросы.

1. Братья Луи и Огюст Люмьеры (Франция). День рождения кино - 28 декабря 1895 г. - первый коммерческий киносеанс в подвале «Гран Кафе» на бульваре Капуцинов.
2. Первоначально кино было без звука. «Немое кино». Чарли Чаплин.
3. 1927 г. «Уорнер Браверс» показала фильм со звуком «Певец джаза».
4. Цветное кино. В 1925 году Сергей Эйзенштейн фильм «Броненосец Потемкин».
5. В 1939 г. в США был снят один из первых цветных фильмов – «Унесённые ветром». Компьютерная графика - фильм «Матрица» вышел на экраны США 31 марта 1999 года.
6. Механический телевизор. 1930 г. во Всесоюзном электротехническом институте создана лаборатория телевидения, для приема телепередачи требовались два радиоприемника
7. 1931 г. В столице работали более 30 самодельных телевизоров.
8. Строительство Московского телецентра было завершено1938 году. Регулярное вещание началось 10 марта 1939 года. Приемная сеть состояла из 100 телевизоров, установленных в радиусе до 30 км от передатчика.
9. Первый электронный телевизор. 1925 год. Шведский инженер Джон Бэрд.
10. Советский электронный телевизор. 15 ноября 1934 г. – первая трансляция со звуком. 1949 г. телевизор модели КВН 49 (Кенигсон – Варшавский – Николаевский)
11. 1950 г. – 1-ый пульт дистанционного управления на длинном проводе.
12. 1954 г. RCA. Первый цветной телевизор. Диагональ экрана 15, 19, 21 дюйм. Цена – 1000$.
13. 1960 г. – первый полупроводниковый телевизор. Фирма SONI.
14. 1967 г. – производство цветных телевизоров в СССР.
15. Современные плазменные телевизоры 1999 год.

Участники выполняют задание. По истечении времени, Ведущий благодарит творческую группу за работу, проставляет в маршрутном листе результат выполненной работы. Участники отправляются на следующую станцию/возвращаются на стартовую площадку – в актовый зал.

3 этап - подведение итогов мероприятия (актовый зал).

Пройдя все станции, команды собираются в актовом зале. Где ребятам показывают видеоролик о сегодняшней игре. В это время идёт подсчёт баллов. После просмотра видео идёт награждение команд и вручение грамот.

Список рекомендуемой литературы:

1. Борецкий Р.А. Осторожно, телевидение! – М.: Издательство ИКАР, 2002.
2. Бурдье, Пьер. О телевидении и журналистике. М.: Фонд научных исследований «Прагматика культуры», Институт экспериментальной социологии, 2002.
3. Вартанов А.С. Актуальные проблемы телевизионного творчества: На телевизионных подмостках. М.: КДУ,

Высшая школа, 2003.

4. Васильева Л.А. Делаем новости. – М.: Аспект Пресс, 2002.
5. Кузнецов Г.В. Так работают журналисты ТВ. М.: Изд-во МГУ, 2004.
6. Куликовская Т.А. Практикум по улучшению дикции. – М, 2003.
7. Луценко А.В., Никитина А.Б., Клубков С.В., Зиновьева М.А. Основные принципы и направления работы с театральным коллективом. – М, 1986.
8. Цвик В.Л. Телевизионная журналистика: История, теория, практика. – М.: Аспект Пресс. 2004.
9. Искусство. Энциклопедия для детей. Том 7. Часть 3: музыка, театр, кино. – М.: Аванта+. 2000.

Назарова Анастасия Николаевна



Боец Студенческого педагогического отряда «Пламя»
г. Архангельск.

Игра по станциям «В поисках шляпы»

Цель: развитие интеллектуальных и творческих способностей детей
Место действия: территория детского оздоровительного лагеря
Возраст детей: 6-9 лет
Герои:

1. Незнайка
2. Кнопочка
3. Пилюлькин
4. Гусля
5. Пончик
6. Знайка

Необходимые материалы: 10 картинок цветов, 4 мягких игрушки, 4 бинта нестерильных, 10 пончиков из листов белой бумаги, 3 картинки (для пазлов), колонки, ноутбук, фломастеры, карандаши цветные.

Ход игры

Незнайка(Н): Здравствуйте, ребята! Вы узнали меня? Знаете, почему я пришел именно к вам?
Д: Нет.
Н: Мне сказали, что в нашем лагере есть отряд, который является самым дружным, самым активным и самым творческим. Вот я хожу по территории и ищу этот отряд. Уж очень мне хочется познакомиться с ним. Ой(пытается нащупать шляпу на голове), ребята, я кажется потерял свою любимую шляпу. Вот растяпа! Что же теперь делать? Как я буду по улице ходить?(грустит) Надо срочно найти шляпу.
(обращается к детям) А вы можете мне помочь в поисках? Один я вряд ли справлюсь, а вас так много.
Дети(Д): Да.
Н: Тогда я вам расскажу, откуда начался мой путь. Вы идите по-моему пути, а я пока поищу шляпу возле своего дома. (Говорит подсказку)
Подсказка 1: с самого начала по пути к вам я решил немного развлечься: я катался с горки и качался на качелях вместе с Кнопочкой. (Цветочный лес – детская площадка).
Дети идут к детской площадке, а Незнайка уходит в другую сторону - к "дому"
1 Станция. Цветочный лес. Герой – Кнопочка(К).

К: Добрый день дорогие друзья, меня зовут Кнопочка, что привело вас сюда?

Д: Мы ищем шляпу Незнайки.

К: Незнайка уходил от меня в шляпе, если вы мне поможете, то я вам подскажу, куда отправился Незнайка дальше. Поможете?

Д: Да.

Задание: Я рисовала красивые цветы, но подул ветер и все мои рисунки разлетелись. Помогите, пожалуйста, мне их найти. Их было 10.

Ребята выполняют задание.

К: Спасибо большое, вы такие молодцы. А вот и следующая подсказка.

(Отдает листочек с подсказкой)

Подсказка:

К нему приходим мы тогда,
Когда болит у нас рука,
Нога, а может и живот,
От всех болезней нас спасет.

2 Станция. Мед. Пункт. Герой – Пилюлькин(П).

П: Здравствуйте друзья, у вас что-то болит? Вы поэтому ко мне пришли?

Д: Нет. Мы за шляпой Незнайки.

П: За шляпой? Ох, даже не знаю, что вам и сказать, но Незнайка покинул меня в своей шляпе, хотите скажу, куда он пошел дальше?

Д: Да

П: Хорошо, только помогите мне, пожалуйста. У меня так много пациентов, которым очень нужна помощь, что один я не справляюсь.

Задание: Перед вами 4 зверя, у них очень сильно болят лапки, помогите мне забинтовать их.

П: Спасибо, дорогие мои, а вот и ваша подсказка.

(Отдает лист с подсказкой)

Подсказка: Он любит песни сочинять, учил незнайку он играть, он композитор, музыкант, входящим в клуб он очень рад.

3 станция. Клуб. Герой – Гусля(Г).

Г: Ух ты, ребята, а вы ко мне пришли учиться петь?

Д: Нет, за шляпой Незнайки

Г: К сожалению, здесь шляпы Незнайки нет, но я могу вам сказать куда он отправился после, если вы мне поможете. Я решил переслушать песни, которые у меня есть. И вот беда - никак не могу вспомнить названия некоторых песен. Вы сможете сказать их названия?

Д: Да.

Задание: Угадать название песен.

1. От улыбки хмурый день светлей.
2. Отпусти и забудь.
3. Бу-ра-ти-но.
4. Танец маленьких утят.
5. Ничего на свете лучше нету.

Г: Вы так хорошо знаете все песни, из вас получились бы прекрасные музыканты! А вот и ваша подсказка. Спасибо за помощь.

(Отдает подсказку)

Подсказка:

Когда мы кушать все хотим,
Скорей ТУДА мы все бежим,
Нас всех покормят только там,
Скорей скажи, куда же нам?

4 станция. Столовая. Герой – Пончик(П).

П: Ну ничего не получается сегодня. Ребята, помогите мне приготовить красивые пончики. А то я даже не знаю, как их все раскрасить.

(Секундное молчание)

П: Ой, ребятки, а зачем вы ко мне пожаловали? Я подумал, что вы - новые кондитеры.

Д: Нам нужна шляпа Незнайки.

П: ааа, Незнайка опять потерял свою шляпу? Я точно помню, что он уходил в шляпе от меня, и даже расскажу вам, куда он пошел дальше. Но мне очень нужна ваша помощь, я не успеваю раскрасить пончики на праздник. Вы сможете красиво их украсить?

Д: да

Задание: Каждому ребенку дается по бумажному пончику, их задача раскрасить эти пончики.

П: Ребята, покажите, что у вас получилось? Ух ты, как здорово! Спасибо вам, что помогли. Сейчас расскажу, куда отправился Незнайка.

Подсказка (Рассказывает): Он пошел туда, где люди могут узнать полезную информацию из разных книг.

5 Станция. Библиотека. Герой – Знайка(З).

З: Добрый вечер, дорогие друзья. Чем обязан такому визиту?

Д: Мы ищем шляпу Незнайки.

З: Вы пришли туда, куда нужно. Незнайка оставил шляпу у меня. Сейчас мы с вами проверим, достойны ли вы забрать эту шляпу. Сможете собрать несколько картинок из пазлов?

Д: Да, отлично.

Пазлы (Картинки из мультиков):

1. Бременские музыканты
2. Винни – Пух
3. Незнайка на луне.

З: Молодцы, ребята! Вы быстро справились с моим заданием, а сейчас держите шляпу, и скорее бегите к незнайке, он ждет вас у вашего корпуса.

(Дети возвращаются к корпусу)

Н: Вот это да! Глазам своим не верю. Вы нашли мою шляпу. Урааааа! А я уже подумал, что навсегда ее потерял. Спасибо большое, ребята. Кажется, что я нашел тот самый активный, творческий и дружный отряд - это вы! Очень рад, что познакомился с вами!

Спасибо, что помогли мне найти мою любимую шляпу. В знак благодарности я хочу угостить вас вкусными конфетами.(раздает детям конфеты, прощается, уходит)

Кудинов Никита Сергеевич



вожатый д/л «Морской» ФГБОУ «Международный детский центр «Артек»
Республика Крым

Отрядный вечер знакомства с отрядом «Человек будет вечен пока вечно море»

Возраст участников: 15-16 лет

Цель: способствовать знакомству участников временного детского объединения друг с другом.

Задачи:

- Способствовать созданию условий для раскрепощения детей;
- Способствовать созданию доверительных отношений в отряде;
- Способствовать созданию благоприятного эмоционального настроя во временном детском объединении;
- Проанализировать себя, детей, себя относительно детей;

Сценарий вечера

Ребята, сегодня настал вечер, когда мы познакомим друг друга со своими увлечениями и предпочтениями. Поделимся впечатлениями и эмоциями. Я предлагаю Вам познакомится чуть ближе, чем вы были до этого.

Но сначала хочу ввести вас в курс дела, что сейчас вообще будет происходить. Наш отрядный вечер знакомств называется «Человек будет вечен, пока вечно море». Человек и море… Это особая тема. В доисторические времена далёкий предок впервые осторожно выбрался из моря на сушу, и его скользкие жабры вместо привычной воды с пронзительным свистом всосали в себя влажный удушливый воздух.

Это был наш предок!

Человечество зародилось в море. Не оттого лив венах людских и поныне буйно пульсирует кровь – солёная, как и вода океанов? Не потому ли мы не устаём подолгу следить за поступью волн в безбрежии моря, которое пропитано солнцем и вечностью? Что мы видим вдали? О чем мечтаем в такие минуты? Один видный ученый – геолог писал: «Образ жизни моряка воспитывал в нем высокие моральные качества – самоотверженность, бескорыстие, настойчивость и героизм.»

Вы попали в Артек, д\л «Морской», морской профильный отряд. Вы – моряки. Пусть еще не до конца познавшие всё морское дело, но уже начавшие делать большие шаги к этому. Но какой моряк без команды?

Я предлагаю Вам сесть сейчас в круг и провести игру на знакомство, которая называется снежный ком. И правила этой игры Вам объяснит Лиза.

Вожатый ПРОВОДИТ СНЕЖНЫЙ КОМ. Меня зовут Петя и я люблю …

Хорошо, надеюсь вы запомнили имена друг друга. Идем дальше…

Что бы стать моряком, совсем необязательно родиться на маяке, ведь часто бывает так, что достаточно одного небрежного взгляда на синюю гладь и ты очарован навсегда и обратного пути нет. Вы имеете фантастическую возможность стать намного выше, чем есть сейчас. Вы имеете шанс открыть что-то новое в себе. И те, кто сейчас здесь второй раз, не означает, что у вас будет третий или четвертый. Возможно это последний! Команда должна знать все друг о друге, должна понимать друг друга с полу слова. Замечать малейшую радость и еще меньшую грусть, чтобы успеть поддержать добрым словом. И сейчас мы хотим поиграть с вами в игру, которая называется вертушка! Марина…

Игру проводит Марина. Отряд встает в два круга. Один внутренний. Другой внешний. Внутренний разворачивается лицом к внешнему. Друг напротив друга. Игра проводится в три круга. Первый круг: дается паре минута, чтобы рассказать друг другу самое большое достижение в своей жизни. Потом идет смена партнера. Второй круг: минута на то, чтобы пара рассказала друг другу за минуту самую смешную ситуацию в своей жизни. Третий круг: дается минута на то, чтобы рассказать самую нелепую ситуацию в своей жизни. И сразу проводится игра «Атомы молекулы».

Вижу, что настроение начинает подниматься! Наш профиль – это свод традиций и примет! Одна из них – мы просим у моря победы и попутного ветра на выходах и чего-то ещё. Сейчас Лиза раздаст вам каждому по фломастеру и один листик. Вам надо пустить этот лист по кругу и написать буквально пару слов, о том, чего вы больше всего хотите попросить у моря.

А пока вы будете писать, я расскажу про работу в море. У нас будет 4 выхода в море, на разных маршрутах. Цель этих выходов – научиться работать единым экипажем. Потому что вместе легче, как минимум. Научиться работать на веслах и подготовить себя к гонке на шлюпках. Хождение на веслах вырабатывает ловкость, настойчивость, выносливость. Процесс гребли, втягивающий в работу наиболее крупные группы мышц, активизирует деятельность органов кровообращения и дыхания, укрепляет нервную систему и мышечно – связочный аппарат.

Бытует такое мнение, что мысли материальны. Сейчас я хочу, чтобы встали в одну шеренгу у кромки моря, обязательно мальчик девочка, взялись за руки и представили самый яркий момент смены, которого вы очень ждете.

Жду, пока они берутся за руки. Закрывают глаза.

Человек, которого вы сейчас держите за руку – это ваш товарищ и верный друг, люди, которые держат друг друга за руку – это костяк. Костяк, который только вместе придёт к чему-то великому. Когда вы закончите, вы должны открыть глаза, Вам Марина с Лизой три раза крикнут слово «мы», а вы должны ответить «команда».

После они садятся в круг, вожатые говорят пожелания на смену.

Николаюк Анастасия Евгеньевна

Студентка ФГБОУ ВО «Забайкальского государственного университета



Квест-технология как эффективная форма организации деятельности временного детского коллектива в условиях детского оздоровительного лагеря

На современном этапе развития человеческого общества такие универсальные ценности, как жизнь и здоровье детей приобретает особое значение. Организация детского отдыха и оздоровления имеет в нашей стране, не маловажное значение в социальной политике государства, так как создает условия для организованного отдыха и оздоровления детей, подростков и молодежи, реализации задач воспитания и развития, возможностей в каникулярное время активно и качественно продолжает дополнительное образование школьников, которое начинает активно вторгаться в образовательную реальность Массовой формой организации отдыха детей в каникулярный период является детский оздоровительный лагерь.

Отдых детей – это и время отдыха и период значительного расширения практического опыта ребёнка, творческого освоения новой информации, её осмысления, формирования новых умений и способностей, которые составляют основу характера, общение и коммуникация, жизненное самоопределение и нравственная направленность личности .

Важным аспектом в организации отдыха и оздоровления детей является создание таких условий, при которых у ребят появилось бы внутреннее побуждение к творчеству, к учению и дальнейшему саморазвитию, и именно поэтому в настоящее время востребован профессионал способный успешно реализовывать государственную образовательную политику, заданную в новых образовательных стандартах, содействующую личностному развитию и успешной социализации школьников, сохранению и укреплению их физического, психологического, социального и духовно нравственного здоровья, для выполнения же социального заказа педагог должен владеть инновационными технологиями.

Изложение основного материала статьи

Ученые отмечают дисбаланс на существующем в России рынке спроса и предложения специалистов, с одной стороны, сокращение жизненного цикла большинства профессии или попросту их исчезновение, с другой стороны. Это стимулирует к разработке новых подходов и форм работы в образовательной деятельности.

Переход современной системы образования на работу по требованиям Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО), который направлен на решение

задач воспитания и социализации детей через разнообразие организационных форм воспитательной деятельности, обусловил ряд сложностей, с которыми сталкиваются педагоги образовательных учреждений. Для современного педагога очень важно во время образовательного процесса, создавать единое взаимодействие педагога и учащегося на основе современных педагогических, гуманитарных6 технологий. Современные социокультурные условия детерминируют развитие образовательных технологий, зачастую их обновление идёт посредством интеграции идей из нескольких технологий и применения сетевых ресурсов Интернета, технических средств обучения, включая электронные гаджеты, что способствует высокой личностной включенности в обучение, интерактивному взаимодействию обучающихся, быстрому доступу к информации и повышению у них познавательной мотивации. К образовательным технологиям, отвечающим современным требованиям, может быть отнесена квест-технология.

Одними из первых в Забайкальском крае учеными исследователями Е.А. Игумновой и И.В. Радецкой была разработана и внедрена в образовательный процесс ФГБОУ ВО «ЗабГУ» квест-технология, которую можно отнести к образовательным технологиям отвечающим современным требованиям.

Авторами выделены следующие теоретические аспекты данной технологии:

- образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определённому сюжету. Веб-квест можно рассматривать как один из видов квест-технологии;
- алгоритм квеста строится в логике технологии проблемного обучения – от постановки проблемы до путей ее решения, представления результата и рефлексии, что направлено на развитие обучающегося как активного субъекта жизнедеятельности;
- образовательные «продукты», выполняемые индивидуально или в группе в результате выполнения квеста, могут быть различными: от решения поставленной проблемы в виде ответа на вопрос до созданных мультимедиапрезентаций, роликов, сайтов, буклетов и др. В этом смысле образовательные квесты взаимосвязаны с идеями «инструментальной» педагогики и методом проектов Д. Дьюи (США) конца XIX века;
- интрига и сюжет, привнесённые в эту технологию, являются элементами игрового обучения – ролевой или приключенческой игры, которая по сущности носит командный характер;
- использование специальных компьютерных программ, информационных возможностей сети Интернет, как в ходе выполнения, так и в представлении результата квеста и обмена мнениями характеризует эту технологию как информационно-коммуникационную

Для нас в рамках нашего исследования особый интерес представляет внедрение квест-технологии в работу педагогов в условиях летнего детского оздоровительного лагеря. Мы предполагаем, что использование данной технологии будет являться наиболее эффективной формой организации деятельности младших

школьников, так как лето, это самая лучшая незабываемая пора для отдыха, развития творческих способностей и совершенствования интеллектуальных возможностей ребёнка, вовлечение детей в новые социальные связи, удовлетворение индивидуальных интересов и потребностей.

Никулина Марина Олеговна



Член педагогического отряда «Забайкальское созвездие» Забайкальской краевой детской общественной организации «Республика юных забайкальцев» Забайкальский край

Сценарий огонька знакомств «Вместе мы ярче!»

Подготовка

Для подготовки огонька понадобится: теплые покрывала, яркая ткань, свечи электронные или восковые (придумать подставку под свечи, чтобы не испачкать ткань), неоновые палочки по количеству участников огонька, включая вожатых (обычно продаются по 10 штук, проверьте чтобы внутри были перемычки для создания браслетов, они нам понадобятся), талисман отряда.

По кругу разложите покрывала, постарайтесь расположить их так чтобы всем было комфортно и каждому хватило места. В центре круга красиво расположите ткань и свечи, также по кругу расположите неоновые палочки . Зажгите свечи и идите встречать детей.

Огонек

Прежде чем завести в детей в место проведения огонька, обговорите с ними правила как нужно заходить на огонек. Объясните, что у других отрядов также идут огоньки и мешать другим не есть хорошо.

Внесите таинственности. Спросите доверяют ли Вам ребята и готовы ли они идти за вами. Предложите им выстроится в длинную цепочку, взяться за руки и закрыть глаза . Аккуратно заведите детей в помещение проведите по линии покрывал и когда образуется замкнутый круг предложите ребятам открыть глаза. После того когда все заняли свои места обговорите правила огонька:

" Когда говорит один - все молчат"

" Никого не осуждаем. Нет плохих людей, есть плохие поступки"

" Закон свободного микрофона"

" Все сказанное на "огоньке" не должно "выноситься" за его пределы"

"Огонек" - это не встреча в кафе, здесь не едят и не танцуют"

"Через центр круга переходить нельзя"

Познакомьте ребят с талисманом отряда (обычно это мягкая игрушка, придумайте для нее особую историю)

Проведите первый круг разговора. Вы можете задать самую разную тему для разговора, но вопрос должен раскрывать ребят, их интересы, планы на смену или факты из жизни.

Если необходимо, то вы можете провести еще несколько кругов.

Завершение огонька.

В заключение предложите ребятам найти неоновые палочки и попросите их пока не ломать. Пока ребята ищут палочки и встают вкруг приготовьте перемычки для палочек.

Встаньте с ребятами в круг и предложите сломать палочку, когда все палочки вспыхнут ярчайшими красками, начните рассказывать историю.

« Каждый человек уникален, индивидуален и мы с вами не исключение. Мы словно эта яркая палочка всю жизнь пылаем, но когда ты индивидуальность, ты имеешь только один цвет. Для того, чтобы познать все сочные краски жизни, нужно общаться с разными людьми (в это время передайте ребятам перемычки и предложите соединить все палочки в один яркий круг).

Только вместе мы можем стать счастливыми, прожить эту смену красочно, используя самые смелые цвета.»

Положите неоновый круг в центр, встаньте в орляткий круг и спойте лагерную песню.

Поблагодарите ребят ,пожелайте хороших снов и расскажите, что с огонька нужно уходить тихо ,не мешая другим отрядам.

Володько Ярослав Витальевич

ФГБОУ ВДЦ «Океан»
Владивосток

Психологическая пошаговая ролевая игра с историческим детективным сюжетом «Сталинградская битва»

Цель: формирования социально-активной личности гражданина и патриота, обладающей чувством национальной гордости, гражданского достоинства, любви к Отечеству и своему народу.

Задачи:

- Обучающие: Познакомить с историческими событиями во время Великой Отечественной Войны.
- Развивающие: мышление, воображение, словарный запас, умение аргументировать свою позицию.
- Воспитательные: Формирование патриотических чувств у подрастающего поколения. Воспитание чувства гордости за свою страну, своих героев

Участники: 14 детей возраста 13-18 лет (мальчики и девочки).

Форма проведения: игра, дискуссия.

Оборудование:

Карты 14 (шт.)

14 – персонажей

14 масок

14 шпаргалок с кратким описанием персонажа.

14 распечатанных документов «персонажи» на каждого участника.

Организация усвоения полученной информации: рефлексия по завершению мероприятия и по итогу дня.

Действующие лица: атакующая сторона против защищающей.

Ведущий – вожатый или воспитатель.

Каждая ролевая игра моделирует ситуацию, далекую от действительности. И каждый раз участникам игры предстоит перевоплощение. И чтобы "вжиться в образ», нужно не только знать биографию и характер своего героя, нужно представлять и чувствовать эпоху, в которой происходит действие. Поэтому давайте прежде всего должна быть соответствующая атмосфера в том месте, где проводится данное мероприятие, а именно: украшение аудитории на военную тематику, показ слайдов, где представлены основные герои игры.

СОВЕТ № 1. Приступать к организации игры можно лишь после того, как Вы полностью прочитали

разработку и разобрались в ней.

СОВЕТ № 2. Начинать игру можно только после того, как Вы оборудовали игровое пространство и приготовили игровой реквизит.

СОВЕТ № 3. Начинать игру можно только после того, как Вы подготовили и проинструктировали игроков, обратите внимание на то, что после того, как персонажи убирают (голосованием или действиями атакующей стороны) из игры, персонаж должен рассказать свою краткую биографию. Для визуализации можно даже вывести на экран фото.

Начало игры:

Происходит раздача карт, выдаются распечатанные листы с биографией участников Сталинградской битвы, ребенок находит своего персонажа, ребята расходятся на 5 мин изучения биографии и возвращаются за игровой стол. Далее следует

Погружение в сюжет: Гигантское сражение развернулось на огромной территории площадью около 100 тыс. кв. км при протяженности фронта от 400 до 850 км. Участвовало в этой грандиозной битве с обеих сторон на разных этапах боевых действий свыше 2,1 млн человек, около 30 тыс. орудий, более 2 тыс. самолётов и такое же количество танков. По целям, размаху и напряженности боевых действий Сталинградская битва превзошла все предшествующие ей сражения мировой истории. Вам предстоит занять одну из сторон этой битвы, либо атакующую во главе с фельдмаршалом Фридрихом Паулюсом, либо сторону защитников Сталинграда. Задача защитников Сталинграда обнаружить фашистских военачальников и захватить их в плен или уничтожить. Задача атакующей стороны сделать все возможное, чтобы численное преимущество было на их стороне. Давайте посмотрим на экран и узнаем кто принимал участие в Сталинградской битве. (тут нужно включать слайды и проговорить только имя персонажа)

Атакующие:

Фельдмаршал Фридрих Паулюс - 30 января 1943-го года - за день до полного краха окруженной 6-й армии - Паулюсу был присвоен чин генерал-фельдмаршала. Расчет был простой - ни один высший командующий за всю историю Германии не сдавался в плен. Тем самым фюрер намеревался подтолкнуть своего новоиспеченного фельдмаршала к продолжению сопротивления и, как следствие, самоубийству. Поразмыслив над подобной перспективой, Паулюс решил по-своему и приказал прекратить сопротивление.

Вальтер фон Зейдлиц-Курцбах - Генерал артиллерии, Аристократ Зейдлиц в армии Паулюса командовал корпусом. В плен сдался в тот же день, что и Паулюс, правда на другом участке фронта. В отличие от своего командующего на сотрудничество с контрразведкой пошел практически сразу. Именно Зейдлиц стал первым председателем "Свободной Германии" и Союза немецких офицеров. Он даже предлагал советским властям сформировать из немцев части для борьбы с фашистами. Правда, в качестве военной силы пленных уже не рассматривали. Их использовали только для пропагандистской работы. После войны Зейдлиц оставался в России. На подмосковной даче он консультировал создателей фильма о

Сталинградской битве и писал воспоминания. Несколько раз просил о репатриации на территорию советской зоны оккупации Германии, однако каждый раз получал отказ.

Артур Шмидт - начальник штаба генерал-лейтенант, был нетерпим и заносчив, холоден и безжалостен. Чаще всего он навязывал свою волю, редко считался с мнением других. Попав в плен отказался сотрудничать с советской властью, в какой бы то ни было форме и сохранил на протяжении всего периода заключения враждебное отношение к ней. Ни пытки, ни длительное пребывание в одиночке склонили его к работе с коммунистами, которым очень хотелось использовать Шмидта в пропаганде. Когда русские, наконец, поняли, что сломать его не удастся, приговорили генерала к 25 годам каторжных работ, освобождён после визита канцлера ФРГ Конрада Аденауэра в Москву 1955 году.

Защитники:

Яков Павлов, русский - Вечером 27 сентября 1942 г. Я.Ф. Павлов получил боевое задание командира роты лейтенанта Наумова разведать обстановку в 4-этажном здании, выходящем на площадь 9-го января (центральную площадь города) и занимавшем важное тактическое положение. С тремя бойцами (Черноголовом, Глущенко и Александровым) ему удалось выбить немцев из здания и полностью захватить его. Вскоре группа получила подкрепление, боепитание, телефонную линию. Вместе со взводом лейтенанта И .Афанасьева численность защитников дошла до 24 человек. Далеко не сразу удалось прорыть траншею и эвакуировать мирных жителей, скрывавшихся в подвалах дома. Фашистские захватчики непрерывно атаковали здание, пытались разбить его артиллерией и авиабомбами. Умело маневрируя силами небольшого "гарнизона", Я.Ф.Павлов избегал больших потерь и в течение почти двух месяцев не давал врагу пробиться к Волге.19 ноября 1942 г. войска Сталинградского фронта (см. Операция «Уран») перешли в контрнаступление. 25 ноября во время атаки Я.Ф. Павлов был ранен в ногу. Лежал в госпитале, затем воевал наводчиком орудия и командиром отделения разведки в артиллерийских частях 3-го Украинского и 2-го Белорусского фронтов, дошел до Штеттина. Был награжден двумя орденами Красной Звезды, медалями. Вскоре после окончания войны (17 июня 1945 г.) младшему лейтенанту Я.Ф.Павлову было присвоено звание Героя Советского Союза (медаль № 6775). Демобилизовался из рядов Советской Армии в августе 1946 г.

Михаил Паникаха, украинец. Героя Советского Союза Михаила Паникаху называют "Сталинградским Данко". Он воевал в 193-й стрелковой дивизии. По воспоминаниям командира дивизии Смехотворова, их позиции "атаковали одновременно больше 70 немецких танков. Семь из них прорвались к переднему краю 883-го полка и стали крутиться над окопами". Тогда рядовой Паникаха, бывший морпех, взял бутылки с зажигательной смесью и пополз к головному танку, и уже замахнулся для броска, когда бутылку разбила случайно попавшая в нее пуля. Воспламенившаяся жидкость облила бойца - голову, плечи, грудь. По воспоминаниям очевидцев, Паникаха горел, как факел. Он все-таки догнал немецкий танк, прыгнул на него и разбил вторую бутылку над двигателем машины. Танк загорелся. Паникаха погиб. За этот подвиг он был награжден орденом Отечественной войны первой степени. Звание Героя Советского Союза ему присвоили только в 1990 году, к 45-летию Победы в Великой Отечественной войне. Как раз успели до развала Союза...

Люся Радыно - разведчица Великой Отечественной войны. В Сталинград ее эвакуировали в 12 лет из блокадного Ленинграда. На службу в агентурной разведке Люся вызвалась в числе первых добровольцев. Она прошла подготовку, после чего ей были поставлены задачи по добыче разведданных. В начале августа 1942 года Люся впервые была заброшена в тыл врага за Дон. Всего Люся Радыно совершила несколько разведвылазок, доставив штабу 62-й армии ценные сведения. После чего командование приняло решение больше не выпускать Люсю в тыл врага, так как это стало опасно. Она была награждена медалями «За отвагу» и «За оборону Сталинграда». После войны девочка вернулась в Ленинград, закончила институт, создала семью, много лет работала в школе, учила детей.

Ханпаша Нурадилов, чеченец был призван в 1940 году, попал в легендарную дивизию Котовского - ездовым кавалерийского расчета. На фронте оказался с первых дней войны. После отступления с территории Украины "переучился" на пулеметчика. В конце августа 1942 года воевал на подступах к Сталинграду. Нет сомнений в его подвиге: командир пулеметного взвода, будучи тяжелораненным, Ханпаша не оставил свою позицию и продолжал поливать пулеметным огнем противника, который бросил против него три минометные батареи...Боевой счет пулеметчика Нурадилова: "920 убитых фашистов, 12 плененных, семь захваченных вражеских пулеметов", - говорится в наградном листе, подписанным Константином Рокоссовским, тогда - командующим войсками центрального фронта.

Рубен Ибаррури, испанец. На фронт ушел с первых дней войны, погиб в Сталинграде в 1942 году в возрасте 22 лет. Летом 1942 года лейтенант Ибаррури командовал пулеметной ротой. 23 августа немецкая танковая группировка в районе железнодорожной станции Котлубань (ныне - Городищенский район Волгоградской области) угрожала отрезать Сталинград от основной группировки советских войск. Сдерживать натиск танков выдвинули стрелковый батальон и пулеметную роту, позже должны были подтянуться части 35-й дивизии. Когда погиб комбат, Рубен взял командование на себя, поднял солдат в контратаку. Вражеские силы удалось отбросить. Но Ибаррури был ранен. Его эвакуировали в левобережный госпиталь в Ленинск, там он умер и первоначально был похоронен. Позднее его перезахоронили на Аллее Героев в центре Волгограда. Звание Героя ему присвоили в 1956 году.

Хафиз Фаттяхутдинов, татарин. Учитель русского и татарского языков по образованию, на фронт ушел добровольцем. В Сталинград попал уже в звании капитана. Он погиб в бою 14 января 1943 года. За этот последний бой его представили к награде - званию Героя. "За то, что он в бою под Басаргино, действуя в составе наступавшей XV гвардейской стрелковой дивизии 14 января 1943 года по своей инициативе, взяв с собой орудие и пулемёт с расчётами, всего 10 человек, проехал на фланг, а затем в тыл противника, истребил до 400 вражеских солдат и офицеров, выдержав получасовой бой с силами, превосходившими его силы в 70 раз, положил начало разгрому группировки, угрожавшей остановить наступление советской армии", - написано в наградном листе. Но Героя так и не дали, решили - ордена Ленина будет достаточно. Указ Президиума Верховного Совета о награждении есть, от 19 июня 1943 года, но саму награду родным так и не вручили. И все равно - герой...

Максим Пассар, нанаец. Пассар по-нанайски означает "меткий глаз". Он ушел на фронт добровольцем в 1941 году. Но потомственный рыбак и охотник мечтал о снайперской школе. Его отправили учиться снайперскому делу в 1942 году. После окончания снайперской школы оказался в 117 стрелковом полку 23 стрелковой дивизии 21 армии, с 10 ноября 1942 года переименованной в 65 армию, 71 гвардейскую дивизию. О Максиме сразу же пошла слава в полку. Он прекрасно видел в темноте, как кошка. Мог часами, не шелохнувшись, сидеть в укрытии. Однажды за две минуты уложил семерых фашистов. С развитием снайперского движения в сентябре 1942 года его назначили командиром отделения снайперов. К октябрю 1942 года Пассар был лучшим снайпером Сталинградского фронта и восьмым в списке лучших снайперов всей Красной Армии. На его счету было 234 убитых фашиста. Немцы называли его "дьяволом из гнезда чертей", издавали обращенные лично к нему листовки с предложением сдаться в плен. "С утра 22.01.1943 года Пассар в числе других снайперов находился в резерве командира батальона, но когда продвижению нашей пехоты мешали засевшие справа немецкие снайперы, Максим Пассар, не сказав никому ни слова, выдвинулся вперед на "охоту", уничтожив двух немецких снайперов. Максим сам погиб от вражеской пули. Тело Максима было вынесено и установлено в палатке санитарной части", - говорится в донесении начальника политотдела дивизии. Максим Пассар был награжден двумя орденами Красной Звезды, Героя, несмотря на ходатайства командиров, в войну ему не дали. А в 2009 году старшеклассники средней школы села Найхин - родового села Пассара, написали письмо президенту страны Дмитрию Медведеву о нанайском герое, попросили присвоить ему звание посмертно. Член Общественной палаты журналист Ирина Полникова на одной из встреч с президентом передала ему эту просьбу. Звание Героя России Максиму Пассару было присвоено в апреле 2010 года.

Медсестра Гуля Королева (ночью выносит бойца с поля боя, тем самым спасая ему жизнь и отменяя действие на этого персонажа с атакующей стороны, она может только один раз себя ночью спасти за игру) - 23 ноября 1942 года во время боя за высоту 56,8 санинструктор Королева вынесла с поля боя 50 раненых бойцов, а когда был убит командир, подняла бойцов в атаку, первая ворвалась во вражеский окоп, несколькими бросками гранат уничтожила 15 солдат и офицеров противника. Была смертельно ранена, но продолжала вести бой, пока не подоспело подкрепление. 9 января 1943 года командованием Донского фронта была награждена орденом Красного Знамени (посмертно).

Связист сержант Матвей Путилов. (его задача наладить связь между группировками войск в условиях боя. Он должен обнаружить Маршала и активировать его, он может за одну ночь проверить двух персонажей являются ли они Маршалом СССР). 25 октября 1942 г. в разгар ожесточенных боев в районе завода «Баррикады» разрывом снаряда был поврежден полевой кабель. Устранить повреждение поручили командиру отделения связи 339-го стрелкового полка 308-й стрелковой дивизии М. М. Путилову. Отправляясь на выполнение задания, он знал, что на линии уже погибли два его товарища-связиста. Продвигаясь вдоль проложенного по земле кабеля в поисках места обрыва, Путилов был ранен осколком мины в плечо, другим осколком ему раздробило руку. Истекая кровью и теряя сознание, связист намертво

соединил концы найденного оборванного телефонного кабеля зубами. Благодаря рукописной листовке «Отомстим за Матвея!» поступок Путилова стал известен всем защитникам Сталинграда. За героизм и мужество он был посмертно награжден орденом Отечественной войны II степени, увековечен мемориальной плитой на Большой братской могиле мемориального комплекса «Героям Сталинградской битвы»,

Полковник НКВД Сараев Александр Андреевич. (может проверить любого игрока, утром ведущий объявит кем был персонаж, на которого указал полковник НКВД) 10 августа дивизия Сараева была подчинена командованию 62-й армии, а в ночь с 23 на 24 августа дивизия начала боевые действия на северных окраинах Сталинграда: 282-й стрелковый полк внутренних войск НКВД вступил в бой с 16-й танковой дивизией вермахта и до середины ноября вёл бои в составе группы полковника Горохова Именно 10-я стрелковая дивизия внутренних войск НКВД стала крупнейшим советским соединением, ставшим на пути основных ударных клиньев вермахта во время первого штурма Сталинграда. Как сказано в наградном листе на полковника А. А. Сараева, подписанном А. И. Ерёменко, «дивизия преградила путь к центру города ударной группировке немцев, сдержала натиск врага и совместно с частями Красной Армии вела упорные и тяжелые уличные бои в центральной части города Сталинград, преграждая противнику путь к переправам через реку Волга». Особенностью действий дивизии Сараева в Сталинграде было использование её полков на разных направлениях в городе, который растянулся на 35-40 километров вдоль Волги. При этом между полками дивизии располагались значительно ослабленные части 62-й армии

Маршал СССР Рокоссовский Константин Константинович (сажает в плен любого персонажа, и персонаж теряет возможности участвовать в игре на один ход, не может голосовать, быть уничтоженным атакующей стороной, но может быть уничтожен во время общего голосования. Маршал активизируется только тогда, когда на него ночью укажет связист Матвей Путилов) - Назначенный в сентябре 1942 командующим Донским фронтом, вместе с командующими Юго-Западным (Н.Ф. Ватутин) и Сталинградским (А.И. Еременко) фронтами Рокоссовский принял непосредственное участие в подготовке и проведении операции "Уран", целью которой являлось окружение и разгром немецко-фашистской группировки под Сталинградом. После того, как войска противника оказались в "котле", по решению Верховного Главнокомандующего именно Донскому фронту было поручено расчленить и пленить окруженную вражескую группировку. За победу в Сталинградской битве Рокоссовский был удостоен ордена Суворова 1-й степени. Летом следующего 1944 года К.К.Рокоссовский, командуя 1-м Белорусским фронтом, блестяще проявил себя в операции "Багратион", в ходе которой немецкой группе армий «Центр» было нанесено сокрушительное поражение в Белоруссии. Еще до окончания операции "Багратион" К.К. Рокоссовский был удостоен звания Маршала Советского Союза, а через месяц – звания Героя Советского Союза.

Лукиенко Оксана Сергеевна

Боец СПО «Молния»
г. Оренбург

«Креатив-бой»

«Креатив-бой» – это интеллектуальное командное соревнование.

В качестве заданий в «Креатив-бое» предлагаются открытые и изобретательские задачи.

Цели и задачи «Креатив-боя»

Цель: интеллектуальное развитие детей и их социальная адаптация.

Задачи:

- развитие системности и оригинальности мышления; умений четко и ясно излагать свои мысли, аргументировано доказывать свою точку зрения;
- развитие умения решать нестандартные задачи;
- формирование и развитие коммуникативных умений: умение общаться и взаимодействовать в группе, уважать мнение других, объективно оценивать свою работу.

Оборудование

- проектор;
- экран;
- ноутбук;
- презентация, где представлены задачи;
- листы;
- копировальная бумага (одна на команду);
- ручки;
- грамоты.
- музыкальное сопровождение (отбивки на выход ведущего и жюри, музыка на фон, звук секундомера).

Правила проведения «Креатив-боя»:

1. Количество участников.

В «Креатив-бое» одновременно могут принимать участие от 2 до 5 команд. В команде примерно 5-7 участников, причём лучше разного возраста.

2. Распределение ролей в команде.

В каждой команде выбирается капитан, секретарь (фиксирует ответ команды) и докладчик (презентует

ответ жюри.

В случае, если мало участников, то функции докладчика берёт на себя капитан.

3. Формат заданий.

Командам предлагаются творческие задания – **открытые задачи**. Задания демонстрируются на большом экране – это могут быть слайды презентации или видеофрагменты. В случаи отсутствия проектора возможен вариант раздаточного материала.

4. Время выполнения заданий.

На каждое задание выделяется от 5 до 10 минут.

5. Фиксация вариантов решений.

Каждая команда коллективно работает над заданием, при этом секретари команд **записывают варианты решений на листке бумаги под копирку**. После окончания отведённого на задание времени **один экземпляр ответов передаётся в жюри**, а второй остаётся у команды. После этого команды по очереди докладывают и обосновывают свои решения.

6. Жюри конкурса.

Жюри конкурса состоит из **3-5 человек**. В него могут входить кружководы, воспитатели, вожатые.

Каждый член жюри оценивает выступления всех команд. За одно задание он имеет право присудить каждой команде **до 10 баллов**.

Жюри засчитывает **только те ответы**, которые **были зафиксированы секретарём команды** до начала обсуждения данного задания.

По каждому заданию подводятся промежуточные итоги, при этом члены жюри высказывают краткое мнение о выступлениях команд.

Жюри оценивает качество предложенных ответов; полноту их обоснования; системность подхода и оригинальность решений.

После выполнения всех заданий подводится окончательный итог соревнования и объявляются победители в заранее определённых номинациях.

Пудова Алина Валерьевна

Новокузнецкий институт-филиал Кемеровского Государственного университета,
Факультет психологии и педагогики, группа НООДДа-18-1, 1-й курс



Игра Коммуникации

Цель: убрать барьеры в общении с людьми, техникой, различными приложениями в телефоне (Яндекс Taxi, Сбербанк, календарь Google и т.д.)

Ход:

1.Установка - 3 минуты
2.Деление на группы - 5 минут
3.Локация - 7 минут
4.Локация – 7 минут
5.Локация – 7 минут
6.Локация - 7 минут
7.Локация – 7 минут
8.Локация – 7 минут
9.Свободные локации – 7 минут (на все)
10.Подведение итогов (анализ с залом) – 5 минут

Установка:

В общении с людьми могут возникать барьеры, когда мы не знаем, как именно обратиться к человеку, как задать интересующий нас вопрос, боимся позвонить или написать письмо, не правильно оформить свои мысли на бумаге или во время разговора. Сейчас, предлагаем вам попробовать себя в нескольких ситуациях, с которыми в жизни вы можете столкнуться в любое время и в любом месте.

И именно по средствам игр-коммуникаций, мы с вами попытаемся преодолеть барьеры в общении, но не только с людьми, но и с техникой, приложениями в телефоне, тоже нужно уметь общаться, особенно в XXI веке.

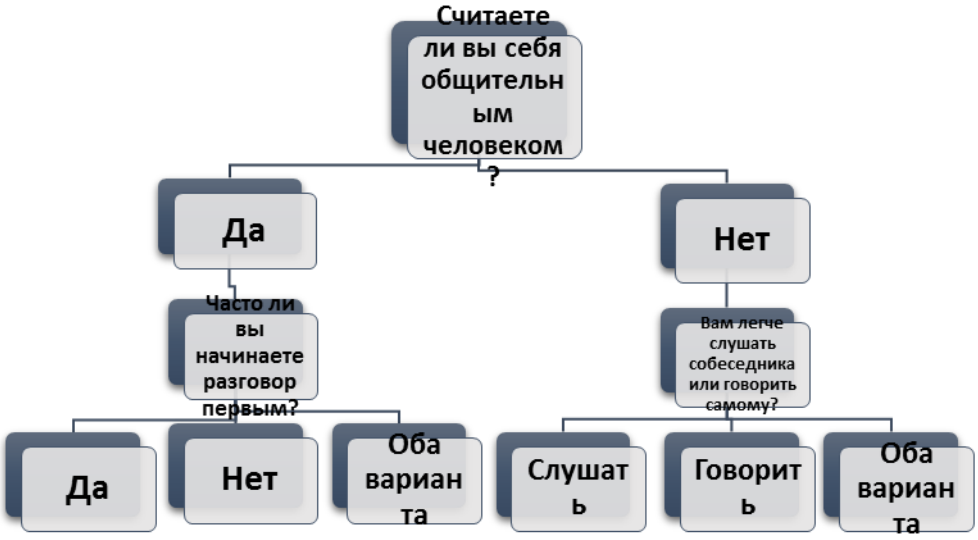
Деление на группы:

Нам необходимо разделиться на несколько групп, и поможет нам в этом небольшой опрос, отвечайте честно.

Итак, посмотрев по сторонам, вы можете, увидите в зале локации и их названия. Сейчас вы разделены на 6

групп, каждая группа должна побывать на всех шести локациях, но в некоторых частях зала вы также можете увидеть мини-локации, где вы также можете принять участие и проверить свои коммуникационные навыки. Итак, у нас получилось шесть групп, по звуковому сигналу, каждая группа расходится по своим локациям (номер группы=номеру локации).

Начинаем!



Локации

Организация мероприятия в школе (куратор играет роль завуча школы)			
Проблема: необходимо получить техническое обеспечение для мероприятия; получить поддержку можно только у завуча по воспитательной работе	Ситуация разыгрывается: ребятам зачитывается задание, и что им предложено сделать (работают в трех мини-группах)	Инвентарь: шаблон правильного оформления письма	Участникам предложено: грамотно сформулировать свою просьбу в письме завучу о помощи в техническом обеспечении на мероприятие (Какое мероприятие? Когда? Что именно нужно: ноутбук, микрофоны, колонки и т.д.)
Товар с АлиЭкспресс не пришел в установленный срок (куратор играет роль продавца АлиЭкспресс)			
Проблема: заказанный товар не пришел в срок, время идет, а товара так и нет	Ситуация разыгрывается: ребятам зачитывается задание, и что им предложено сделать (работают в трех мини-группах)	Инвентарь: шаблон правильного оформления письма	Участникам предложено: обратиться в техническую поддержку, которая указана на сайте; написать продавцу электронное письмо
Банкомат не отдает карту (куратор играет роль сотрудника технической поддержки, которому будут звонить ребята)			
Проблема: банкомат,	Ситуация разыгрывается:	Инвентарь: оставить	Участникам предложено:

после снятия с карточки денег, не отдает карту назад, консультанта нет	ребята приходят на локацию, перед ними задание: «позвонить на горячую линию и поговорить со специалистом, перед этим продумать ряд вопросов, которые необходимо грамотно задать специалисту, чтобы он помог вам вернуть карту»	номер куратора (на распечатанном листочке с заданием), которому ребята будут звонить (специалисту)	позвонить на горячую линию, телефон которой указан на банкомате, и поговорить со специлистом, чтобы он помог вернуть карту
Сломался ноутбук (куратор играет роль специалиста - ремонтника)			
Проблема: сходить в салон ремонта и самому отнести ноутбук, при этом поговорить со специалистом и объяснить, что вы хотите	Ситуация разыгрывается: ребята читают задание, им необходимо продумать ряд вопросов и задать их специалисту, который будет чинить ноутбук	Инвентарь:	Участника предложено: узнать у специалиста: Когда ноутбук починят? Что сломано? Сколько это будет стоить?
Общени в магазине с консультантом (куратор играет роль консультанта)			
Проблема: позвать консультанта и попросить его о помощи в поиске нужного вам размера, цвета, узнать какую-либо информацию о товаре/вещи	Ситуация разыгрывается: ребята приходят в «магазин», им необходимо пообщаться с консультантам	Инвентарь:	Участника предложено: преодолеть страх просить о помощи, страх задать вопрос, считая его не корректным
Вызвать такси (куратор играет роль диспетчера такси)			
Проблема: общение с диспетчером такси по телефону	Ситуация разыгрывается: ребята приходят на станцию перед ними задание: «позвонить диспетчеру и вызвать такси, перед этим продумать что говорить, чтобы диспетчер понял куда ехать такси за вами, будет багаж или нет, дети, животные, цена и т.д.»	Инвентарь: оставить номер куратора (на распечатанном листочке с заданием), которому ребята будут звонить (диспетчеру)	Участника предложено: позвонить диспетчеру такси, четко назвать адрес свое нахождения с подъездом, куда вы поедите, если у вас багаж, животные или дети сказать об этом, узнать цену

Свободные локации и часть оформления

Плакаты	Мотивашки	Заполнение квитанций	Инструкция как зарегистрироваться в соц. Сети
Бланк как заполнять заявление на поступление в вуз (онлайн и на бумаге)	Как получать посылки на почте, отправлть письмо, заполнять извещения и т.д.	Лайфхаки от самих ребят (телефон «видео», чтобы ребята самостоятельно могли записать небольшие «лайфхаки» по теме коммуникаций)	Инструкция как работать в приложении ГосУслуги

Анализ:

-В чем у вас лично были трудности во время игр – коммуникаций?

-Сложно ли было составлять вопросы?

-Считаете ли вы, что после данных игр – коммуникаций барьер был преодолен?

Голенок Ольга Константиновна

ФГБОУ ВО «Владивостокский государственный университет экономики и сервиса»
г. Владивосток

Отрядное дело: «Время Первых»

Актуальность: В настоящее время, одна из приоритетных задач человечества - это освоение космического пространства. Множество аспектов жизнедеятельности человека так или иначе пересекается с данной тематикой. В связи с этим, в данном отрядном деле мы бы хотели расширить знания детей о космическом пространстве и его освоении человеком.

Цель: актуализация знаний детей в области космонавтики.

Задачи:

1. Сформировать у детей представление о современной космонавтике.
2. Способствовать развитию интеллектуальных способностей у детей.
3. Создать условия для расширения кругозора детей.
4. Развить коммуникативных навыков.

Участники: участники программы 14-17 лет.

Оборудование: 4 стола, листы бумаги и письменные принадлежности на каждом столе, доска для фиксации баллов, стулья по количеству участников.

Принцип формирования команд: Каждому ребенку раздаются жетоны разных цветов, дети рассаживаются согласно их цвету.

Результаты:

- сформированное представление у участников о современной космонавтике;
- расширение кругозора и познавательного интереса в отношении современной космонавтики;
- улучшение эмоционального климата в отряде.

Список литературы

1. Митрошенков В.А., Цымбал Н.А. «Первый космонавт планеты Земля». М., 1981 г. Советская Россия, 304 с.
2. Иваненко Д.Д. «Космос, время, энергия». Сборник статей, посвященных 100-летию. Ред. Совет: Э.И. Андрианкин, Р.В. Галиулин, И.С. Головнин, Я.П. Докучаев, В.Ю. Колосков, Н.С. Лидоренко, В.Ф. Панов. М., 2004 г. Белка, 415 с.
3. Электронный журнал «Все о космосе» [Электронный ресурс] \https://aboutspacejornal.net/.
4. Общественно-политический научно-популярный журнал «Российский космос!/» [Электронный ресурс] \ http://www.r-kosmos.ru/\.

Лаврентьева Ольга Сергеевна

ГБПОУ СО «Нижнетагильский педагогический колледж №1», Свердловская область, г. Нижний Тагил



«Интеллектуальный марафон» Для воспитанников 9-12 лет в условиях ДОК «Баранчинские огоньки»

Данное мероприятие реализовано на второй профсоюзной смене Детского оздоровительного комплекса «Баранчинские огоньки» г. Нижний Тагил в 5 отряде (дети 9-12 лет). Мероприятие носит интеллектуально-развивающий характер, т.к. предлагаемые вопросы и конкурсные задания способствовали развитию у воспитанников мышления, внимания и интеллектуальных способностей.

«Интеллектуальный марафон» было представлено в качестве открытого мероприятия, на котором присутствовали представители из администрации, вожатые и инструктор по физ. воспитанию.

Мероприятие оценено экспертами из педагогического состава лагеря положительно (см. Приложение 6 – экспертная оценка) и предложили пополнить методическую копилку лагеря сценарной разработкой данного мероприятия.

Сценарий отрядного мероприятия

Название мероприятия: «Интеллектуальный марафон».

Форма проведения: интеллектуально-развивающая.

Целевая аудитория: 9-12 лет.

Место проведения: холл корпуса детского лагеря.

Время проведения: 20:00.

Цель проведения: создание условий для выявления интеллектуальных способностей воспитанников.

Предварительная подготовка

1. Сообщить администрации о проведении мероприятия.
2. Объявить в отряде о прохождении данного конкурса.
3. Выбрать жюри для оценивая конкурса.

Задачи:

1. Формировать интерес к интеллектуальной деятельности, желание играть.
2. Способствовать развитию мышления, внимания, коммуникативных навыков.
3. Воспитывать у детей умение проявлять инициативу с целью получения новых знаний, настойчивость, смекалку, целеустремлённость, взаимопомощь.

Действующие лица и исполнители:

1. Ведущий – 1 чел.
2. Ди-джей – 1 чел.
3. Жюри – 3 чел.

Реквизит и оборудование:

1. Стулья – 12 шт.
2. Стол – 3 шт.
3. Грамота – 2 шт.
4. Звуковая аппаратура – 1 шт.
5. Ноутбук – 2 шт.
6. Оценочный лист – 3 шт.

Ход мероприятия

Ведущий*:* Всем, всем добрый вечер! Здравствуйте дорогие участники и уважаемые гости! Я рада приветствовать вас на «Интеллектуальном марафоне», который поможет нам определить самых умных и находчивых.

Для того чтобы начать наше мероприятие, необходимо поделиться на команды. Сделаем мы это следующим образом. Я попрошу выйти 12 человек от цеха. Я заготовила для вас жетоны двух цветов. Попрошу по очереди вытянуть их. ***(Приложение 1)***

И так, у нас образовалось 2 команды: желтых и зеленых. Прошу вас занять свои места. Ваша задача придумать название команды и её девиз.

Ведущий*:* Мне будет нелегко определить самых умных, поэтому в этом помогут компетентное жюри.

1) Давайте поприветствуем человека, который хорошо разбирается в спортивных вопросах – Роман Андреевич.

2)Именно эта девушка отличается начитанностью и знанием этикета – Ольга Викторовна.

3) Следующей девушке присуще грация и очарование, гибкость и плавность движений – Виктория Дмитриевна.

Участники готовы дать название и девиз своей команде.

(Команды называют своё название и девиз)

Вот мы со всеми познакомились. Вы готовы начать игру?

1 задание: Первое задание для команд – это «Разминка». Ваша задача послушать отрывки из мультфильма и на бланке ответов записать его название. Поехали! ***(Приложение 2)***

(Командам включаются отрывки из мультфильмов, задача игроков написать название этого мультфильма.)

1) «Летучий корабль»
2) «Приключения Буратино»
3) «Винни-Пух и все-все-все»

4) «Красная Шапочка и Серый Волк»

5) «Мама для мамонтёнка»

6) «Как львёнок и черепаха пели песню»

7) «Чунга-Чанга»

Жюри считает баллы, а мы приступаем к следующему конкурсу.

2 задание: Каждой команде будет проговариваться сказка наоборот. На ответ каждой команде даётся 1 минута, если первая команда не даёт ответа, то право ответить на вопрос переходит ко второй команде. Давайте попробуем: Лиса или шестеро цыплят. Как будет наоборот? Вы готовы? Болельщики не забывают поддерживать своих участников!

Примеры названия сказок

1. Король под фасолью – Принцесса на горошине.

2. Утки – Гуси-лебеди

3. Великолепный индюк – Гадкий утёнок

4. Бледненький кустик – Аленький цветочек

5. Пёс без босоножек – кот в сапогах

6. Железная отмычка – золотой ключик

7. Синяя Бейсболка – красная шапочка

8. Квадратик – Колобок.

(Команды отгадывают сказки)

Ведущий*:* Позади 2 конкурса, пришло время немного отдохнуть и размяться, для этого я приглашаю 1 представителя от каждой команды.

У нас **«Танцевальная разминка».** Ваша задача показывать движения под зажигательную музыку, а команда будет повторять их. Конечно же, наши болельщики тоже поддерживают участников и танцуют вместе с ними! А в это время наше компетентное жюри выставляет балы за конкурс.

(Команды танцуют)

Ведущий*:* Вот у нас прошла **«Танцевальная разминка»**, команды отдохнули и зарядились энергией. А наше жюри уже готово огласить результаты за 2 конкурса.

(Жюри объявляет результаты за 2 конкурса)

Ведущий*:* Болельщики молодцы, поддерживают свои команды! А мы переходим к следующему конкурсу **«Верите ли вы, что…».** В этом конкурсе вам поможет интуиция. Каждой команде по очереди будет задан вопрос, ваша задача посовещаться 30 сек. и дать ответ «Да» или «Нет». Команды, готовы? Болельщики, готовы? Тогда начинаем.

«Верите ли вы, что…»

1. Лошадь фыркает, чтобы предупредить других об опасности? ***(Нет, прочищает нос, чтобы лучше чуять.)***

2. В зоологическом музее в Петербурге есть чучело камчадала? ***(Нет, Камчадал – это житель Камчатки.)***

3. Перелетные птицы имеют два гнезда – в месте проживания и в южных краях? *(Нет.)*

4. Пожирая своих жертв, крокодилы плачут? *(Нет. Крокодилы, обитающие в солёной воде, часто плачут на берегу, но при этом они просто избавляются от излишка соли, а отнюдь не рыдают от раскаяния или угрызения совести)*

5. Стрижи спят на лету? *(Да. На закате стрижи взлетают на небольшую высоту и спят на лету, а на рассвете спускаются поближе к земле.)*

6. Утром вы выше ростом, чем вечером? *(Да)*

7. Кобра танцует под дудочку факира? *(Нет, кобра не способна слышать музыку: когда с корзины, где находится змея, снимают крышку, кобра приподнимается, готовясь к защите. А затем следует за движениями дудочки, готовясь к атаке.)*

8. Глаз наполнен воздухом? *(Нет, глаз наполнен жидкостью)*

(Команды по очереди отвечают на вопросы)

Ведущий: А это был последний вопрос, команды узнали много нового и интересно, правда? А жюри выставляет баллы за этот конкурс.

Наши команды настроены на победу, чтобы не потерять этот настрой, мы сразу же переходим к следующему конкурсу, который называется **«Шифр»**. Каждой команде выдана пословица, которую необходимо разгадать, вспомнив русский алфавит. Каждая цифра в предложении обозначает номер буквы, стоящей в алфавите. Это задание оценивается на скорость и правильность разгаданной пословицы. Для того чтобы показать, что команда готова дать ответ, вам необходимо поднять карточку вверх.

Болельщики, давайте поддержим аплодисментами наших участников, а они насчет 3 начинают выполнять задание. 1, 2, 3.... *(Приложение 3)*

(Команды разгадывают пословицу)

Ведущий: А у нас вновь подошло к концу 2 конкурса и пришло время размяться, для этого мы приглашаем воспитателя 5-ого цеха – Никиту Сергеевича, который приготовил для вас сюрприз – **игра «Макароны»**. Все встаём со своих мест и повторяем движения!

В это время наше прекрасное жюри подведет итоги за 4 конкурса.

(Никита Сергеевич показывает движения в танце «Макароны», все остальные повторяют)

Ведущий: Команды и болельщики занимают свои места, а мы готовы послушать результаты за 4 конкурса.

(Жюри говорит результаты за 4 конкурса)

Ведущий: Обе команды настроены на победу, но у нас остался еще один решающий конкурс, который может всё изменить. У нас **«Блиц-опрос»**. Конкурс на скорость и точность команды. Я буду задавать вопросы, ваша задача как можно скорее подумать, поднять свою карточку, которая лежит на столе, чтобы я видела вашу готовность и дать правильный ответ. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Команды приготовились, болельщики давайте поаплодируем нашим участникам. Итак, мы начинаем последний конкурс «Блиц-опрос»!

Примерные вопросы:

1. Как называется жидкое косметическое средство для мытья волос? *(Шампунь)*
2. Как по-другому называется детская игрушка волчок? *(Юла)*
3. Из скольких месяцев состоит год? *(12)*
4. Как называется вьющаяся или завитая прядь волос? *(Локон)*
5. Как называется детская зимняя повозка на 2 полозьях? *(Сани)*
6. Какой месяц начинает зиму? *(Декабрь)*
7. Как называется специальная книга, где отмечают успеваемость учащихся? *(Журнал)*
8. В названии какой птицы 40 «А»? *(Сорока)*
9. Как называется устройство для хранения продуктов при низкой температуре? *(Холодильник)*
10. Какую книгу купил папа Карло Буратино, продав свою куртку? *(Азбуку)*
11. Жилище Бабы Яги. *(Избушка на курьих ножках).*

(Команды отвечают на вопросы)

Ведущий*:* Команды молодцы! Быстро отвечали на вопросы. А пока наше компетентное жюри подводит итоги, у нас музыкальная пауза!

(Жюри подводит итоги)

Ведущий*:* Для подведения итогов и награждения победителей мы приглашаем жюри, встретим их громкими аплодисментами!

(Жюри награждает команды)

Ведущий*:* Вот и подошёл к концу наш «Интеллектуальный конкурс». У нас нет проигравших, ведь каждая команда показала блестящий результат.

До новых встреч!

Интернет-источники:

http://ped-kopilka.ru/letnii-lager/viktorina-dlja-detei-7-10-let-s-otvetami.html

Беляева Дарья Олеговна



Специалист по работе с молодежью, педагог – организатор, МАООУ
«Пансионат «Радуга»
г. Тольятти

Эссе «Я вожатый»

Вожатые являются ключевым звеном в процессе воспитания и организации детского отдыха. Знания и навыки, которые получают от своих вожатых дети, остаются с ними на всю жизнь. Поэтому важно, чтобы вожатый был настоящим профессионалом своего дела, человеком универсальным и многогранным. Способный заинтересовать, подружиться, научить, подсказать и поддержать ребенка любого возраста и статуса. Для меня главное условие – вожатый должен быть искренним и делать свою работу с полной отдачей. Никто не чувствует ложь и неискренность так, как дети.

Цели моей работы меняются в зависимости от смены, возраста и категории детей. Основной целью, которая является неизменной из смены в смену, можно выделить - создание коллектива в отряде, уделяя внимание каждому ребенку с учетом его потребностей и особенностей. Главной задачей в работе для себя ставлю привлечение каждого ребенка к активной деятельности через систему поручений, обучений и личного примера.

За короткое время смены (21-24 дня) стараешься успеть научить своих детей многому, например, работать вместе всем отрядом, доводить начатое дело до конца, приобрести навыки самообслуживания. А так же привить детям санитарно-гигиенические навыки, уважение к окружающим людям, дисциплинированность при выполнении режимных моментов. Для развития творческих и спортивных способностей обязательно проводим мастерские и спортивные часы.

В лагере настолько творческая атмосфера, что усидеть на месте просто невозможно. Каждую секунду, каждую минуту хочется творить и создавать что-то новое и для себя, и для других. Эту атмосферу хочется бесконечно поддерживать и не спугнуть даже мимолетным дыханием, трепетно беречь и защищать. Ну и, конечно, что заставляет приезжать в лагерь вновь и вновь - это дети. Их живые, неподдельные эмоции, сумасшедшая отдача. Не смотря на интересную работу , порой бывает нелегко. Зачастую сталкиваешься с трудными ситуациями. Например, работая на младших отрядах, встречаются детки, не приспособленные к самостоятельной жизни. Приходиться помогать одеваться, заплетаться и мыться. Многие из них впервые оказались в непривычных для них условиях и начинаются слезы. Особенно перед сном. Отличным способом успокоить ребят становится сказка на ночь, крепкие объятия и беседы перед сном. Стараешься максимально занимать детей в течении дня подвижными играми, чтобы к вечеру не

оставалось сил на слезы. Со средним звеном сталкиваешься с эмоциональной нестабильностью, внезапной сменой настроения. В таких случаях нередко обращаешься за помощью к родителям, для понимания бывают ли такие ситуации дома и как родители с ними справляются. Работая в связке с родителями, с такими ситуациями легко справиться. Если же родители не дают дельных советов, каждая ситуация требует индивидуального подхода. В моей практике обычно помогают такие техники как беседы, психологические и ролевые игры. Со старшими отрядами все веселее, основной сложностью являются межличностные отношение и половое созревание. В таких ситуациях большим плюсом становится возраст и личный опыт. С легкостью получается стать для ребят авторитетом и другом, которому доверяешь, веришь и принимаешь полученные советы.

Последние 2 года я являюсь членом сводного педагогического отряда. Основным вкладом в вожатскую деятельность считаю активное участие в проведении курсов ШВМ, организации выездного семинара для будущих вожатых и личным примером своей работы в лагере. Работая педагогом-организатором, оказываю существенную помощь своим вожатым в разработке КТД, проведении мероприятий, написании сценариев, работе на сцене и работе в отрядах. Уверена, что это только начало. В планах на будущее есть организация школы ведущих и аниматоров, обучении разработки крупных новых мероприятий для вожатых.

Осипова Елена Владимировна

Муниципальное Бюджетное Образовательное Учреждение
«Гимназия №11 г.Ельца»

Творческая мастерская «Мой Ангел-Хранитель»

Методическая цель: Формирование у детей целостного представления духовно-нравственных понятий через реализацию их творческого потенциала.

Задачи:

- формировать умение чувствовать красоту мира;
- обучать последовательности и приёмам рисования;
- развивать творческое воображение;
- воспитывать чувство уважения к православной культуре.

Оберемко Валерия Владимировна

ФГБОУ ВО Воронежский государственный педагогический университет, студентка



Методическая разработка игры по станциям «Страна Немых»

Краткое описание идеи – игра способствует развитию команды, сплоченности. Участники получают задание – сохранить тишину в Стране Немых. Сделать это отряды могут, только выполнив задания Хранителей Тишины (вожатых с заклеенными малярным скотчем ртами), которые не могут озвучивать задачи (отряды читают задания на листках в руках вожатых). Нарушая тишину, отряды получают штраф (минуту стоят всем отрядом на месте и теряют одного человека из команды). Побеждает отряд, который пройдет все станции первым.

Цель: создание внутриотрядного сплочения посредством использования абсолютной тишины, активной мимики и жестов, зрительных анализаторов, исключая речевую коммуникацию и производство громких звуков, как сдерживающего фактора сплочения.

Задачи:

1. приобрести навыки организации работы в команде;
2. сплотить отряды в ходе выполнения командных заданий;
3. выявить с помощью игры самый активный отряд.

Актуальность: Игра создает необходимую эффективную коммуникацию в отряде и позволяет каждому проявить свои командные роли.

Участники: около 350 человек в возрасте от 7 до 17 лет.

Перечень необходимого реквизита и оборудования: колонки, ноутбук, микрофон, малярный скотч, распечатанные задания для станций (см. в архиве), маршрутные листы.

Время проведения: не менее 1 ч.

Помещение: территория лагеря.

Предполагаемые результаты:

Формулировка результата Показатели результата Способы оценки и фиксации результата

- участники приобрели навыки организации работы в команде;
- каждый проявил себя в той или иной командной роли;
- созданы условия для внутриотрядного сплочения.
- участники успешно прошли все игровые задания;

- произошло сплочение отряда.
- включенность каждого участника в процесс игры;
- рефлексия.

План проведения:

1. Вступление и приветствие

- Приветствие
- Объяснение правил игры

2. Основная часть

- Наблюдение за ходом игры, контроль физического и эмоционального состояния детей

3. Подведение итогов

- Заключительные слова
- Награждение отрядов

4. Анализ мероприятия

Библиографический список

1. Асеев В. Г. Возрастная психология: Учебное пособие.– Иркутск, 1989.
2. Винокурова О.А. Методика организации и проведения отрядныхогоньков, методическое пособие. - ВДЦ «Орлёнок», 2012.
3. Данилюк А.Я., Кондаков А.М., Тишков В.А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. - М.: Просвещение, 2014. - 24 с.
4. Леванова Е.А., Попова (Смолик) С.Ю., Прокохина М.И., Пушкарева Т.В., Коршунов А.В. Методические рекомендации для старшего вожатого образовательной организации. - М., 2016. – 47 с.
5. Царева Н.П. Организация жизнедеятельности временного детского коллектива в детском оздоровительном лагере (Методическое пособие). – Спб., 2013.

Патыкина Татьяна Алексеевна

ФГБОУ «Международный детский центр «Артек», вожатая детского лагеря «Полевой»

Отрядное дело «Корону носить – дело нехитрое. А вот как сделать людей счастливыми?»

Возраст участников: 14-16 лет

Цель: создать условия для развития навыков творческого мышления в процессе ознакомления с жизнью Януша Корчака и его литературным наследием.

Задачи:

- познакомить с основными жизненными принципами и подвигом выдающегося педагога, писателя, общественного деятеля Януша Корчака;
- способствовать формированию потребности чтения книг духовно-нравственной направленности;
- содействовать формированию умения совместного сотрудничества детей в решении учебных задач;
- содействовать формированию качеств, необходимых для жизни в обществе: ответственность, такт, способность строить линию поведения с учётом позиции других людей.

Оборудование: экран; раздаточный материал: лист А4, ручка, фломастеры или цветные карандаши; карточки для работы в группах с указанием названия направления работы:"Улица", "Взрослые дома", "Мысли и чувства", "Развлечения", "Мальчики и девочки"; плакат "Правила жизни"; книга "Король Матиуш первый"; 5 маленьких корон; сердца для рефлексии.

Формы работы:

- Работа в парах
- Работа в группах
- Педагогические мастерские
- Информационно – коммуникативная технология
- Деятельностный подход

Литература:

1. Российское общество Януша Корчака. Памяти Корчака. – М.: Россия, 1992. – 72 с.,.
2. Методики для вожатых [электронный ресурс] – URL: https://summercamp.ru/%D0%9D%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%80_%D0%B8%D0%B3%D1%80_%D0%BD%D0%B0_%D1%81%D0%BF%D0%BB%D0%BE%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_19
3. Интернет-журнал по психологии «Развитие» [электронный ресурс] – URL: http://zhurnal-razvitie.ru/psixologicheskie-igry/igra-krokodil-pravila-interesnye-slova-dlya-igry.html

Пахомов Сергей Анатольевич

План-конспект обучающего занятия по основам ЗОЖ

1 этап

Для начала будут проведены занятия по правилам поведения на море и спортплощадках, затем будут проведены спортивные тесты для выявления уровня спортивной подготовки ребят и выявления 10-ти сильнейших ребят и девушек центра. Для того чтобы стать участников второго этапа нужно пройти:

- тесты;
- медицинская диагностика;
- инструктажи;
- спортивные часы.

2 этап

На этом этапе начинает работать Совет Здоровья, в который входят физорги от каждой группы.

Сбор Совета проходит ежедневно. В обязанности физоргов входит:

- информирование отряда о спортивной жизни лагеря;
- подготовка заявок на участие и помощь в организации соревнований;
- организация тренировок команд;
- контроль посещения зарядок своих команд.

На данном этапе проходят товарищеские встречи между командами по волейболу, футболу, настольному теннису, шашкам и шахматам. По всем видам спорта будут вывешены сетки соревнований, разработан день индивидуальных конкурсов (физорги, инструктора по спорту, желающие ребята), будет введена конкурсная система зарядок. Кроме этого работает инициативная группа по разработке дел спортивной направленности для проведения в лагере.

3 этап

Работа инициативной группы: разработка, защита, подготовка, проведение и анализ дела Спортивной направленности. Сборная команда лагеря – победитель товарищеских встреч, принимает участие в спортивном празднике на общелагерном уровне.

Активные участники и разработчики дела в результате участия во всех трех этапах Спортивного приключения получат звание «Знаток спортивного приключения»

1.Организационный период:

СВЕТОФОР

Подвижная игра на местности

Место проведения – территория лагеря.

Оборудование: ленточки красного, зеленого и желтого цвета в равных количествах для каждого участника, степлер.

Количество участников: все отряды по очереди.

Вид дела: игровое, состязательное.

Подготовка программы. Оговаривается территория игры, назначаются наблюдатели и «базы». В каждом отряде дети рассчитываются на 1-ый, 2-ой, 3-ий, 4-ый. Первым участникам степлером к рукаву одежды прикрепляют ленточки желтого цвета, 2-ым – красного, 3-им – зеленого, 4-ым – синего цвета.

2. Основной период.

ЭЙ, СКАЗКА!

Ситуационно-ролевая игра

Место проведения: территория лагеря.

Оборудование: жетоны, части карты.

Вид дела: командное, творческое, коммуникативное.

Подготовительная работа: вожатые распределяют роли сказочных героев, создают костюмированный образ героя, разрабатывают задания для детей, располагаются на территории лагеря в зоне видимости.

3. Итоговый период.

«Начали!».

Ребята делятся на две-три равные по количеству участников команды. Каждая команда выбирает себе название. Ведущий предлагает условия: «Сейчас команды будут выполнять задания после того, как я скомандую «Начали!». Выигравшей будет считаться та команда, которая быстрее и точнее выполнит задание». Таким образом создается дух соревнования, который является весьма немаловажным для ребят.

Итак, первое задание. Сейчас каждая команда должна сказать хором какое-нибудь одно слово. «Начали!»

Для того, чтобы выполнить это задание, необходимо всем членам команды как-то договориться. Именно эти функции берет на себя человек, стремящийся к лидерству.

Второе задание. Здесь необходимо, чтобы ни о чем не договариваясь, быстро встали полкоманды. «Начали!» Интерпретация этой игры сходна с интерпретацией игры «Карабас»: встают самые активные члены группы, включая лидера.

Третье задание. Сейчас все команды летят на космическом корабле на Марс, но для того, чтобы полететь, нам нужно как можно быстрее организовать экипажи. В экипаж входят: капитан, штурман, пассажиры и «заяц». «Итак, кто быстрее?!» Обычно, функции организатора опять же берет на себя лидер, но распределение ролей часто происходит таким образом, что лидер выбирает себе роль «зайца». Это можно объяснить его желанием передать ответственность командира на плечи кого-нибудь другого.

Задание четвертое. Мы прилетели на Марс и нам нужно как-то разместиться в марсианской гостинице, а в ней только трехместный номер, два двухместных номера и один одноместный. Вам необходимо как можно быстрее распределиться, кто в каком номере будет жить. «Начали!» Проведя эту игру, вы можете увидеть

наличие и состав микрогрупп в вашем коллективе. Одноместные номера обычно достаются либо скрытым, не выявленным лидерам, либо «отверженным». Предложенное количество номеров и комнат в них составлено для команды, состоящей из 8 участников. Если и команде больше или меньше участников, то составьте количество номеров и комнат сами, но с тем условием, чтобы были трехместные, двухместные и один одноместный. Эта методика даст вам довольно-таки полную систему лидерства в коллективе. Закончить ее можно какой-нибудь игрой на сплочение коллектива.

Ахметзянова Юлия Алексеевна

КемГУ, направление отечественная филология

Инновации

По времени проведения (основной период смены)	Днем – конструирование, вечер – выход на сцену (презентации)
Место проведения	При хорошей погоде – плац+крыльцо главного корпуса, плохая погода – актовый зал+отрядные места
Ключевая идея, краткое описание	Ваши мечты – реальны, ваши идеи могут стать частью повседневной жизни(идея) краткое описание: Видео установка Общая установка на плацу Расходятся по отрядам, происходит установка, выявление проблемы, которую они хотят решить с помощью своего изобретения Роли: конструкторы, отдел по работе с другими отрядами, пиар кампания, ребята отвечающее за голосование, гонцы. Ход мероприятия: **при хорошей погоде** установка происходит перед главным корпусом, после этого ребята располагаются на плацу, вокруг клумбы – это их рабочая площадка. В этот момент они решают какие ресурсы им необходимы и отправляют гонца в базу ресурсов, где тот выполняет задания и может попасть в эту базу, за определенное количество времени набрав любое количество предметов. В определенное время начинают работать отдел по работе с другими отрядами (находится в холле главного корпуса, в помощь дается комиссар), сюда могут прийти гонцы, которые договариваются с другими отрядами. Параллельно пиарщики готовят презентацию на вечернее мероприятие и слоганы, песни, частушки (все, что привлекает внимание) на выставку. **Вечер:** На плацу оформляется выставка с изобретениями отрядов, их краткое описание и пиар-акция, ребята ходят и знакомятся с экспонатами, после этого на крыльце общий сбор, происходят презентации в творческой форме. В заключении каждый может проголосовать за понравившееся изобретение, с помощью тех голосов ребята подготовили на каждого, для этого в зоне каждого отряда устанавливается коробка для голосования, результаты можно подвезти на утренней линейке. При плохой погоде: Все переносится в актовый зал, а работа – на отрядных местах
Этапы	Установка, мозговой штурм, распределение ролей, подготовка изобретения, презентаций, репетиции в отрядах, выступление на сцене
Задачи ребятам	Выполнять задачи своей роли, подготовить изделие, презентацию (в

	творческой форме представить предмет), представление на выставку (краткое описание предмета и пиар текст)
Задачи комиссаров	Дать четкую установку, смоделировать процесс работы, помощь в процессе, отсмотр презентаций своего отряда. Подготовка оформления на КТД
Техническое задание	Видео на установку. для базы ресурсов: бутылки 5л 18шт., бечевка, воздушные шарики, скотч, клей, куски ткани(которые не жалко), оберточная бумага, плотная бумага, стаканчики одноразовые, дерево (бруски, дсп, двп), леска

Панова Юлия Викторовна



СПО «Звёздный» Воронежского Опорного Университета, г.Воронеж

Мастер-класс «Создание браслетов желаний»

Количество детей-от 10
Возраст, на который нацелен МК-любой (от 8 лет и тд)
Название МК-создание браслетов желаний.
Примерное время МК-от 30 минут
Описание- в преддверии Нового года, или любого другого праздника (рассмотрим Новый год) необходимо создать сказку для детей, вещь с помощью которой можно поверить и осуществить многие мечты. Визуализация, для многих-помогает раскрыть в себе потенциал, а так же поверить в свои возможности.
Суть данного мастер-класса :создание этих браслетов и дальнейшее взаимодействие с людьми\одноклассниками. Дети, с нашей помощью создают браслеты ,красиво оформляют открытку, в которой будет помещен с данным браслетом ,подпись и пожелания хорошего своему товарищу. После чего происходит процесс обмена\дарения этого браслета. Сама суть обмена- ребенок дарить браслет своему другу, говорит приятные слова. Человек, которому надевается браслет загадывает свое самое сокровенное желание, и ни в коем случае не снимает браслет. Носит его на протяжении долгого времени, тем самым визуализируя свою мечту, после того, как браслет разорвется-желание обязательно сбудется. Именно с помощью данного атрибута, ребенок постепенно идёт к своей маленькой ,но такой сокровенной мечте. Смотря на данный браслет, ребенок тем самым интуитивно думает о своей цели и пытается ее осуществить.
Необходимые материалы-нитки или тоненькие ремешки, цепочки для украшения, а так же набор подвесок. стилистика подвесок выбирается в зависимости от предстоящего праздника или мечты, которую хотелось бы исполнить ребенку. Примеры подвесок я оставлю в фотографиях в папке. Если ребенок хочет в будущем путешествовать-подойдет браслет-путешественник, с самолётиком. если хочет чтобы у него все получалось-браслет с клевером. Если хочет продвижения с музыкальной сфере, например, то прекрасно подойдет браслет с нотой, а если ребенок хочет показать свою привязанность к другу-подойдет браслет именной.
Сценарий проведения МК- разбивается на несколько этапов

1. Приветствие
2. Объяснение легенды о исполнении желаний, правила ношения и изготовления браслета
3. Непосредственно сам МК, выбор подвесок, ниток, открытки
4. Процесс упаковки, оформления подарка
5. Время обмена браслетами

6. Прощание

Сам браслет делается очень просто, поэтому подойдет для каждого ребенка.

1. Выбор подвески
2. Выбор нитки
3. Выбор тому, кому он хочет подарить, например товарищу,\учителю\родителю и тд.
4. Само создание браслета, при помощи меня.
5. Браслет создается таким образом: на нить определенного цвета(чаще всего красного) завязываются шармы, украшаются бусинами(при желании)
6. Упаковка и оформление браслета происходит следующим образом: Ребенку будет дана открытка-визитка, размером с банковскую карту. На обратной стороне ребенок подписывает кому он хочет подарить и какую мечту он хочет помочь ему осуществить. По бокам мы разрезаем открытку и туда продевается браслет и упаковывается в крафтовый конверт. Конверт, по желанию можно тоже украсить.

В данный момент, уже имеется как минимум набор определенных браслетов, сама открытка с собственным дизайном . Скажу так, этот МК актуален не только для детей, но и для тех же взрослых. С этим МК я поеду на зимнюю смену в санаторий им. Дзержинского, чтобы устроить для детей сказку. Фотографии будут приложены в папке-примеры.

Спасибо за внимание!

Мстиславцева Алена Григорьевна

МАГия саморазвития

Современное общество имеющее изобилие… требует грамотного четкого выражения своих мыслей

В современном мире важную роль играет само презентация. Если ты не можешь четко выражать свое мнение, грамотно формулировать ответ, заинтересовывать собеседника, то

Актуальность:

Каждая личность в современном обществе обязана грамотно, четко формулировать и высказывать свою мысль. В связи с технологичным веком молодежь все больше погружается в виртуальную реальность. Общаться друг с другом без телефонов им становится все сложнее.

Для того, чтобы помочь решить эту проблему и помочь раскрыть личностные качества, научиться понятно для всех высказывать свою мысль, не боятся говорить с окружающими людьми, уметь само презентовать себя создан курс мастер-классов «МАГия саморазвития».

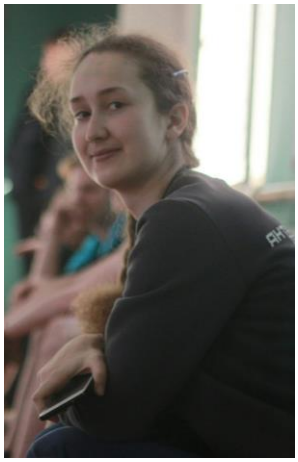
Цель: создание клуба «МАГия саморазвития» для детей от 7 до 17 лет, желающих повысить мастерство публичных выступлений на 70 % в течении одной смены (21 дня) для 120 человек.

Задачи:

1. Создать благоприятные условия для раскрытия личностных качеств.
2. Развить ораторские качества.
3. Развить умение говорить на публику.
4. Научить грамотно составлять текст выступления.
5. Научить правильно оформлять свое выступление.
6. Создать условия для общения ребят.

Парамонова Алёна Дмитриевна

Балтийский Федеральный Университет имени Иммануилла Канта. Институт образования, студентка 2 курса



Поиски вожатого

Цели занятия:

1. Обучающая: Способствовать получению новых знаний, практических умений по расшифровке писем.
2. Развивающая: Способствовать формированию и развитию художественного вкуса у детей, развитию внимания, творческих способностей, наглядно-образного и логического мышления;
3. Воспитательная: Способствовать формированию у детей сплоченности, умения слушать и слышать окружающих.

Тип занятия: получение новых знаний и практических умений с помощью квеста (комбинированный)

Возраст: 7-8 лет

Место проведения : Аудитория, коридор, улица

Материалы и инструменты для работы:

- письмо вожатого;
- записки с подсказками ;
- альбомные листы и карандаши
- листы с шифром
- музыкальная колонка
- цветная бумага, скотч

Ход занятия

1.Организационное начало мероприятия:

Приветствие ребят. Введение в тему : «Ребята, посмотрите по сторонам. Вы не замечаете, что кого-то в нашем отряде не хватает..... кого-то очень важного?

(ответы детей)

2.Теоретическая часть:

Приносят письмо о том, что Вожатый потерялся, а чтобы его найти ребятам надо выполнить задания, которые будут обозначены в записках, раскиданных по разным местам гимназии.

1 задание(находится в конверте с письмом): разгадать загадки (в аудитории) :

- Как каплю превратить в цаплю?

Ответ:

Заменить букву «к» на «ц».

- В клетке находились 3 кролика. Три девочки попросили дать им по одному кролику. Каждой девочке дали кролика. И все же в клетке остался один кролик. Как так получилось?

Ответ:

Одной девочке дали кролика вместе с клеткой.

- У отца Мэри есть 5 дочерей: Чача, Чичи, Чече, Чочо. Как зовут 5 дочь?

Ответ:

Мэри.

- Какой рукой нужно размешивать чай?

Ответ:

Чай нужно размешивать ложкой, а не рукой.

- Что принадлежит вам, однако другие этим пользуются чаще, чем вы сами?

Ответ:

Ваше имя.

- Какое слово согревает в самый лютый мороз?

Ответ: Доброе

- Нет худа без .....

Ответ : добра

- У кого из былинных русских богатырей, самое доброе имя?

Ответ: Добрыня

«Молодцы, это были очень трудные загадки. Вы показали мне, насколько вы умны и сообразительны. А вы знали , что «Доброта – язык, на котором немые могут говорить и который глухие могут слышать»».

За каждый правильный ответ получают бумажки со словами. Когда их соединяют, получается фраза, которая гласит, что "следующая подсказка находится в коридоре. (см. Документ «Подсказки»)

2 задание: Записка с шифром (в коридоре)

Детям представлен лист бумаги с зашифрованным посланием и лист, который поможет им расшифровать послание . (См. Изображение «Шифр»)

Ответ: поступай так, как хочешь , чтобы относились к тебе

"Здорово! Я очень рада, что вы так быстро справились. Как вы понимаете это высказывание?" Ребята отвечают.

3 Задание : Выберите верную дверь. (в коридоре на стене)

Будет скрыта новая подсказка

Перед вами 4 двери :

1 (белая) – на ней нет замка, она помята, поломана в некоторых местах, не закрывается. Любой может войти

в эту дверь и выйти .

2 (синяя) – на ней есть замок. Есть неровности и шероховатости. В эту дверь можно зайти, но можно не выйти, так как замок заедает.

3 (зелёная) – дверь плотная, хорошая. Замок исправен и очень прочный. Войти в эту дверь могут только те, у кого есть ключ.

4 (розовая) – богато украшенная дверь ,даже слишком. Из дорогого и редкого металла, двойная. Прочный замок. Много различных дополнений в виде таблички с надписью, украшенной перьями и стразами.

За дверью находится следующая подсказка. Вам надо посовещаться и выбрать только одну дверь, объяснить почему именно Ее.

Ответ: На самом деле, не важно, какую дверь Вы выберите, за каждой из этих дверей находилась одна и та же подсказка. Самое главное здесь то, что Вы действовали сообща. Вы наконец-то прислушались друг к другу и смогли все вместе выбрать. (См. Документ «Подсказки»)

За листком бумаги подсказка: « Ветер дует на того, кто….».

Ведёт на улицу, где будет нас ждать пропавший Вожатый.

4 задание: (Физкультминутка)

Танцуем флешмоб «My Lucky Strike» (См. песню)

5 задание: В роли вожатого

Ребята, а сейчас мы дадим вам возможность побыть вожатыми. Все вожатые должны выполнять определённые задания, и вам надо их выполнить:

1. Построиться в колону по два без помощи вожатых и молча
2. Придумать правила ,чтобы поддерживать дисциплину, и штрафы, если дисциплина нарушается .
3. Придумать, как можно решить конфликт без ссор
4. Спеть отрядную песню всем вместе

-«Что же, вы все большие умнички, что справились со всеми заданиями и нашли пропавшего Вожатого»

Пропавший Вожатый: «Вы доказали мне, что вы можете быть очень дружными, внимательными и с уважением относиться друг к другу. И теперь я предлагаю вам пройти в аудиторию и поделиться своими впечатлениями о сегодняшнем дне»

В аудитории каждому даем маленький лист бумаги, где они рисуют грустный или весёлый смайлик, а на обратной стороне пишут что им больше всего понравилось, или не понравилось. Не подписывают свои имена.

Пашук Ольга Сергеевна

ФГБОУ ВДЦ "Орлёнок", Заместитель начальника по образовательной работе, г Москва



Методическая разработка познавательного занятия «Творческий конструктор»

Участники занятия: Подростки в возрасте 12-16 лет в количестве до 30 человек.
Основная идея: Данное занятие направлено на развитие лидерской позиции подростков, создание условий для формирования у подростков базовых знаний по подготовке и проведению коллективно творческих дел.
Форма дела: познавательное занятие
Педагогические возможности: Участие в деле поможет подросткам познакомиться с понятием «идея», с алгоритмом создания какого-либо дела, подростки научаться создавать «новое», используя разные методики.
Место дела в образовательном модуле: основной период 2 смены 2017 года
Цель, задачи и предполагаемые результаты
Цель: создание условий для освоения и понимания подростком алгоритма подготовки и проведения творческого дела.

Задачи:

- Познакомить подростков с понятием «идея», создать условия для формирования понимания разницы между идеей и делом.
- Познакомить с алгоритмом подготовки и создания дела и алгоритмом работы в творческой группе.
- Научить создавать новое по методике Дж. Родари.
- Создать условия для формирования осознанной позиции подростков в условиях создании чего-то нового в группе
- Научить подростков работать с источниками информации, работать в микрогруппах.
- Способствовать развитию детской инициативы, путем разработки идеи детского самостоятельного дела.
- Выявление творческих и организаторских способностей подростков.
- Выявление лидеров в группе.

Предполагаемые результаты

Формулировка результата Показатели результата Способы оценки и фиксации результата

У подростков сформирована собственная позиция в отношении понятий «идея», «цель», «задача», «дело». Подростки свободно высказывают мнение при обсуждении вопросов: «Что такое идея?», «В чем разница между понятиями «цель» и «идея?». Оценка при помощи общей дискуссии. Составления определений этих понятий. Игра «Найди лишнее»

Подростки продуктивно работают самостоятельно с источниками информации в микрогруппах.

Подростки представляют результаты работы микрогруппы с источниками информации. Оценка при помощи беседы, при помощи составления из предоставленной информации четкого определения понятий, создание подростками нового (дела, игры) с опорой на полученные знания.

Подростки разрабатывают идею детского самостоятельного дела. Подростки представляют результат работы микрогруппы – идею детского самостоятельного дела. Оценка при помощи беседы, защиты идей.

Условия проведения дела

Обычные условия проведения дела: организаторами данного дела являются отрядные педагоги.

Перечень необходимого реквизита и оборудование: флипчарт, листы для флипчарта, ручки, белая бумага, раздаточный материал.

Рекомендуемое помещение: просторное помещение с возможностью расстановки стульев на 30 человек, 3 столов для работы в микрогруппах.

План проведения дела:

1. Приветствие.
2. Игра на внимательность и на поднятие эмоционального фона «Регулировщик».
3. Игра «Пчелы» - переход к теме занятия. Постановка цели занятия.
4. Раскрытие темы занятия: Идея. Значение понятия.
5. Игра «Найди лишнее».
6. Подведение итогов: составление окончательного варианта термина «идея».
7. Основная часть: размышления о том, где в жизни мы используем «идею»? Как это слово нам пригодиться на смене? Подведение к теме реализации различных идей в рамках смены.
8. Составление алгоритма создания дела и реализация идеи.
9. Деление на команды «Повар». Игра на концентрацию внимания «Хлопок-прыжок».
10. Работа в группах: углубленное изучение одного из пунктов алгоритма создания дела – создание идеи по методике Джанни Родари «Грамматика фантазии».
11. Создание своего дела при помощи методики Джанни Родари с опорой на изученный ранее алгоритм создания дела. Знакомство с принципами «Мозгового штурма»
12. Презентация проделанной работы в группах.
13. Подведение итогов. Игра «Живая анкета»: что нового узнал на занятии, как это мне пригодится в жизни. Где именно я могу использовать подобную методику.
14. Анализ и подведение итогов.

Список литературы

1. Беляков Ю. Д. «Методика организации коллективно творческих дел и игр». Серия «школа вожатых «Ориентир». ВДЦ «Орленок» 2015.

2. Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел. М., 2001.
3. Родари Дж. «Грмматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй». М., 1990
4. «Откроет целый мир вожатый». Книга отрядного вожатого «Орленка». ФГБОУ Всероссийский детский центр «Орленок», 2015.

Ким Илья Викторович



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
Всероссийский детский центр «Океан», вожатый

Отрядное дело игра «Остров Акул»

Цель: формирование и развитие навыков группового взаимодействия.

Задачи:

- развить умение анализировать уровень развития межличностных отношений и уровень развития коллектива;
- развить коммуникативные способности детей;
- способствовать формированию сплоченности отряда;
- способствовать формированию дружеских отношений в отряде.

Форма проведения: игровая.

Время проведения: 45 минут.

Организация пространства:

- свободное пространство для перемещения;
- стена полностью завешана тканью и сеткой, название дела «Остров акул».

Необходимый реквизит: листы А4.

Возраст участников: 14-17 лет.

Предполагаемый результат: дети узнают друг друга лучше, определят лидера в отряде, наладят взаимодействие, раскроют лидерский потенциал.

Рекомендации:

- проводить на 2-3 день смены, когда все участники знакомы друг с другом;
- также можно проводить на разновозрастных отрядах (12-17), при этом нужно уделить больше времени на выполнение заданий.
- обратить внимание на менее активных участников, для дальнейшей работы с ними.

Петрова Надежда Николаевна



Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных», Обособленное структурное подразделение Загородный центр детско-юношеского творчества «Зеркальный», г Санкт-Петербург

Игровая программа (адаптация в ЗЦ ДЮТ Зеркальный) «Морское путешествие в страну Почемучию"

Возраст: средний отряд (10-13 лет)

Цель: создать условия для личностного и интеллектуального развития ребят.

Задачи:

1. Расширить кругозор участников по морской тематике;
2. Формировать интерес к интеллектуальным игровым программам;
3. Воспитывать чувство коллективизма и товарищества.

Действующие лица: ведущий – капитан, лев Бонифаций – боцман, акула, осьминог, кит (играют дети, одетые в соответствующие костюмы, изображающими морских обитателей), мальчик Почемучка и девочка Почемучка.

Оборудование: бутафория: корабль (фанерный) – размером 70*50 см, штурвал, бинокль, карта путешествия (нарисована на листе ватмана), медузы, морские звёзды, рыбки

Ход мероприятия:

Ведущий. Дорогие ребята! Сегодня мы совершим увлекательное путешествие в неизвестную страну. У этой страны есть одна особенность: её нет ни на одной карте мира. Эту страну предстоит открыть нам самим. И название у неё загадочное и интересное – Почемучия.

Я – ваш капитан, ведущий нашего путешествия.

На нашем корабле пять команд: «Моряки», «Рыбаки», «Арго», «Садко», «Нептун».

Поприветствуйте друг друга!

(Звучит песня В. Ибряева «Школьный корабль») для отплывающих. Вбегает лев Бонифаций.

Лев Бонифаций. Капитан! Возьмине меня на борт!

Капитан. Ребята! Возьмём Бонифация с собой в плавание?

Ребята. Да!

Капитан. Так и быть! Будешь боцманом. Вставай к штурвалу. Поднять паруса! Отдать швартовы! Полный вперёд!

Перед тем, как подать команду, капитан надевает морскую фуражку. Под музыку кто-то из детей держит бутафорский корабль и имитирует движение по морю. Остальные берутся за руки и изображают волны.

Капитан. Как много в мире неизвестного,

Ребята! Это не беда!

Как много в мире интересного,

Всё новое узнаем мы всегда!

Лев Бонифаций (смотрит в бинокль). Земля! Земля к нам приближается! Ура-а-а! Я вижу страну Почемучию!

Капитан. Ребята, в нашем путешествии нас ждёт много интересного! Итак, приключения начинаются. Перед нами первая бухта с названием - «Математическая».

Акула приносит конверты с математическими заданиями для команд. Дети их выполняют.

Бухта «Математическая»

1.Задача для команды «Моряки»

Щука в озере жила,

Червячка с крючка сняла.

Наварила щука щей,

Пригласила трёх ершей.

Говорили всем ерши:

«Щи у щуки хороши»

Сколько рыб ели щи? (четыре)

2.Задача для команды «Рыбаки»

Сидят рыбаки, стерегут поплавки.

Рыбак Корней поймал трёх окуней.

Рыбак Евсей – четырёх карасей.

Сколько рыбок из реки

Натаскали рыбаки? (семь)

3.Задача для команды «Арго»

Сеть тяну, рыбу ловлю.

Попало немало:

Два окуня, три карася.

Один ершок – и того в горшок.

Уху сварю, всех угощу!

Сколько рыб я сварю? (шесть)

4.Задача для команды «Садко»

Две большие галки

Шли домой с рыбалки.

В сумке каждая из них
Пять сельдей несла больших.
Сельди засолили, посчитать забыли.
Так сколько селёдок галки
Принесли с рыбалки? (десять)
Капитан. Наше путешествие продолжается.
Право руля! Полный вперёд!
Лев Бонифаций (крутит штурвал).
Наш парус ветер подгоняет,
Корабль скользит по ласковой волне.
Вон за бортом дельфин играет (показывает),
Резвясь в прозрачной глубине.
«Приплывает» дельфин, приносит морские звёзды, на которых написаны загадки.
Дельфин. Ребята! Около мыса живёт огромный осьминог.
Он не пропустит ваш корабль до тех пор, пока вы не поможете ему сочинить новые слова.
А сейчас отгадайте загадки.
Капитан. Боцман! Бросаем якорь у полуострова «Угадай»
Участники соревнования отгадывают загадки.
Полуостров «Угадай»
По две загадки для каждой команды.
1. Кругом вода, а спитьём беда.
Кто знает, где это бывает? (море)
2. Семьсот ворот, да один вход. (невод)
3. По морю идёт, идёт,
А до берега дойдёт,
Тут и пропадёт. (волна)
4. Есть крылья – не летаю,
Ног нет, а гуляю,
По земле не хожу,
На небо не гляжу,
Звёзд не считаю,
Людей избегаю. (рыба)
5. По волнам гуляет зонтик.
Если встретите – не троньте!
Вот так чудо! Вот так диво!

Зонтик жжётся, как крапива! (медуза)

6. В глубине морской живёт

Чудо-юдо «многоног».

Восемь ног у чудо-юда

И зовётся… (осьминог)

Лев Бонифаций. Молодцы, ребята! Можно смело отправляться в путь!

Под музыку корабль плывёт дальше.

Капитан. Солёный ветер поднимается

Поскрипывают мачты на ветру

И парус силой наполняется.

Мы все сегодня на борту.

Появляется осьминог.

Осьминог. Стоп, машина!

Команды выполняют задания осьминога.

Мыс «Осьминог»

Из букв, входящих в заданное слово, составить как можно больше новых слов.

Для команд «Моряки» и «Рыбаки» - слово «Осьминог»

Для команд «Арго» и «Садко» - слово «Альбатрос»

Капитан. Дорогой Осьминог, задания твои мы выполнили и продолжим своё путешествие.

Осьминог. Попутного вам ветра!

Капитан. Полный вперёд!

Под музыку «плывут дальше»

Капитан. Пусть бушуют волны крутые,

В лохматых тучах небосвод.

Не страшны нам штормы седые,

Плывём мы вперёд и вперёд!

Боцман. Ребята! Наш корабль находится в Спортивном море.

Надвигается шторм! Берегись! По левому борту большой кит!

Приплывает кит.

Проводится игра «Море волнуется». Кит показывает морские фигуры, которые повторяются представителями от каждой команды.

Боцман. Шторм стихает! В путь, друзья!

Капитан. И вновь к себе зовут заманчивые волны,

Под сенью парусов спешим мы в дальний путь.

И дружные сердца единой страстью полны.

С намеченного курса не можем мы свернуть!
Лев Бонифаций. Капитан! Прямо по курсу – остров!
Капитан (смотрит в бинокль). Да остров-то не простой,
а музыкальный. Бросить якорь! Вот уж повеселимся, ребята!
Проводится вожатыми конкурс «Угадай мелодию».
Капитан. Ох, и весело! Но пора в путь, друзья! Поднять якорь!
Полный вперёд! Плывём к Литературному заливу.
Лев Бонифаций. Капитан! Наши сети полны рыбы!
Поднимают «сеть», в которой находятся задания для команд. Задания написаны на рыбках, медузах, сделанных из бумаги. Вместе с уловом в сеть попались различные предметы. Дети должны определить, какому герою и из какой сказки они принадлежат.
«Литературный залив»
В сеть попались рыбы, медузы. На них написаны отрывки из литературных произведений. Необходимо угадать автора и название каждого произведения.
1. «Ветер по морю гуляет
И кораблик подгоняет;
Он бежит себе в волнах
На раздутых парусах…»
(А.С. Пушкин «Сказка о царе Салтане…»)
2. «Вот идёт он к синему морю,
Видит, на море чёрная буря:
Так и вздулись сердитые волны,
Так и ходят, так воем и воют…»
(А.С. Пушкин «Сказка о рыбаке и рыбке»)
3. «И вдруг видит он, на пригорочке зелёном цветёт цветок, цвету алого – красоты невиданной и неслыханной, что ни в сказке сказать, ни пером описать…» (С.Аксаков «Аленький цветочек»)
4. «Не цветы ей нужны, а золото. Обещала наша королева целую корзину золота тому, кто принесёт во дворец корзину подснежников. Вот и послали меня в лес…» (С.Я. Маршак «Двенадцать месяцев»)
Лев Бонифацкий. Капитан, а не пора ли нам пополнить запасы пресной воды, да и отдохнуть?
Капитан. Стоп, машина! Бросить якорь! Высаживаемся на берег. Привал на острове Смеха.
Конкурс «Свари уху»
С одной стороны поставлены 6 стульев с пустыми кастрюлями. Напротив – 6 стульев с набором продуктов для ухи: картофель, морковь, лук, рыбка-оригами, соль, перец.
Количество продуктов можно увеличить, соответственно увеличивается и количество участников-поваров.
После ухи лев Бонифаций читает «Смешилки».
«Смешилки» от Бонифация
1.Плывёт муравей на спичке. К нему села муха. Муравей кричит: «Кыш, кыш, пернатая, баржу потопишь!»
2.Бегает ёжик вокруг бочки и думает: «Когда же этот забор кончится?»
3.сидит ворона дереве, а сыр во рту держит. Подходит лиса: «Голубушка, как хороша!» Ворона положила сыр под крыло и отвечает: «Хватит сказки рассказывать! Кто сейчас этого не знает!»

4.Сидит ёжик в глубокой яме и думает: «если через 5 минут не вылезу, пойду домой за лестницей».
Черепаха отвечает: «Молчи, а то совсем не пойду!»
Капитан. Ребята! Наше путешествие подходит к концу. Последний пункт – долина Почемучек.
Лев Бонифаций. А почему она так называется?
Капитан. А потому что здесь живут самые любознательные Почемучки на свете.
Выходят мальчик Почемучка и девочка Почемучка, проводят конкурс на самый оригинальный ответ.
Вопросы Почемучек.
1.Почему у жирафа шея длинная? (Он любит списывать)
2.Почему у бегемота нет талии? (Не умеет танцевать)
3.Почему у слона огромные уши? (Удобно мух отгонять)
Жюри подводит итоги по ходу всего «морского плавания». За каждый правильный ответ команды получают ракушку. В конце соревнования подсчитывается общее количество ракушек. Победителям вручаются призы. Ракушки и призы сделаны из цветной бумаги методом оригами.
Ведущий. Много каверзных вопросов
Задают нам малыши.
Пристают к взрослым с просьбой:
«Расскажи» да «Покажи».
Лев Бонифацкий. Почему гроза бывает?
Почему грибы растут?
С деревьев листья опадают?
Облака куда плывут?
Ведущий. Мы дать хотим один совет:
Откройте книгу просто.
И вы найдёте там ответ
На тысячу вопросов!
В заключение все участники исполняют песню Алые паруса «Ребята, надо верить в чудеса»

Использованные источники:

1. http://pandia.ru/text/79/371/48177.php
2. Сайт "Кладовая развлечений" - 2013 год
3. https://uchiteljam.ru/nachalynaya_shkola/scenariy_igrovoy_programmy_dlya_mladshih_shkolynikov_morskoe_puteshestvie_v_pochemuchiyu

Соснина Наталья Евгеньевна

ФГБОУ ВДЦ «Океан», вожатая



«Новый взгляд!»

Ведущий. На наших занятиях мы говорили о нестандартном мышлении! Разбирали понятие, нужно ли оно вообще, изучали методы! Сегодня я предлагаю вам решить нестандартные задачи!

Задача №1.

Ведущий. Сейчас я раздам вам карточки (см. приложение 1), на которых изображен прямоугольник в виде точек! ваша задача в течении 5 минут сделать из этих точек рисунки. Точки объединять нельзя, одна точка - один рисунок! Время пошло!

Дети рисуют! После идет обсуждение, у кого больше рисунков!

Победителю дарятся аплодисменты!

Задача №2.

Ведущий. А сейчас я вас прошу сесть по группам (по цветам), как вы сидели на нашем первом занятии!

Дети рассаживаются

Ведущий. Теперь возьмите листки, и напишите 10 слов, которые первые пришли вам в голову, на это у вас одна минута!

Дети пишут слова

Ведущий. Итак, время вышло! Теперь по очереди озвучиваем свои слова.

Дети озвучивают слова

Ведущий. Ну хорошо, теперь мы усложняем задание, в течении пяти минут вам необходимо составить рассказ, используя эти слова!

Идет обсуждение, дети составляют рассказ

Ведущий. Пять минут подошли к концу, теперь давайте посмотрим, что у вас получилось.

Дети озвучивают рассказы

Ведущий. Замечательные рассказы у нас получились, спасибо группам! А теперь последнее задание.

Задача №3.

Ведущий. Работаем мы так же в группах. Я попрошу подойти ко мне по одному представителю от каждой группы, и вытянуть карточку (см. приложение 2).

Представители выходят и вытягивают карточки,
на которых написаны аббревиатуры

Ведущий. На ваших карточках написаны аббревиатуры, которые вам нужно превратить в слова. И у вас на это 5 минут, количество вариантов неограниченно!

Дети выполняют задание

Ведущий. Стоп! Время вышло. Теперь группы, вам нужно всем вместе озвучить расшифровку своих аббревиатур.

Идет озвучивание

Ведущий. Спасибо огромное, группы! А наше занятие подошло к концу. И помните, наше время - это время перемен. Сейчас нужны люди, способные принимать нестандартные, новые решения, умеющие широко и творчески мыслить. Нестандартное мышление - именно оно может спасти жизнь и вывести её на новый уровень.

Петрянкина Анна Сергеевна

ФГБОУ ВО «Чувашский государственный педагогический университет им. И. Я. Яковлева», Чувашская Республика



Танцевально-двигательный тренинг

Авторы: Петрянкина Анна Сергеевна, студент III курса психолого-педагогического факультета ФГБОУ ВО «Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева»;
Трофимова Людмила Валерьевна, студент III курса психолого-педагогического факультета ФГБОУ ВО «Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева»;

Цель: способствование физической и эмоциональной интеграции личности участников группы

Участники: подростки 12-14 лет

Актуальность: В данном случае танец становится способом узнавания себя и своих особых индивидуальных качеств. Он помогает расширить представление о самом себе и найти новые способы самовыражения и взаимодействия с другими людьми.

Описание: состоит из 6 упражнений, направленных на

- углубление осознания участниками группы собственного тела;
- развитие осознания возможностей использования тела, способов выражения чувств;
- установление участниками группы связи чувств с движениями, высвобождение и исследование чувств через танцевальную экспрессию.

Стадии проведения тренинга:

1. Выявление ожиданий от тренинга.
2. Установление правил.
3. Разминка.
4. Основные упражнения.
5. Рефлексия с участниками.
6. Анализ результатов и показателей

Упражнения:

1. Разминка. «Танец отдельных частей тела».

Цели:

- Помочь каждому участнику подготовить свое тело к работе.

- Разогрев участников;

Материалы: Музыкальная запись с четким ритмическим рисунком.

Время: 5 мин.

Процедура: Участники становятся в круг. Звучит музыка. Ведущий называет по очереди части тела, танец которых будет исполнен (танец кистей рук, танец рук, танец головы, танец плеч, танец живота, танец ног) Участники стремятся максимально использовать в танце названную часть тела.

2. Разминка. «Танец в кругу и зеркальное отображение».

Цели:

- «разогрев» участников;
- стимулирование межличностного взаимодействия;
- эмпатическое принятие;
- развитие танцевально-экспрессивного репертуара участников

Материалы: музыка разных стилей

Время: 20 мин.

Процедура: Группа становится в круг. Каждый участник танцует свободно, экспериментируя с различными импровизированными движениями тела. Один из членов группы стоит в центре круга и, танцуя по очереди напротив каждого участника, смотря ему в глаза, старается отобразить движения партнера, «вживаясь» в его индивидуальный танец. Упражнение продолжается до тех пор, пока каждый не побывает в кругу

3. Основные упражнения. «Ведущий и ведомые».

Цели:

- Экспериментирование участников с различными движениями и межличностными позициями ведущего и ведомого;
- осознание участниками своих танцевально-экспрессивных стереотипов.

Материалы: Музыкальные записи разных стилей, стимулирующих танцевальную экспрессию.

Время: 8 мин.

Процедура: Группа выстраивается в колонну. Звучит музыка, и участники начинают двигаться, причем первый участник становится ведущим, а остальные – ведомыми. В качестве ведущего участник спонтанно и свободно самовыражается, максимально используя свой танцевально-экспрессивный репертуар, остальные члены группы следуют за ним, стараясь повторять его движения. Через 40 сек. первый участник переходит в конец колонны и становится ведомым. Упражнение продолжается до тех пор, пока каждый из участников не побывает в роли ведущего.

4. Основные упражнения. «Вездеходы»

Цели: отработка переключения внимания, активности; подключение творческого мышления.

Время: 10 мин.

Процедура: Группа ходит по комнате в довольно быстром темпе. Важно быть сосредоточенным на голосе ведущего, который время от времени даёт задание, меняющее смысл ходьбы и переносящий участников в самые неожиданные места. Каждый, услышав новую информацию, в кратчайший срок анализирует её и меняет свои действия в зависимости от условий игры. Пристройка к новым обстоятельствам происходит быстро и в индивидуальном порядке, БЕЗ РАЗГОВОРОВ И ОБСУЖДЕНИЯ!

- Идем через лес! Птицы щебечут, бабочки порхают, высокая трава на опушке… Крапива больно стегает по голым ногам… Комары заели!!! А всё потому, что попали в болото. Топко! Страшно! Противно!!! Сумерки сгущаются…

Снежное поле, пронизывающий зимний ветер… И пули свистят над головой. Ещё и ещё! Где бы укрыться?! В окоп! Нет, это не окоп, это пруд с приятной, освежающей и очень чистой водой… Но очень холодной, градусов 8-10 от силы!!!

Выбираемся на берег и попадаем в окружение пауков… Паутина липнет к лицу, цепляется в волосах… Ею наполнено пространство… Нет, показалось! Идём через цитрусовый сад. На деревьях зреют фрукты, сорвем один, внюхаемся… Вдохнем чудо- аромат цитрусовой корки, возьмём в рот освежающую дольку! Скулы свело от кислоты - ну и лимон!!! Вперёд через наполненный пузырьками лимонада искристый и пузырящийся сад!

5. Основные упражнения. «Багажная полка».

Цели: отработка переключения внимания, активности; подключение творческого мышления

Время: 15 мин.

Процедура: Представьте, что мы с вами отправляемся путешествовать на поезде или в самолете. Обратите внимание, что над сиденьем находится достаточно вместительная полка для багажа. Пока путешествие не началось, наша задача – поднять и поставить на багажную полку дорожную сумку (чемодан).

Вначале «увидим» эту сумку перед собой. Представим ее форму, цвет. Ощутим вес: внушительный, но все же нам под силу справиться с задачей. Мы достаточно сильны и ловки, чтобы закинуть багаж наверх. Приготовились. Поставили ноги на ширине плеч! «Взяли» груз! Поднимаем его вверх! <…> Ощущаете напряжение рук? Обратите внимание на работу мышц спины, поясницы! <…> Полка высокая, приходится приподняться на носки, чтобы задвинуть сумку до самой стены. Еще одно усилие, и… сумка на полке! Полностью расслабьтесь, опустившись на стул. Восстановите дыхание. Несколько раз сожмите и разожмите пальцы, вращайте кистями рук!

6.Релаксация . «Восход солнца»

Цели: Снятие напряжения и эмоционального возбуждения; установка на позитивное мышление.

Материалы: медленная, спокойная музыка, видеозапись с восходом солнца.

Время: 15 мин.

Процедура: Группа садится в круг по своим местам. Звучит расслабляющая музыка. Ведущий медленно и четко проговаривает следующий текст:

«Наше занятие подходит к своему завершению. Сядьте удобнее. Расслабьтесь. Глаза можете закрыть, а можете оставить открытыми. Попытайтесь своим внутренним зрением перенестись в предрассветные секунды, когда небо становится светлее и вот-вот должно взойти солнце. Понаблюдайте вокруг. Природа, будто бы замерла в ожидании солнца. Деревья, животные, насекомые – все наполнены необыкновенной тишиной, будто бы перенеслись, в своем ожидании, в волшебную страну, между сном и реальностью, между ночью и днем, тьмой и светом. Страну, которой нет ни на одной из карт мира. Страну, где возможно все. Ждите и вы. Ждите восхода, как первую любовь, с таким же глубоким ожиданием, с такой надеждой и подъемом. Молчаливо. А теперь, позвольте солнцу взойти! Позвольте его лучам согреть вас своим теплом и светом. Сделайте глубокий вдох. Когда вы вдыхаете, представьте себе золотой свет, входящий через вашу голову в тело, как будто солнце встало совсем рядом с вашей головой. Вы просто пусты, и золотой свет наполняет вашу голову и идет вглубь, вглубь до пальцев ног. Когда вы вдыхаете, представляйте это. Этот золотой свет поможет, он очистит все ваше тело и наполнит его созидательностью. Почувствуйте, как волшебное солнечное тепло разливается по вашему телу, по каждой его клеточке. Сохраните эти ощущения. Сделайте еще один глубокий вздох. Теперь можете открыть глаза те, у кого они были закрытыми, займите привычную для вас позу. С этого момента, если когда-нибудь в жизни, вы будете чувствовать тревогу, страх, печаль, напряжение, позвольте вашему внутреннему солнцу взойти...»

Рефлексия.

- Какие упражнения больше всего понравились?
- что чувствовали участники, будучи ведущими / ведомыми?
- что они чувствовали, примерив на себя его экспрессию? Какой Я, когда танцую, как он?
- когда участникам было более комфортно – когда повторяли движения других или когда сами были ведущими?
- Оправдались ли ожидания участников?

Результаты и анализ тренингового занятия

Занятие и время проведения	1 лагерная смена [01.06.18-21.06.18] – 5 июня 2018 г.
Состав участников занятия	11 девочек, 9 мальчиков
План тренинга (проводимые упражнения)	Запланированное: 6 Реально проведенное:6
Наиболее удачные упражнения и психотехники	«Вездеходы»
Неудавшиеся упражнения и психотехники	-

Ожидаемые результаты:

1. Сплочение команды;
2. Эмоциональная разгрузка;
3. Получение представления о связи чувств с движениями.

Список используемой литературы:

1. Актерский тренинг/ Михаил Кипнис. – М.: АСТ: АСТ МОСКВА, СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2008. – 249с.
2. Малкина–Пых И.Г. Телесная терапия.-М.: Изд-во Эксмо, 2007.-752с.
3. Шкурко Т.А. Танцевально-экспрессивный тренинг. – СПб.: Издательство «Речь», 2003.-192с.
4. Кулагина И.Е. Художественное движение (Метод Алексеевой Л.Н.): пособие для преподавателей дошкольных учреждений и общеобразовательных школ.-М.: Флинта: Наука, 1999.-120с.

Пиналей Алина Ивановна



Филиал Архангельского Медицинского Колледжа в городе Северодвинске,
факультет «сестринское дело», 1 курс

Сценарий

Цель: сплотить детей в работе в коллективе.

Задачи:

1. Создать условия для работы в различных коллективах.
2. Сплотить детей в решении общих проблем.
3. Научить думать в различных сферах деятельности или ситуациях.

План мероприятия:

1. Организационный момент
2. Основная часть (игровая)
3. Подведение итогов

Ход мероприятия

1.Организационный момент

В кабинете расставить столы так, чтобы получился примерный «зал суда». Расставить таблички с названиями «Суд», «Суд присяжных», «Заявитель», «Ответчик». Также вокруг столов расставить то количество стульев, которое потребуется участникам. На стол разложить раздаточный материал (ручки, листы формата А4 и правила игры). Вырезать и положить в коробку фишки, которые определяют, в какой из команд будет данный игрок.

2.Основная часть (игровая)

-Здравствуйте дети, меня зовут Алина и сегодня я буду проводить вам игру «Суд присяжных».

Беру коробочку с фишками, которые раздаю детям

-Прошу вытянуть 1 фишку из коробки, чтобы определить в какой команде вы будете, а так же прошу вас присесть за столы по названиям вашей фишки.

-Смотрим на презентацию, читаю ситуацию.

1. **Экология.**

В данном судебном разбирательстве участвуют 2 стороны. Гражданин Х. И Green peace, которые занимаются охраной животных.

Гражданин Х.был задержан в связи с убийством животного из красной книги.

На месте преступления свою вину не признавал, комментируя тем что "он не разбирается в животных и

просто вышел на охоту".

В дальнейшем, во время допроса, аргументировал данное преступление словами "мне необходимо прокормить семью и я убил первого попавшееся животное". На вопросы о том, знал ли Гражданин Х., что животное занесено в красную книгу, от ответа уклонялся

2. Теракт

Уполномоченные органы полиции, занимавшиеся делом о теракте, совершенном в одном из учебных заведений в г.Северодвинске, заключили под стражу фигуранта дела о подготовке теракта несовершеннолетнего Гражданина П.

Фигурант дела холост и не имеет детей.

Его интересы представляют защитники по назначению, которые сообщили, что не осведомлены о деталях расследования.

3. ДИЛЕММА НАСЛЕДСТВА

скончавшаяся Гражданка И. оформила завещание на на Гражданку Р., которая не является родственником Гражданке И.

Поэтому родственники Гражданки И. устроили у нотариуса скандал, о разделении наследства между родственниками.

уполномоченные органы устроили с родственниками Гражданки И. откровенный разговор, в котором выяснилось, что они не заботились и не интересовались ее здоровьем, пока в то время Гражданка Р. оказывала ей тщательный уход в качестве няни.

4. СЕМЬЯ

Судебное разбирательство по поводу расторжения брака и раздела имущества между истцом X ответчиком Y. На судебное заседание явились оба. Исковые требования признает. Разрешение против брака он не имеет. Суду поясняет, что примирение между сторонами не состоялось. Требует права на ребенка, так как ответчик Y уклоняется от расторжения брака в органах ЗАГСА, ссылаясь на то, что совместная жизнь с ответчиком Y более куда его устраивает. Детей отдавать под ответственность истца X не намерен, так как ссылается на то, что истец х имеет пагубную привычку, а точнее чрезмерному употребление алкоголя. Чем он может аргументировать данный факт, прилагает к материалам дела фотографии истца X в нетрезвом состоянии, которые могут повлечь к избиению ребенка или нанесению психологической травмы.

5. ТРУДОУСТРОЙСТВО

Несовершеннолетнего гражданина Н приняли на работу в сеть местных кафе-забегаловок. Был оформлен предварительный трудовой договор со сроком стажирования, который заключал в себе две недели стажировки. И по истечению двух недель стажировок, гражданина Н не оформили по ТК РФ, и он не стал обращаться в ближайшие органы по надзору над кафе данного города, так как не видел смысла данного мероприятия, но гражданин Л, который так же работал в данном кафе, сообщил своему отцу. Который является уполномоченным по делам несовершеннолетних об эксплуатировании труда. В связи с этим была

направлена проверка в данное кафе, поднятие всех бумаг и нахождение определенной записи, что несовершеннолетний в данной кафе трудоустроить невозможно, следовательно было эксплуатирование детского труда.

2. Подведение итогов

Узнать у детей понравилась им игра или нет. Поинтересоваться про впечатление. Поблагодарить за хорошую игру.

Яковлева Полина Сергеевна

Боец добровольного студенческого педагогического отряда «Опора» при Северном (арктическом) федеральном университете имени М.В. Ломоносова
г. Архангельск



Игра по станциям ко Дню космонавтики

Герои: ведущий, 2 космонавта Куб и Боб, 7 жителей планеты добра (Ж1-Ж7)
7 станций по 5 минут каждая.
Завязка и развязка происходят в актовом зале, станции проходят в школьных классах.

Сценарий

На сцену выходит ведущий: Здравствуйте, ребята! (-здравствуйте..) А вы знаете, какой сегодня день? (-даа, день космонавтики) И вы представляете, именно в этот день двое наших космонавтов потерялись в открытом космосе. Связь с ними оборвалась и теперь я не знаю где они. Вы поможете найти мне их? (-даа..) Тогда предлагаю начать наши поиски с самой гостеприимной планеты – планеты добра. Чтобы попасть на эту планету, вам нужно закрыть глаза, сказать всем вместе и дружно такие слова: «Раз, два, три, на планету добра нас перенеси» и обернуться вокруг себя 3 раза.
Ребята выполняют это (под музыку 1), а ведущий потихоньку уходит.
Далее включается звук падения и взрыва ракеты (музыка 2). Появляются 2 космонавта (кружатся в ракете по сцене, ракета ломается и они попадают на неизвестную им планету).
Куб удивленно: Боб, где это мы? (смотрит на Боба и разводит руками) Я не понимаю, что произошло?
Боб: Я не знаю (осматривает все вокруг), я никогда не был здесь. Возможно, в процессе полета отказал двигатель. Нужно скорее придумать, как нам вернуться обратно на Землю!
Куб шепотом, похлопывая Боба по плечу: Боб, ты слышишь эту музыку? (включается музыка 3, звук медленно нарастает)
Боб показывает на сцену, там жители планеты вылетают: Смотри! Кто это?
Танец-флешмоб жителей планеты «Земля в иллюминаторе» под музыку 3. Космонавты смотрят удивленно и немного испуганно.
Ж1: Кто вы такие? Делает шаг к космонавтам, они пятятся назад
Ж2: И зачем к нам пожаловали? Делает 2 шага к космонавтам, они пятятся назад
Ж3 незаметно подходит сзади к космонавтам и обнимает их: Не бойтесь! Ведь вы попали на самую добрую планету на свете!

Ж4: Расскажите, что случилось, и мы постараемся помочь вам!

Боб: Мы летели домой на свою планету, как вдруг наш корабль начало трясти и мы приземлились сюда. А в процессе падения части нашей ракеты разлетелись по всей вашей планете.

Куб: Вы поможете нам отыскать их?

Ж5 замечает ребят в зале и удивленно: А это кто еще?! Мы думали вас только двое!

Боб и Куб переглядываются, пожимают плечами и не понимают, откуда здесь ребята.

Ж6: Ребята, а вы с какой планеты и как вы тут оказались? (-мы с планеты Земля и прилетели помочь нашим космонавтам..)

Ж7: Ребята, давайте вместе поможем космонавтам вернуться домой? (-давайте..)

Ж4: Чтобы помочь космонавтам, нужно собрать все части сломавшейся ракеты, которые разлетелись по всей нашей планете. Эти части вы сможете найти и получить, если будете следовать по карте, на которой обозначены самые отдаленные и загадочные уголки нашей планеты. Переходить от одного места на планете к другому необходимо взявшись за руки, чтобы не потеряться, ведь вы находитесь на неизвестной вам планете. Переходить следует строго по сигналу. (Выдать карты-маршрутные листы. Все расходятся по своим станциям).

На каждой станции за выполнение задания житель отдает ребятам часть от ракеты.

1 станция – «Солнечная система».

Нужно разгадать кроссворд (в этом уголке планеты жители изучают солнечную систему и собирают всю информацию про нее в секретные архивы. Житель предлагает ребятам рассекретить часть информации. После выполнения задания, житель рисует на карте красный флажок, что означает, что ребята выполнили задание на этой станции и отдает деталь).

2 станция – «Выход в открытый космос».

Собрать пазл (Житель говорит, что чтобы путешествовать с одной планеты на другую и выходить в открытый космос, необходимо знать как выглядит солнечная система, космонавт и его снаряжение, одежда. Для того, чтобы это узнать, он предлагает собрать ребятам 2 пазла. После выполнения задания, житель рисует на карте красный флажок, что означает, что ребята выполнили задание на этой станции и отдает деталь).

3 станция – «База межпланетных строителей».

Составить из одного слова как можно больше других (Житель спрашивает, какими качествами должен обладать космонавт, чтобы он мог путешествовать по космосу?-ответы ребят-Вы все правильно сказали, но самым главным качеством является его внимательность и нестандартное мышление. Поэтому житель предлагает им составить как можно больше слов из 2-х предложенных. После выполнения задания, житель рисует на карте красный флажок, что означает, что ребята выполнили задание на этой станции и отдает деталь).

Слова: **космонавтика** и **исследование**.

4 станция – «Труднопроходимый космический лес».

Игра путаница. (Житель говорит, что этот лес полностью покрыт паутиной, почти никто не может пройти через него, чтобы выйти к зеленой пустыне. Но он предлагает ребятам все же попробовать пройти через этот лес. Для этого ребята встают в круг, вытягивают руки вперед и берут руки двух разных людей, но не своих соседей. Нужно распутаться, не расцепляя рук. Если они смогут это сделать, значит пройти через лес им будет не трудно. После выполнения задания, житель рисует на карте красный флажок, что означает, что ребята выполнили задание на этой станции и отдает деталь).

5 станция – «Зеленая пустыня».

(Житель говорит, что ребята попали в зеленую пустыню. Тут живут и учатся разведчики и кодировщики, ведь в открытом космосе вполне можно натолкнуться на инопланетных жителей. Русский язык они, возможно, не знают. Придется общаться жестами. Детям предлагается с помощью жестов объяснить иноземным гостям, что: болит живот, вы любите конфеты, вы хотите полить цветы, хотите сфотографироваться. После выполнения задания, житель рисует на карте красный флажок, что означает, что ребята выполнили задание на этой станции и отдает деталь).

6 станция – «Союз звездных поэтов».

(Житель говорит, что в данном уголке планеты живут самые талантливые и неповторимые поэты. Что он очень любит писать стихи и чтобы получить деталь, ребятам нужно помочь ему закончить четверостишия. После выполнения задания, житель рисует на карте красный флажок, что означает, что ребята выполнили задание на этой станции и отдает деталь).

1)Не в первый раз, не в первый раз
В огне и звуках грома
Ракета в космос поднялась
С земного (*космодрома*).

2)Уходит в небо экипаж
Отныне знаменитый
Мы будем слушать репортаж
С космической (*орбиты*).

3)Уже оставил луноход
Следы на лунной пыли:
На ближнем спутнике Земли
Тропинку (*проложили*).

4)С друзьями в небо ты глядишь,
Конечно, твердо веря,

Что подрастешь – и полетишь
К загадочной (*Венере*).
5)У нас сбываются мечты:
Покажут в телекадре,
Как по Сатурну ходишь ты
В космическом (*скафандре*)
6)Крыльев нет, но эта птица
Полетит и прилунится (*Луноход*).
7)Чудо-птица –алый хвост
Прилетела в стаю звезд (*Ракета*).
8)Рассыпалось ночью зерно,
А утром – нет ничего (*Звезды*).
9)Бродит одиноко огненное око
Всюду, где бывает, взглядом согревает (*солнце*).
10)Человек сидит в ракете
Смело в небо он летит
И на нас в своем скафандре
Он из космоса глядит (*космонавт*).

7 станция – «Межпланетная школа искусств».

(Житель говорит, что ребята попали в межпланетную школу искусств. Здесь обучаются юные художники. Ребятам даются листы бумаги и предлагается нарисовать инопланетную семью, состоящую из папы, мамы и детей и дать им имя. После выполнения задания, житель рисует на карте красный флажок, что означает, что ребята выполнили задание на этой станции и отдает деталь).

Когда ребята проходят последнюю станцию, они вместе с жителем отправляются в зал, где все начиналось, и склеивают часть от ракеты (из кусочков, которые им выдавали на каждой станции) затем приклеивают эту часть к ракете космонавтов.

Развязка:

Боб: Ну что ребята, у вас получилось собрать нашу ракету? (-Даааа…)

Куб: Ураа! Теперь мы сможем вернуться домой!

Куб и Боб вместе: Спасибо большое вам, ребята! *Звучит звук ракеты (музыка 4).* Они берут свою ракету и улетают (*машут рукой).*

Стрюкова Полина Вадимовна



ГАПОУ «Набережночелнинский педагогический колледж»
г. Набережные Челны

План - конспект внеурочного занятия на тему: «Военно-патриотическая игра «Зарница»

Актуальность:

В нашей стране большое внимание уделяется физическому развитию детей. С раннего возраста детям прививается уважение и любовь к людям военных профессий, для которых нужно крепкое физическое здоровье. Однако родители замечают, что дети большую часть времени проводят за смартфонами, планшетами, ноутбуками. Частое использование гаджетов приводит к ухудшению здоровья, росту проблем в речи, проблемам взаимодействия между детьми.

Предложенная игра проводится на свежем воздухе, укрепляя здоровье детей, формируя привычку к здоровому образу жизни.

Тема: «Игра "Зарница»

Цель игры: способствовать формированию и воспитанию школьников в духе готовности к защите Родины.

Задачи:

1. Создать условия для обучения умения ориентироваться на местности.
2. Развивать физические и волевые качества при выполнении «боевых заданий».
3. Воспитывать организованность, самостоятельность, творческую активность и умение действовать в команде.

Место и время проведения:

Мероприятие проводится 15 августа 2018 года на территории О/К «Саулык» (ввиду плохой погоды проводился в спортивном зале комплекса).

Начало соревнований: с 9:30 до 10:15 ч.

Возраст: участники 7-10 лет.

Участники:

1 команда «Летчики»

2 команда «Пехотинцы»

3 команда «Моряки»

4 команда «Танкисты»

Программа соревнований:

В программу соревнований включены спортивные эстафеты, подвижные игры, викторины.

Атрибуты и оборудование:

Военная форма для главнокомандующего

Листы с названиями станций

Свистки

Таймеры

Грамоты

Мел

План – карта

Листки с баллами

Музыка

Картинка с изображением танка (1 шт), мешочки (5 шт), «Подбей танк гранатой»

Обручи с колокольчиками (4шт), скамейка (1шт), «Разведчики»

Деревянные городки, 2 ящика, «Доставь боеприпасы »,

Кубики (3 шт), «Минное поле»,

Карточка с вопросами, «Блиц-турнир»

Палочки (20 шт), деревянные ящики (2 шт), «Доставь боевые снаряды»

Скамейки (2 шт), «Преодолей препятствие»

Обручи (5 шт), кегли (10 шт), «Пройди через болото»

Кегли (1 шт), мяч баскетбольный (1 шт), «Сбей вражеские боеприпасы»

Рисунки самолёта, пушки, корабля, танка; 4 листа, цветные карандаши, «Нарисуй военную технику»

Для каждой группы:

План маршрута

Карточка с баллами

Грамоты

Предварительная работа:

1. Создание штаба по подготовке и проведению военно-спортивной игры "Зарница" с определением функций каждого члена штаба.
2. Формирование отрядов, с назначением командиров.
3. Планирование занятий на военную тематику.
4. Проведение комплекса ОРУ.

Награждение: каждая команда награждается грамотой.

Порецкова Дарья Юрьевна



Педагог – организатор ДООЦ «Горное ущелье»
г. Магниторгорск

Сценарий проведения интеллектуальной битвы «Квиз, плиз!»

Возраст участников: 15-17 лет

Необходимое оборудование: комната, имеющая 25 стульев и 5 столов, ноутбук, таймер со звуковым сигналом (телефон), листочки, ручки.

Цель мероприятия: активизация интеллектуально-познавательных навыков отдыхающих, повышение уровня эрудиции, развитие творческой активности отдыхающих, воспитание интереса к познанию мира.

Пояснительная записка

Весь отряд делится на 5 команд по 5-6 человек. Данная викторина содержит в себе 6 раундов. Перед игрой всем командам раздаются по 6 бланков для заполнения ответов на каждый раунд. После каждого раунда команды сдают заполненные бланки и потом узнают верные ответы на вопросы прошедшего раунда. По окончании 3 раунда проводится музыкальная пауза.

1 раунд «Учат в школе». На ответ команде даётся 30 секунд для обсуждения. Всего 8 вопросов. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

2 раунд «Из истории Отечества». На ответ команде даётся 60 секунд (1 минута) для обсуждения. Всего 6 вопросов. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

3 раунд «Спорт – это жизнь». На ответ команде даётся 60 секунд (1 минута) для обсуждения. Всего 6 вопросов. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

4 раунд «Верю – не верю». На ответ команде даётся 60 секунд (1 минута) для обсуждения. Всего 8 вопросов. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл.

5 раунд «Всё обо всем». На ответ команде даётся 60 секунд (1 минута) для обсуждения. Всего 8 вопросов. За каждый правильный ответ начисляется 1 балл. Вводится дополнительная возможность ставить ставки на свой ответ. Если команда полностью уверена в правильности своего ответа, то рядом с ним может написать «+1» или «+2». Соответственно, если команда написала «+1» и ответ оказался правильным, команда получает за этот вопрос 2 балла, и, аналогично, если написано «+2» и дан верный ответ, то команда получит 3 балла.

6 раунд «Сложно о простом». На ответ команде даётся 120 секунд (2 минуты) для обсуждения. Всего 8 вопросов. За каждый правильный ответ начисляется 2 балла.

Мухаметгалеева Регина Рамилевна



Международный детский центр «Артек», детский лагерь «Лесной»,
вожатая
г. Зеленодольс, Республика Татарстан

Методический сценарий отрядного дела «Открытый отрядный вечер
«Добрая воля»

Организаторы: 8 отряд
Время проведения: 20:00
Место проведения: первый этаж к. «Калина»
Возраст участников: 15-16 лет
Назначения дела: основной период смены, организация групповой деятельности.
Цель: Способствовать развитию у детей представление о назначении «добровольца», используя основное произведение смены, повесть П. А. Гайдара «Тимур и его команда».

Задачи:

1. Ознакомить с понятием «доброволец» и книгой смены «Тимур и его команда» П. А. Гайдара через беседу, групповую и проектную деятельности.
2. Включение детей в творческий процесс, поиск ключевых и основных моментов добровольческого направления.
3. Привить чувство ответственности за возложенное на них дело.
4. Способствовать развитию культуры волонтерства и привлечению детей к волонтерскому движению
5. Побудить детей к прочтению основной книги смены и продолжению волонтерского движения.

Инструменты и оборудование: воздушные шарики 3 разных цветов, стулья, экран, раздаточный материал, ноутбук, листы А3, листы А4, ручки, цветные фломастеры и карандаши, раздаточный материал, стикеры, скотч.

Предварительная подготовка:

- Разработка сценария открытого отрядного мероприятия
- Поиск подходящего места проведения
- Использование всех форм взаимодействий «вожатый + ребенок»
- Поиск полной и доступной информации, согласно тематике мероприятия
- Настройка используемого оборудования: монитор

- Расстановка посадочных мест для детей
- Подготовка раздаточного материала

Предварительная подготовка детей:

Ознакомление с повестью А. П. Гайдара «Тимур и его команда»

Ход действия:

- Организационный момент: распределение детей на три равные группы
- Актуализация знаний:
- просмотр видеоролика на тему «Волонтер»,
- анализ просмотренного видео, беседа на тему «Кто такой доброволец?»
- Вводная часть: просмотр трейлера «Тимур и его команда»

Основной момент: анализ и сравнение двух, просмотренных роликов. Выявление схожих черт. Определение основной мысли мероприятия.

- Этап групповой активности: командная деятельность.
- Этап проектной деятельности: Создание каждой команды собственной «Добровольческой акции»
- Защита проектов каждой команды
- Рефлексия: Обобщение и повторение полученной информации в ходе отрядного мероприятия
- Завершающий этап

Райфикешт Лидия Сергеевна



Воспитатель детского лагеря «Кипарисный»
ФГБОУ «Международный детский центр «Артек»
Республика Крым

Конкурсно-тематический вечер «Мы разные, но мы вместе»

Цель: формирование основ толерантной культуры личности ребенка через позитивное отношения к окружающему миру, культуре своего народа, народов других стран.

Задачи:

образовательные:

- развивать умение находить отличительные особенности этносов;
- расширять кругозор детей, представление об окружающем мире;
- развивающие: содействовать формированию толерантного поведения детей;

воспитательные:

- воспитывать интерес и уважение к людям разных национальностей, к их культуре и деятельности;
- формировать качества -гражданственность и патриотизм;
- создавать условия организации толерантного пространства в детском коллективе;

Оборудование и реквизит: Маркерные доски (2 шт.), листы для флипчарта (6 шт.), фломастеры, повязки для глаз, распечатанные пословицы и блюда.

Предварительная подготовка:

1. Написание сценария
2. Подборка музыки
3. Подготовка необходимого материала для реквизита

Сценарный план:

1. Вступительная речь
2. Введение в тематику отрядного дела
3. Беседа на тему, дружбы, толерантности
4. Конкурсные задания (со сменой деятельности)
5. Подведение итогов
6. Рефлексия

Список используемой литературы:

1. Интернет-журнал для педагогов «Планета детства» http://planetadetstva.net
2. Сорокина И. Р., Хорева С. А., Галкина П. Н. Игра как один из методов досуговой деятельности в системе дополнительного образования // Молодой ученый. – 2015. – №13. – С. 709-713. – URL https://moluch.ru/archive/93/20485
3. Аванесова, Г. А. Культурно - досуговая деятельность: теория и практика организации / Г. А. Аванесова. - М. : Аспект Пресс, 2006. - 236 с.
4. Методическое пособие «Игры на каждый день с тинейджерами» А. А. Данилков, Н. С. Данилкова. // Сибирское университетское издательство – 2006.
5. Данилков А.А., Данилкова Н.С. «Коммуникативно-деятельностные технологии работы с детским коллективом»: учебно-методическое пособие // Сибирское университетское издательство – 2011.

Ход дела

Ведущий: -Мы рады приветствовать вас в нашем зале! На этом празднике главным гостем объявляется ДРУЖБА! Дружба между людьми, народностями, культурами. Велика Россия, она является самой большой страной в мире, в которой проживает более 180 народов. Все мы отличаемся друг от друга языком, древними традициями, национальной одеждой многим другим.

Дру́жба – бескорыстные личные взаимоотношения между людьми, основанные на любви, доверии, искренности, взаимных симпатиях, общих интересах и увлечениях. Обязательными признаками ***дружбы*** являются доверие и терпение. Людей, связанных между собой ***дружбой***, называют друзьями.

-Люди, которые нас окружают, все разные: есть маленькие и большие, худые и полные, разных национальностей, в очках и без них. Почему мы иногда смеемся над ними? Почему трудно сдержаться, когда мы видим недостатки других?

Однако все люди имеют право достойно жить на планете и не страдать от презрения и оскорблений. Ведь каждый из нас неповторим и значим. Как нам стать толерантными? Прежде всего, надо остаться самим собой, видеть свои ошибки. Быть толерантным – означает уважать других, невзирая на различия. Это означает быть внимательным к другим и обращать внимание на то, что нас сближает. Толерантность позволяет нам оставить в нашем сердце больше места для наших друзей. Давайте попробуем проверить себя, насколько мы толерантны.

Отряд делиться на 2 команды, участвующего в конкурсах, за победу в которых будут получать «кусочек сердца», символизирующего толерантность, а именно определённое качество, к примеру «доброта», «уважение», «уважение», «радость» и т.д....

Ведущий: Перейдем к первому и самому энергичному конкурсу!

Через танец можно передать свои настоящие чувства и эмоции, народный танец средство выражение традиций и правил того или иного народа, а вот сложность людей заключается в без словестном понимании человека, опираясь лишь на язык тела и жестов.

Задача ваша заключается в том, что среди всей команды вы должны выбрать лидера, который будет задавать ритм вашей команды, вся команда повторяет движения строго за лидером.

Примечание: В игре учитывается, синхронность (командная работа), разнообразность движений и соответствие стилю.

Команды разделились, пора начинать!

Даем обратный отчет 9. 8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1…начали!!!

_____

1. «Народный танец» (от 1-2 кусочков)

(звучит музыка –дети танцуют: лезгинку, русский народный танец, цыганочка и т.д.)

_____

Ведущий: - В дружбе самое главное, понимать и принимать людей, их правила, их обычаи такими, какие они есть, просто так без изменений, а это значит относиться к друзьям толерантно.

Сюда можно отнести не только знание правил и норм определённого народа, а также знание и принятие их национальных блюд, костюмов, музыки и т.д.

Ведущий: Следующий наш конкурс будет носить немного кулинарный характер.

Ваша задача заключается в том, чтобы соотнести картинку с национальным блюдом и страну где, оно является традиционным, наклеив блюдо под название той страны, которой оно присуще.

2. «Национальные блюда» (от 1-2 кусочков)

(необходимо правильно соединить блюдо и страну)



Япония



Франция



Россия



Украина



Германия



Китай

_____

Ведущий: Мы с вами уже много говорили про дружбу, мне кажется, вы поняли, что означает этот термин, а как вы думаете, какие слова отдельно могут охарактеризовать это понятия? Ваши варианты?

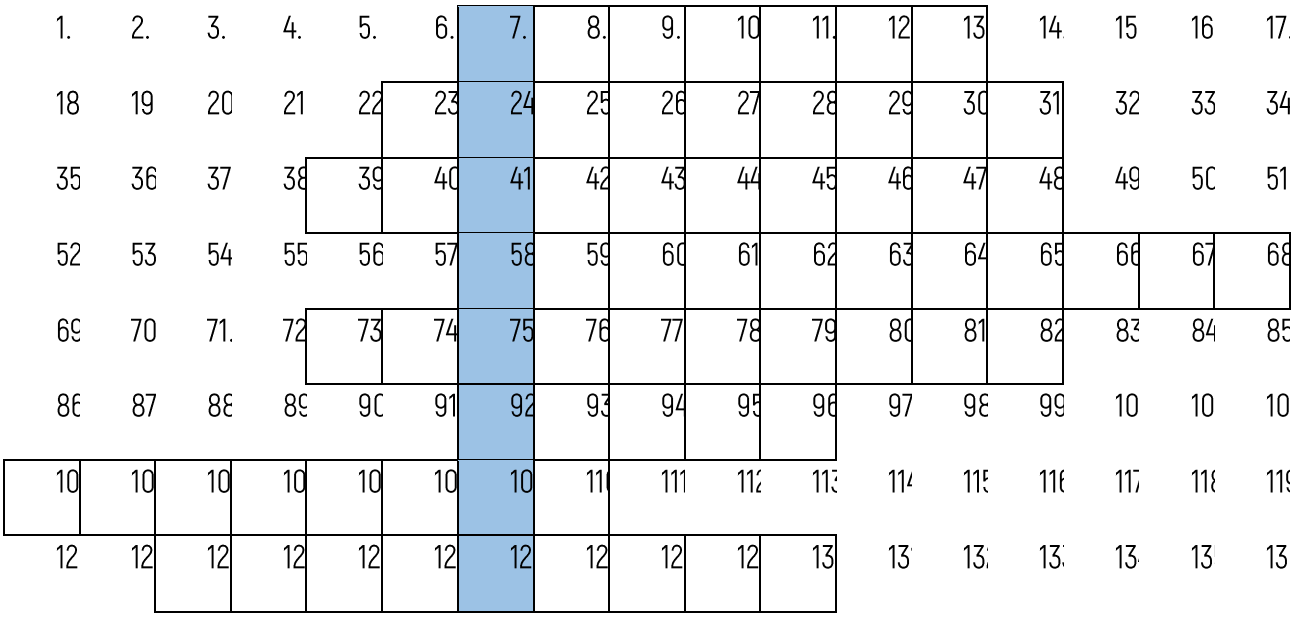
Ответы детей

Ведущий: Предлагаю решить непростой кроссворд, в основе которого заложено определенное слово, касающееся нашей темы.

Задача команд, прослушать вопрос, у них есть минута на обсуждение после чего они должны подойти к своему кроссворду и написать то слово, которое они решили правильным, но не оглашая своё решение ни ведущему ни другой команде, результаты подводят позже.

3. «Добрый кроссворд» (от 1 – 2 кусочков)

(отгадать кроссворд)



Продолжим узнавать, что такое толерантность. Давайте заполним кроссворд.

1. Синоним к слову друг *(товарищ)*
2. Черта характера обозначающая правдивость и добросовестность *(честность)*
3. Антоним к слову до свидания *(Здравствуй)*
4. От слова «привет» образуйте слово, отвечающее на вопрос «какой?» *(Приветливый)*
5. Синоним к словам красивый, пригожий *(Прекрасный)*
6. Пословица. Вставьте пропущенное слово (ед. ч). С каким ____ живешь, такого обычая и держишься. *(Народ)*
7. Почтительное отношение. *(уважение)*
8. Группа людей, объединенных общим делом, где проявляют заботу друг о друге. (Коллектив)Прочтите ключевое слово *(ТЕРПЕНИЕ)*

Ведущий: ***Терпением*** называется способность спокойно, сдержанно ожидать благоприятных результатов какой-либо деятельности, жизненных перемен. Как вы считаете, а в дружбе есть место терпению? Почему?

_____

Ведущий: Не редко про дружбу пишут стихи и слагают пословицы, и ведь правда, друзья это на самом деле ценный дар, его получают лишь те, кто умеет его ценить.

Мы подобрали для вас ряд пословиц про дружбу, и хотим проверить насколько часто в вашей жизни встречаются такие половицы.

4. «Народные пословицы» (от 1 – 2 кусочков)

(конкурс капитанов)

(нужно соединить начало и окончание пословиц о дружбе)

1. Без друга в жизни туго.
2. Добро потеряешь, опять наживешь,

Друга потеряешь, назад не вернёшь

3. Друг за друга держаться – ничего не бояться
4. Друга ищи, а найдешь береги.
5. Дружба - дружбой, а служба службой.
6. Дружба не гриб, в лесу не найдешь
7. Дружба – как стекло: разобьешь – не сложишь.
8. Друг познается в беде.
9. Верный друг лучше сотни слуг.
10. Друзья прямые - что братья родные.
11. Не мил и свет, когда друга нет.
12. Недруг поддакивает, а друг спорит.
13. Новых друзей наживай, а старых не теряй!
14. Сам умирай, а друга выручай.
15. Друг до поры - тот же недруг.

Ведущий: Скажите друзья, а вы считаете себя толерантным человеком? А в чём это проявляется?

Тогда прямо сейчас мы хотели бы проверить степень вашей толерантности.

Ведущий: Для этого конкурса мне понадобятся 8 добровольцев от каждой команды, которым будет даваться определённая ситуация, их задача дать ответ на один вопрос и объяснить, почему именно этот ответ, должен быть принят. Один участник самостоятельно отвечает на один вопрос.

5. «Толерантность» (от 1 – 2 кусочков)

Нужны кружки красного цвета и черного. Вы выбираете ответ, который вам ближе, и берете кружок соответствующего цвета.

1. Саша плохо одет…

- Для тебя это неважно.
- Ты подсмеиваешься над ним, так как считаешь, что все твои знакомые должны тебе соответствовать.

2. Пожилая женщина медленно идет, мешая тебе пройти в тот момент, когда ты торопишься на важную встречу.

- Ты отталкиваешь ее, чтобы обогнать, так и не предложив ей помощи.

- Ты помогаешь ей и придерживаешь дверь

3. На твоих глазах на кого-то нападают…
   - Ты начинаешь его защищать
   - Ты делаешь вид, что ничего не замечаешь и просто проходишь мимо, чтобы тебе не досталось.
4. Цвет кожи у Джека отличается от твоего…
   - Ты стремишься лучше узнать его.
   - Ты намекаешь на его цвет кожи, делая на этом акцент.
5. Ты –мальчик, тебя ставят рядом с девочкой…
   - Ты говоришь, что все девочки одинаковые и с ними совершенно скучно.
   - Ты разговариваешь с ней.
6. Ты –девочка, тебя ставят рядом с мальчиком…
   - Ты не разговариваешь, с ним потому что, боишься его насмешек.
   - Ты разговариваешь с ним.
7. К тебе подходит ребенок-инвалид…
   - Ты естественным образом разговариваешь с ним (не обращая внимания на его особенности).
   - Ты отходишь от него, так как тебе не приятно и при этом говоришь, что он не такой как «нормальные» люди.
8. Ехав в автобусе, с тобой заговорил человек другой национальности, как ты себя поведешь?
   - Отвернешься и сделаешь, вид, что он обращается не к тебе
   - Начнешь диалог, если этот человек будет располагать тебя к себе.

Посчитайте красные кружки.

Если у тебя 6 кружков, ты проявляешь большую толерантность. Прекрасно! Ты уверен в себе, можешь выразить свое мнение. И ты понял, что твоя свобода заканчивается там, где начинается свобода других.

Если от 2 до 5 кружков, ты не очень толерантен. Ты недостаточно уверен в себе для того, чтобы делиться и выражать свое мнение, однако, ты добрый и со временем у тебя получится.

У тебя менее 2 кружков: ай-ай-ай! Ты совсем не толерантен! Если ты попытаешься лучше понять себя, какой ты есть, то мог бы стать более счастливым!

Ведущий: Ну что же, сейчас у вас сложилась полная картина о понимании дружбы, и место толерантности в ней, поэтому предлагаю пройти наш заключительный конкурс «Картина дружбы».

Задание следующее, для этого задания командам стоит объединиться и нарисовать одну картину, но рисовать её вы будете необычным способом. Участник одной команды завязывает глаза, а участник другой команды является её поводырём. Задача сформированных пар нарисовать какой-то элемент этой картины, но трудность в том, что никто не знает, что это будет за картина. Конкурс полная импровизация.

6. «Картина дружбы» (от 1 – 2 кусочков)

_____

Ведущий: Итак, картина готова, только вот чего-то всё равно не хватает! Про что-то мы забыли. Конечно же обнять всех своих друзей. А для этого нужно встать в круг.

7. Станция «Мы–друзья»

А сейчас давайте встанем в круг и сыграем в игру «Мы –друзья»

Встаньте, дети, встаньте в круг,
Я твой друг и ты мой друг,
Пусть будет шире Дружбы круг.
В кругу стоят друзья твои,
Ты им свою улыбку подари.
(Дети улыбаются друг другу)
Слева друг и справа друг,
А вместе это Дружбы круг,
Другу справа руку ты пожми,
Передай ему тепло своей руки.
(Дети пожимают руку тому, кто справа и далее по кругу)
Много в мире нужных вещей,
Но друга иметь –намного важней.
Имей друга всегда и два, и три,
И другу слева комплимент подари.
(Дети придумывают комплименты друг для друга по кругу в левую сторону)
Нет пословицы, ребята, верней,
Той, что гласит «Имей СТО друзей».
Пусть растет и ширится Дружбы круг,
Чтобы рядом был верный друг.

Ведущий: Дорогие друзья! На протяжении всего занятия вам выдавались определенные кусочки, а кусочки чего это были вы можете узнать прямо сейчас.

Ведущий: Фигура не может получиться полной, так как весь отряд сейчас разделён на большие команды, но если вы станете единым целы, то сможете пройти все испытания до конца.

(дети собирают большое сердце, на котором написаны самые важные слова в жизни каждого человека)

Ведущий: Это составляющие, большого доброго сердца, без которого невозможно стать хорошим другом!

Итог мероприятия: ребята складывают полученные части сердца, на которых написаны добрые слова, в одно большое, прочитывают те слова которые присуще данному мероприятию. (Добро, радость, забота, нежность, терпимость, веселье, щедрость души, уважение, любовь, благодарность, добродушие, ласка, улыбка, тепло, дружба, благородность, великодушие, взаимопомощь) в одно целое.

Агаев Рагим Агамирза оглы



Вожатый федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
«Всероссийский детский центр «Океан»

Отрядное дело Караоке-шоу «Интуиция»

Актуальность: Многочисленные педагогические исследования подтверждают, что подростки, проявляющие творческую активность, занимают позитивное устойчивое положение в коллективе сверстников, пользуются их уважением; интеллектуально мобильны. Именно творчески активные люди способны решать проблемные вопросы, стоящие в мировой повестке дня – политические, экономические, экологические и пр. Предлагаемое отрядное дело синтетично включает интеллектуальные, эмоциональные, коммуникативные способности участников.

Цель: Развитие у детей творческой активности через погружение в творческую песенную деятельность.

Задачи:

1. Снятие эмоционального напряжения у детей, барьеров взаимодействия друг с другом.
2. Способствовать развитию творческих способностей у детей.
3. Создание позитивной творческой атмосферы взаимодействия в отряде.

Участники шоу: дети 15-17 лет.

Место проведения: отрядное место.

Оборудование: проектор, ноутбук, колонки, стулья, тумба для ведущего, слайды с текстами песен, подборка песен для караоке, слайд с наградными сертификатами, гелиевые шары.

Проведение дела можно назвать **результативным**, если визуально заметно изменение во взаимодействии и взаимоотношениях участников, их готовность организовать и провести похожее дело для сверстников в своем или другом отряде.

Разумов Сергей Сергеевич

Воспитатель детского лагеря «Речной» ФГБОУ «МДЦ «Артек

Познавательная игропрограмма «День grean peace»

Цель: укрепление и расширение знаний детей об охраняемых природных территориях; растениях и животных, занесённых в Красную книгу; развитие позитивного отношения к природе.

Задачи:

способствовать расширению представления детей об экологии;

способствовать развитию интереса к историческому наследию своей Родины, бережного отношения к природе;

способствовать развитию чувства солидарности и соперничества

содействовать проявлению творческих способности детей.

Реквизит: электронные устройства с выходом в интернет, фломастеры, краски, листы А4 и А3, газеты и журналы, шапка.

Сценарный план

I.Вводное слово педагога

Распределение на команды

Этап – «Что такое Гринпис».

Этап - Green Peace - спасёт мир.

Этап - Конкурс на лучший плакат Grean Peace.

Этап - Песни под гитару о природе.

Заключительное слово педагога.

Подведение итогов дела. Рефлексия

Использованная литература:

1) Ермолин Б.В. Охраняемые природные территории – Межвуз. сб. науч. трудов. – Архангельск: Изд-во Поморского педуниверситета, 1994;

2) День Земли. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/%C4%E5%ED%FC_%C7%E5%EC%EB%E8

3) Формы экологического образования в школе: Учебно-методическое пособие /Под ред. В.А. Сковородкина, И.З. Сковородкиной. – Архангельск: Изд-во Поморского педуниверситета, 1994.

Шагиахметова Карина Раульевна

Факультет подготовки учителей начальных классов, студентка



МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
конкурсно - игровой программы «Вместе дружная семья», реализуемая в рамках Российского движения школьников

Участники: отряд в кол-ве 25 человек в возрасте 12-15 лет

Предисловие

«РДШ – наша душа», «семья РДШ74» - с чего начинается любое мероприятие и дело!

С чего строится крепкая дружба. С чего начинается новый день- день открытий и свершений!

2018 год – уже почти нет ни одного человека, кто не слышал бы о Российском движении школьников (далее РДШ). Те, кто в одной дружной команде, кто на одной волне, точно знают, что всё не зря, что каждое дело принесет свои плоды. Те, кто откликаются на слова «РДШата» точно уверены, что вместе возможно всё. Что вообще возможно ВСЁ, если знаешь зачем!

РДШ, реализуя избранные ведущие направления, призвано удовлетворять жизненные потребности участников в общении, понимании, признании, защите, разнообразной деятельности; способствовать определению жизненных планов путем обеспечения личностного роста и развития, социального и профессионального самоопределения; предоставлять разносторонние возможности организации свободного времени.

Будто новая «паутинная сеть» раскинулась по всей стране – дети, с горящими глазами, устремленным взглядом в светлое будущее, школьники – настоящие граждане своего государства, не сидящие на месте, в постоянном поиске новых форм, идей! Лидеры, «прокачивающие» себя по разным направлениям под чутким кураторством педагогов, родителей, координаторов и председателей РДШ! Новое дыхание и новый поворот во всей воспитательной системе обучающихся. Как же успеть «ухватить» все возможности, пока ты еще школьник? И продолжить искать эти новые возможности, когда ты уже студент?

В данной методички мы бы хотели отразить основные методики и технологии в работе с детьми – РДШ именно вожатыми, старшими вожатыми. Это подростки, которые в рамках программы по профориентации в направлении «Личностное развитие» мечтают сделать своей карьерой тернистый, насыщенный, интересный путь педагога, начиная с первой ступени - вожатый. РДШ дает и эти возможности! И это студенты – вожатые, которые уже стоят на верном пути к детским сердцам, к их искрящим глазам, студенты, у которых есть много практик и волнения перед ней: в садике, школе, детских лагерях, есть много

документации по отчетам практики…Но, что если расширить студентам представления о практики и показать, что есть и другие перспективы?! Что практика сможет стать праздником, а не повод для переживания? А может это уже «заряженные» и энергичные студенты, которые повидали множество разных лагерей и попробовали себя в разных ролях вожатства, и ищут новые пути вдохновения?! Которые, мечтают «растить» лидеров своей команды, будущих лидеров России и талантливых детей нашей необъятной страны? Да! Это все про РДШ – про вожатых РДШ – новых путеводных звездочек детей!

А кто же они такие, - эти задорные, жизнерадостные, заботливые, порою строгие, ребята, с такими же блестящими глазами, как и у детей вокруг них, - спросите вы? А ответ вы прочтёте в лицах мальчишек и девчонок, искрящихся улыбками неподдельного счастья: это наши любимые вожатые !

Вожатый – профессия, которой вряд ли учат в ВУЗах нашей страны, которая даже не является профессией педагогической, скорее, это некое призвание, состояние. Успешная работа вожатого, безусловно, зависит от индивидуальных черт, обусловленных возрастом, опытом работы, его личностными особенностями, системой ценностей и уровнем овладения педагогическими технологиями. От личности вожатого зависит и выбор методов и приемов педагогического воздействия на детей в детском лагере. Вожатый детского лагеря по отношению к ребенку занимает особую позицию – дистанция между ними значительно короче, чем у педагогов. Вожатый в детском лагере должен быть другом или подругой, сестрой или братом для тех, кому нужно прийти со своими детскими проблемами, с кем можно интересно провести время, научиться чему-то новому. Вожатый – это артист и спортсмен, литератор и историк, психолог и немного ребенок, фантазер и добрый волшебник. Это человек, который всегда рядом с детьми, но в то же время чуть впереди. Вожатый – это режиссер-постановщик. Участие в мероприятиях твоего отряда и достойное выступление – 80% работа вожатого лагеря. Часто дети хитрят, и вовсе не всегда удается уговорить кого-то из них выступать на сцене. Хорошо, если есть талантливые и активные. Но и в этом случае ребенку нужно придумать и поставить танец, смоделировать костюм и сообразить, какая у него будет прическа. Тут в дело включается вся фантазия (даже если ты о ней и не подозревал).

Работа с детьми буквально заряжает энергией, дает возможность видеть мир чистыми глазами подростков, и задача вожатого – научить детей пониманию жизни и умению занять в ней достойное место.

Работать с подрастающим поколением в детском лагере могут только те, кто по-настоящему любит детей, кто сам увлечен своей работой и умеет вести за собой.

Вожатый детского лагеря – это скорее не профессия, а состояние души! Профессия – это то, чему можно научиться. А быть лидером, старшим братом, сестрой у молодых горячих сердец не каждый сможет. Вожатыми детского лагеря становятся не по нужде, а скорее по убеждению, из-за любви к детям. Вожатыми становятся те, кто не хочет уходить из детства.

Каждый юноша и каждая девушка, гордо носящая звание вожатого детского лагеря, несёт по жизни «факел души», имея чистое сердце и непоколебимую веру в важность своего дела, в значимость быть воспитателем, наставником, учителем, а главное, другом любого ребёнка, пришедшего к нему на смену в

детский лагерь. И только побыв вожатым, можно понять, насколько это прекрасно, привозя из смен неподкупное золото ребячьих улыбок, серебро собственных слез при расставании и бронзу веснушчатых профилей, навсегда запечатленных в памяти.

Райнер Анна Николаевна



Педагог-организатор воспитательного отдела образовательного управления
ГБУДО ДСООЦ «Лазурный»
Нижегородская область г.о.г. Выкса

Квест «Тайны и сокровища Нижегородского кремля»

Возрастной аспект:11-15 лет.

Место проведения: территория центра (при благоприятных погодных условиях)

Цель: Всестороннее развитие личности подростка через краеведческий материал.

Задачи:

1. Расширять кругозор детей в области культурного наследия страны, научить работать в команде, подчиняться определённым правилам.
2. Воспитывать патриотические чувства, гордость за свой край.
3. Развивать ловкость, меткость, смекалку, внимание, быстроту реакции, чувство коллективизма и товарищества.

Технология проведения.

Стартовый сбор происходит в актовом зале. Ребятам демонстрируется видео-легенда, в которой объясняется план дальнейших действий и условия прохождения маршрута . После её просмотра каждому отряду выдаётся карта местности с зашифрованной на ней стартовой локацией. После прибывания на точку старта и успешного выполнения задания (согласно условий прохождения этой станции), отряд получает элемент часов и следующую локацию для дальнейшего прохождения маршрута. После прохождения всех локаций представитель от отряда с собранными элементами часов отправляется на сбор с организаторами, где фиксируется успешность прохождения маршрута средствами подсчёта элементов.

Обрабатывая результаты, выявляются победители в возрастных группах (старшая и младшая). Самые активные отряды награждаются грамотами за победу в квесте.

Время проведения: 60 минут ±5 минут

Стартовый сбор (просмотр видео-легенды и получение карты местности)- 5 минут

На объяснение задания на локациях даётся 1 минута

Выполнение задания до 3 минут

Переход – 2 минуты

Обработка результатов, подведение итогов и награждение до 10 минут

Легенда (видео-сюжет):

Вещание на канале Россия продолжают «Вести Приволжье». И о самых заметных событиях Нижегородской области расскажем прямо сейчас. Всего на две недели для нижегородцев открылась Пороховая башня кремля. Там проходит экспозиция «Дух места». Посетители выставки могут отправиться в виртуальное путешествие по Нижегородскому кремлю. Нижегородский кремль является украшением Нижнего Новгорода. Он основан около 500 лет назад. (ролик)

Сегодня мы отправимся в удивительное путешествие по кремлю прошлых эпох, где вам придётся проходить различные испытания и демонстрировать свою сплочённость. Для того чтобы вернуться в настоящее, необходимо собрать элементы часов, которые попали к страже кремля. Но внимание, будьте осторожны! Собрать часы вам будут мешать враги, которые пытаются захватить кремль. Они могут взять в плен ваших отбившихся товарищей, и цена выкупа будет очень высока.

Собранные часы представителю от отряда необходимо принести в Дмитриевскую башню, в комнату с круглым столом.

Удачи вам! Берегите себя! Защитим Нижегородский кремль для потомков!

Гизатулина Регина Рашидовна

ЧУ ДОЛ «Еланчик»

«Большие гонки»

(за идею игры взята телепередача «Большие гонки»)

Вид мероприятия: спортивное.

Возраст участников: 10-16 лет.

Цель: оздоровление ребят, развитие физических данных и творческих способностей.

Задачи:

- создать условия для развития чувства товарищества, взаимовыручки, творческого мышления;
- содействовать повышению спортивного интереса у детей;

Планируемый результат:

- повышение спортивного интереса у детей;
- развитие коммуникативных навыков ребенка;

Необходимое оборудование: см.Приложение 1

Форма проведения: игра по станциям (вертушка).

Продолжительность: 90 минут.

Кол-во участников: не менее 40 человек.

Боровкова Карина Александровна

СПБ ГБПОУ «Педагогический колледж №8»
г. Санкт-Петербург

Конспект по внеурочной деятельности на тему: «Птицы зимующие»

ОБЩАЯ ЧАСТЬ	
Класс	3
Цель занятия	Создать условия для ознакомления с профессией орнитолога, экологическое воспитание детей
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	
Личностные умения	Метапредметные умения
Л 1. Ценить и принимать следующие базовые ценности: «добро», «терпение», «природа», «желание понимать друг друга», понимать позицию другого». Л 2. Освоение личностного смысла учения; желание продолжать свою учебу.	М Регулятивные МР 1. Самостоятельно организовать своё рабочее место. МР 2. Определять цель учебной деятельности. МР 3. Соотносить выполненное задание с образцом. МР 4. Оценка своего задания. МР 5. Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством учителя М Познавательные МП 1. Отвечать на простые и сложные вопросы учителя. МП 2. Сравнивать и группировать предметы, объекты по нескольким признакам. МП 3. Определять тему. МП 4. Предъявлять знания на уровне описания, составлять связанный и устный ответ.
	М Коммуникативные МК 1. Уметь слушать и понимать речь других. МК 2. Оформлять свои мысли в устной и письменной форме. МК 3. Отстаивать свою точку зрения. МК 4. Понимать точку зрения другого.
Форма проведения занятия	Беседа, игра
Вид используемых на занятии средств ИКТ	Компьютер, проектор
Образовательные ресурсы: Для учителя 1. Литература 2. Интернет-ресурсы Для ученика	Раздаточный материал: Картон – 10 шт., листья дерева

Галимов Роберт Айдарович



Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Месягутовский педагогический колледж
Республика Башкортостан

Методическая разработка для профильной смены (английский язык) отрядного воспитательного дела спортивного направления на тему «Игры шотландских горцев»

Цель: создание условий для развития физических качеств подростков посредством проведения игры-соревнования между командами.

Задачи:

- познакомить с необычными традициями состязаний шотландских горцев;
- способствовать развитию духа коллективизма, сплочению коллектива;
- способствовать развитию у ребят наблюдательности, сообразительности, ловкости;
- способствовать повышению познавательного интереса к иностранному (английскому) языку.

Возраст детей:12-14 лет.

Число контрольных пунктов: 11.

Команды – 5 человек.

Вашему вниманию представляется спортивно игровое мероприятие, которое направлено на организацию спортивно - досуговой деятельности детей в летних лагерях, развитие интереса к веселым стартам, подвижным играм. Данный материал будет полезен педагогам – организаторам досуговой деятельности детей, вожатым.

Этот вид соревнований по типу «весёлые старты» является одним из самых увлекательных.

Место проведения: обязательно зеленая лужайка.

Оборудование: дротики, сковородки, шотландские национальные костюмы, мячи, сковородки по количеству команд, блины, канат, спортивные конусы, обручи, воздушные шары, фломастеры, листы А4 или ватманы, «камни», «брёвна».

Ханбекова Юлия Раильевна



ФГБОУ ВО «Тольяттинский государственный университет»
Самарская область, г. Тольятти

Вариативная часть программы отрядной деятельности «Фестивальное лето в «Орлёнке»

Особенности участников программы: в команде собрались подростки 10-11 лет из различных регионов.

Цель - организовать активную деятельность воспитанников, обеспечить развитие способностей в различных направленностях, таких как техническая, интеллектуально-познавательная, творческая, спортивная.

Задачи:

- научить детей организовывать дела,
- включить ребенка в определенное образовательное пространство,
- обогатить опыт ребенка,
- развить социально-коммуникативную компетентность подростков.

Содержание отрядной деятельности

Модель взаимодействия в команде

1. **Игровая модель жизни команды и командная система стимулирования.**
2. **Организация самоуправления в команде:** органы самоуправления и микрогруппы внутри команды и их функционал:
    - Совет «Ремешок» (2 человека)
        - Следят за опрятностью команды
        - Следят за наличием головных уборов у каждого члена команды
        - Следят за соответствием одежды случаю мероприятия
        - Следят за стилем (прически, одежда и пр.)
        - Следят за тем, чтобы вещи членов команды не были потеряны или забыты
    - Совет «Колос» (2 человека)
        - Следят за культурой поведения в столовой
        - Рассказывают о пользе питания в Орлятской столовой
        - Рассказывают о вреде фаст-фуда, снеков и прочее

Ролдугина Дарья Сергеевна

Вожатая МБУДО «БДООЦ «Дружба
Борисоглебский городской округ

Методическая разработка игры на местности «Путешествие по островам»

2017 год в России был объявлен годом экологии. На сегодняшний день экологическое воспитание детей становится одной из важнейших задач общества и образования. Где лучше всего говорить на эту тему, как не в лагере.

Экологическое воспитание в летнем лагере имеет совершенно уникальные возможности для формирования нового, ответственного типа мышления, экологической культуры. В лагере, где дети живут в природных условиях в течение трех недель, объединенные в группы для коллективной творческой деятельности, существуют очень комфортные и естественные условия создания среды для экологического воспитания, формирования нового отношения к природе.

Данная игра «Путешествие по островам» являлась частью программы 3 оздоровительной смены 2017 года «Экологическая одиссея Дружбы» Борисоглебского детского оздоровительно-образовательного центра «Дружба».

Сюжетно-ролевой особенностью смены являлось путешествие на судне «Калипсо» вместе с командой знаменитого исследователя и путешественника Жака- Ива Кусто. В ходе приключения перед ребятами стояла задача разобраться с проблемами загрязнения окружающей среды, найти пути их решения и изучить неисследованные земли.

Каждый день на смене реализовывался проект «Открываем прекрасный мир» который позволил детям узнать больше о самых поражающих разум уголках планеты.

Один из дней был посвящен островам. На утреннем сборе ребята познакомились с самыми яркими их представителями. А вечером их ждала наша уникальная игра.

Цель: создание игровой модели, которая способствует как выявлению личностных качеств ребенка, так и командообразованию, сплочению и взаимодействию внутри детского коллектива.

Задачи:

- содействовать укреплению детского коллектива, формировать навыки коммуникации и эффективного взаимодействия;
- развивать смекалку, находчивость, ловкость и творческие способности детей;
- апробировать новые формы проведения интерактивных игр;
- расширить кругозор детей, познакомить с информацией об островах разных уголков света.

Участники: дети и подростки 7-15 лет, сформированные в 7 экипажей кораблей поотрядно.

Форма: игра-квест на местности

Педагогические возможности:

- демонстрация подростками общей эрудированности;
- умение работать в команде;
- стремление к общей цели.

Краткое описание идеи: данная игра является первой большой игрой на местности на смене. В основе игры лежит морское путешествие детей по нескольким островам, на которых ребята выполняют различные задания, помогают потерпевшим крушение. Помимо этого, каждый экипаж сталкивается с нападениями пиратов, акулами и русалками.

Андрейченко Роман Сергеевич



Новокузнецкий институт (филиал) федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования "Кемеровский государственный университет"
Кемеровская область, город Новокузнецк

Игра «Батарейка»

Цель игры: сформировать представление участников о разных способах активности, отдыха, восстановлении энергии. Продемонстрировать входе игры последствия переутомления и лени.

Участники: старшеклассники, участник профильной смены

Ученического актива «республика кузнецких старшеклассников» - 78 человек, 4 отряда

Оборудование: экран, картинки, информация о калорийности

Продуктов, листочки, ручки, карточки «батарейка», маршрутные листы (8 штук), колонки, танцевальная музыка, цветная самоклеящаяся бумага, серый маркер.

Ход:

- Установка
- Распределение на группы
- Перемещение по точкам
- Общий сбор, подведение итогов

Описание: жизнь современных старшеклассников очень насыщена: долгие занятия в школе, «общественные нагрузки», курсы, подготовка к экзаменам, капелька творчества или спорта. У большинства совсем не остается времени на то, чтобы погулять с друзьями, посетить интересные места. Это ведет к постоянным перегрузкам, появлению признаков стресса, переутомления. Предлагаемая разработка игры направлена на формирование навыка соблюдения баланса в разных видах активности. Участник на практике смогут попробовать разные виды «отдыха-деятельности», которые ведут к накоплению или расходу энергии.

В ходе игры ребятам предстоит выполнить разные задания, отметив на карточке «батарейка», повышает этот вид деятельности энергию или наоборот, уменьшает ее объем. В случае, если заряд участников стал равен «о» или перевалил за допустимый максимум, ребята отправляются на площадку «релакс».

Мухамадеева Рушания Марселевна



Вожатый, студенческий педагогический отряд «Регион 116»

Отрядное мероприятие Огонек «В имени твоем – космос»

Номинация: Отрядный вожатый
Название разработки: «В имени твоем – космос»
Автор: Мухамадеева Рушания Марселевна
Возраст отряда: 10-12 лет
Место проведения: отрядное место/беседка/холл
Используемые материалы: картон, ножницы, фломастеры, фонарик, клей или скотч (на что будут крепить)
Дополнительное оформление: музыкальное содержание, световое оформление (проектор звездного неба)

Актуальность разработки:

Лагерь – это уникальное место, которое собирает детей из разных уголков необъятной России. Наша многонациональная страна славится богатством и разнообразием традиций различных культур, поэтому то что для одного региона является привычным явлением, для другого – экзотика. Для лучшего контакта между людьми необходимо понимание, в первую очередь, имени человека. Если верить антропонимике, то любое имя несет в себе некую тайну, воплотившуюся в уникальный набор звуков. Имя может влиять на качества человека, его поведение и даже на профессиональную сферу. Сама тема значения имени имеет интимный характер, поэтому наилучший вариант формы проведения такого мероприятия – огонек. Огонек – это внутриотрядное мероприятие, которое позволяет каждому участнику высказаться на определенную тему, понять позицию другого, раскрыть себя со стороны, слушать, а главное – слышать. Возможность рассказать о себе, о своем имени помогает ребенку полюбить свою индивидуальность, принять себя, другим ребятам дает возможность лучше узнать и понять нового друга.

Цель разработки: внутриотрядное знакомство, формирование понимания уникальности другого человека.

Задачи:

- Раскрыть значение имени каждого ребенка
- Узнать у ребенка предпочтительный вариант звучания его имени
- Рассказать о происхождении того или иного имени
- Способствовать формированию толерантного отношения в коллективе
- Способствовать созданию дружеской атмосферы внутри отряда

Предварительная работа:

- Необходимо подготовить картонные шаблоны в форме звезд по количеству детей в отряде (+запасные) *Приложение 1*
- Найти информацию о значении каждого имени ребенка в отряде: толкование, происхождение, качества, характерные для носителя. *Приложение 1*
- Подготовить плейлист музыкального сопровождения

Бочкарева Светлана Викторовна

Алтайский государственный педагогический университет



«Фестиваль учеников барона Мюнхгаузена»

Возраст детей: 15-16 лет.

Продолжительность занятия: подготовка и представление проходят на протяжении одного дня смены.

Актуальность: «Фестиваль учеников барона Мюнхгаузена» - мероприятие, построенное на основе сочетания двух видов искусства: театра и литературы. С одной стороны, привлекается внимание участников к книге о бароне, с другой стороны, в процессе проведения КТД ребята примерят на себя роли режиссеров, сценаристов, постановщиков, гримеров. Настоящий квест в страну творчества – театр. Это позволит бороться со стереотипностью мышления, однообразным проведение дня. Благодаря большой временной занятости ребят повышается вероятность максимального включения и вовлечения в работу всего коллектива отряда в основной (самый продуктивный для коллектива) период лагерной смены.

Цель: активизация интереса обучающихся к участию в различных видах деятельности.

Задачи:

- создать положительную эмоциональную атмосферу на занятии;
- вовлечь ребят в продуктивную игровую деятельность;
- способствовать развитию воображения, мышления в процессе выполнения заданий.

Ожидаемые результаты:

- высокий уровень творческой активности ребят на занятии;
- удовлетворенность детей результатом занятия;
- проявление интереса в дальнейшем к тому или иному виду деятельности.

Тип занятия: коллективно-творческое дело

Форма занятия: сюжетно-ролевая игра.

Методы: игры: подвижные; иллюстративный: видеоматериалы;
метод проблемного обучения: поисково-эвристический; метод поощрения.

Оснащение занятия: проектор, компьютер, подручные материалы (для изготовления костюмов), ватманы, краски, кисти, клей, цветная бумага (для изготовления декораций)

Суворов Александр Вячеславович

ДОЛ «Добро пожаловать»
г. Санкт-Петербург



Сценарий общелагерного мероприятия “Война клиник”

Развитие детского мышления – многоплановый, сложный процесс и, безусловно, первостепенная цель педагогического работника. Причем, данный процесс проявляется в самых различных формах: урока, беседы, просмотра фильма и, конечно же, игры. Игра является ключевым видом деятельности для реализации этой цели в рамках детского оздоровительного лагеря. Следует отметить, что игра, как модель реальной жизни, дает детям первый социальный опыт. Воспитание детей через правильные игры способствует гармоничному интеллектуальному, физическому, нравственному развитию ребёнка. А потому регулярное проведение игр в различных формах является ключевым фактором в продуктивном пребывании ребенка в лагере. Более того, эффективная и интересная игра должна соответствовать возрастным и психологическим особенностям ребенка. Так, стремление стать общественным субъектом, эмоциональность, развитие рассуждающего мышления, интерес к познанию чего-то нового, подвижность соответствует детям практически всех возрастов в условиях ДОЛ. Этими обстоятельствами обусловлена **актуальность** нижеприведенного мероприятия.

Цель мероприятия: развитие спортивных и коммуникативный способностей у ребенка

Задачи мероприятия:

Обучающие:

- научить детей мыслить в стрессовой ситуации

Развивающие:

- развить коммуникативные и спортивные способности у ребенка

Оборудование и технические средства.

- ноутбук
- акустическая система

Оформление:

Мероприятие проходит по территории лагеря.

Методические советы по проведению.

Перед проведением мероприятия следует разделить отряд на 4 команды.

Куликова Александра Олеговна



Всероссийский детский центр «Океан»

Отрядное дело «Импровизация»

Время проведения: 45-60 минут

Возраст: 14-17 лет

Цель: Развитие творческих способностей.

Оформление: название отрядного дела, импровизированная сцена.

Реквизит: колонки, ноутбук, разбивка по группам, карточки животных (5 шт.), название клипов и песни, записки для голосования и пишущие принадлежности.

Дело проводится в основной период смены, когда наступает пик усталости. Идея дела принадлежит творческой группе вожатых под руководством Д.Ижболдина.

Яковлева Александра Александровна



Педагогический колледж № 1 им. Н.А. Некрасова
г.Санкт-Петербург

Отрядное мероприятие “Давайте познакомимся”

Возраст: средне-старший

Время: 1,5 часа

Место проведения: улица

Оборудование: колонка для музыки, карандаши, ватман, краски, клубок ниток

Цель: создание условий для знакомства детей и дальнейшего сплочения отряда.

Задачи:

- Создать условия для доверительных взаимоотношений.
- Предоставить возможность вступить во внутригрупповое сотрудничество и взаимодействие.
- Содействовать снятию психологического напряжения.

Хрущ Александра Сергеевна

Вожатый ГБОУДО ДТДиМ им.
А.П. Гайдара



Сценарий отрядного мероприятия

Профессия(этап)	Текст ведущего Суть этапа	Место проведения	Техническое задание
Архитектор живых систем	Специалист по планированию, проектированию и созданию технологий замкнутого цикла с участием генетически модифицированных организмов, в том числе микроорганизмов (например, биореакторы, системы производства еды в городских условиях) **Этап - всех участников ставят в круг закрытыми глазами. Участникам необходимо наощупь понять, кто является его соседом в кругу. Главная задача – запомнить на 100% все мелкие детали и особенности. Спустя минуту ведущий всех разводит и задача – так же закрытыми глазами восстановить круг.** **ЭТАП ПРОХОДИТ В ПОЛНОЙ ТИШИНЕ**	ГЛАВНЫЙ КОРПУС	Нет
Эковожатый	Специалист, который поддерживает инициативные общественные группы, работающие на улучшение экологии, обеспечивает обмен информации между ними, помогает им организовать общественный контроль производств и мониторинг поведения людей на местах (в городах / деревнях) **Этап – создать костюм эковожатого из подручных средств.**	23 КОРПУС	Мусорные мешки, трубочки, пластиковые стаканчики, скотч, цветная бумага,
Управленец детским R&D	Специалист, который организует творческую работу детей по созданию новых детских товаров и адаптирует их идеи для производства **Этап – записать в Инстаграм рекламу попавшегося предмета.**	8 САМОЛЕТ	Детское питание, детская зубная паста, памперс, мягкая игрушка

Сарыг-оол Александр Борисович

МБОУ Гимназия №5 г.Кызыла Республики Тыва

Программа тематического дня «Золотой журавль»

Предисловие: Так сложилось, что меня, тувинца по национальности, в нашем лагере, кто в шутку, а кто и в серьез, называют «японцем». Так родилась идея провести день Японии в моем отряде.

Цель - окунуться в мир страны восходящего солнца и разнообразить жизнь и деятельность ребят в отряде.

Задачи:

- знакомство ребят с культурой другой страны;
- организация взаимной помощи внутри коллектива;
- формирование активной позиции ребенка, а так же творческой составляющей.

План дня:

1. Мастерская «Оригами» (узнаем историю и учимся делать оригами)
2. Познавательная беседа «Что такое Анимэ, Манга и Косплей?»
3. «Искусство японской каллиграфии»
4. Просмотр фильма «Анимэ»
5. «Японская» дискотека =)

Пашаева Гюнай Ганимат кызы



Воспитатель ДОЛ «Восход

Отрядное дело «Киноляп»

Период смены: середина смены
Возраст: средние и старшие отряды
Количество детей: весь отряд
Продолжительность: 40-60 минут

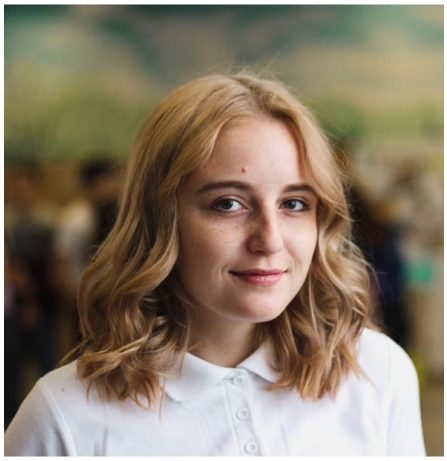
Цели мероприятия: организация эффективного взаимодействия в группе, выявление лидеров, развитие в детях творческого потенциала, умения держаться на публике, развитие правильной устной речи, обогащение словарного запаса.

Место проведения: холл корпуса, отрядное место;

Необходимый реквизит: листы бумаги А-4 (черновики), маркер, фломастеры, ручки, ножницы, клей, карандаши, линейки, ватман, стулья – по количеству участников, видеофрагменты из разных мультиков (время видеофрагмента 1мин 20 сек – 1мин 30 сек), ТСО (компьютер, проектор, экран).

Семенова Анастасия Алексеевна

МБОУ ДОД «Городской дворец детского (юношеского) творчества им. Крупской», г. Новокузнецк



Целевая программа на тему формирования личного бренда в обществе или группе

Далее будет представлена целевая программа на тему формирования личного бренда в обществе или группе. Её актуальность обусловлена многими факторами, такими как необходимость постановки жизненных целей, самоопределение в обществе, умение презентовать свои способности в ходе взаимодействия в группе. Многие сталкиваются с трудностями данного характера, особенно это проявляется в тот период, где формируется устойчивая внешняя среда индивидуума. Как правило, ребята школьного возраста этим мало интересуются и практически не развивают навык выявления личного бренда, что потом влияет на скорость и качество процесса социализации в новых условиях (например, в период студенчества). Такие знания относятся к области «soft skills», которые особенно востребованы на сегодняшний день.

Целевая программа мало относится к области маркетинга, их связывает лишь сущность брендинга как такового. Основной же целью является научить ребят определять свои навыки в текущий момент времени и выявлять те направления развития своей личности, которые помогут добиться успеха в выбранной деятельности. Важным аспектом является акцент на необходимость соответствия нужному образу, что подразумевает работу над собой в сферах науки, искусства и спорта. Программа разработана для старшеклассников (ребят от 14 до 18 лет).

Дурматова Севара Худайкулиевна

СПО «Матрица»
Республика Мордовия, г. Саранск

Продуктивная игра «Медиа-волонтер» – кто он?

Цель отрядного дела:

Создать условия для творческой реализации школьников, направленных на ознакомление с информационно-медийным направлением.

Задачи отрядного дела:

- совершенствование навыков межличностного общения;
- формирование умений освещения мероприятий в сообществах;
- совершенствование индивидуальных способностей подростков, повышение интереса к деятельности Российского движения школьников (РДШ), творчеству и информационно-медийному пространству;
- развитие способностей коллективного принятия решений;
- развитие умения грамотной аргументации своей точки зрения.

Продуктивная игра – совместная деятельность по созданию информационного продукта, предполагающего обмен мнениями, демонстрацию промежуточных результатов. Как правило, алгоритм продуктивной игры включает следующие процедуры: общий сбор-старт (постановка проблемы, объяснение правил), работа по группам (непосредственно игровой процесс), общий сбор-финиш (подведение итогов).

Список необходимых материалов, оборудования и реквизита – видеопроектор, экран для проектора, компьютер, динамики для воспроизведения музыки, 4 тонких маркера, доска или флип-чарт, 8 парт и стулья к ним по количеству детей.

Рекомендации по выбору и оформлению помещения - учебная аудитория.

Шабурова Екатерина Владимировна



Республика Беспокойных Сердец
Отряд «Альтаир», Кемерово

Отрядная программа «Мир под другим углом»

Актуальность.

Современное искусство («актуальное искусство») – совокупность художественных практик, сложившихся во второй половине XX и начале XXI века. В наше время продолжается развитие современного искусства, основная идея которого теперь звучит как: «Научиться мечтать и изобретать новые жизненные реалии». Устав от оков суровых правил прошлого, молодые люди стремились к изменению прежних, привычных нормы. Желание отойти от воздвигнутых рамок привело к возникновению новых жанров. Так и в наши дни молодые люди испытывают необходимость постоянного изменения своей привычной действительности, постоянного расширения своей зоны комфорта. Поэтому мы хотим научить ребят смотреть на свой мир, на свои дела под другим углом, менять или добавлять в свою жизнь больших красок.

Ребята должны понять, как в современном искусстве люди решались и совершали свои собственные «революции», чтобы уйти от привычных всем стандартов. Комиссары и ребята – творцы современного искусства.

По направленности, отрядная программа является социальной. Функции отрядной программы: учебно-познавательная и общекультурная.

Отрядная программа носит групповой, командный характер. По времени реализации является краткосрочной. За основу при разработке программы были взяты положения государственной молодежной политики.

Программа сочетает процессы обучения (получение новых знаний и применения их на практике) с физическим и духовным воспитанием ребенка. Включает в себя естественные и разнообразные для соответствующего возраста формы детской активности (познание, труд, игра, общение, самодеятельность и т. д).

<u>Цель и задачи отрядной программы.</u>

Цель – научить ребят создавать свой «мир под другим углом» - не бояться добавлять новизны в свой каждый день и в свои привычные дела.

Задачи:

- Сформировать у ребят понимание, что такое «современное искусство»;
- Презентовать исторические истоки и примеры людей, которые начали менять искусство;
- Предоставить инструменты (упражнения, дела) для формирования понимания значимости

новизны в наших каждодневных делах и направления этих знаний на свою деятельность;

- Научить ребят работать в команде;
- Предоставить возможность, площадку для применения этих навыков на практике;
- Создать атмосферу творческого арт-пространства за счёт оформления и отрядных ЧТП;
- Проведения точек анализа отрядной работы и смены в различных формах, включая упражнения и элементы из разных направлений в современном искусстве;
- Подведения итоги сформированного понимание своего « мира под другим углом».

Желаемый результат – ребята понимают, как и зачем можно преобразовывать привычные действия, решаться на какие- либо новшества. Создана настоящая команда. Есть навык и опыт работы на практике.

Основные характеристики участников программы.

Данная отрядная программа рассчитана и учитывает возрастные особенности 3 групп: 11-13 лет; 13-15 лет; 15-17 лет.

Сроки реализации программы

Сроки реализации отрядной программы - 18 дней. Включает в себя организационный период (3-4 дня), основной период (10-12 дней) и заключительный период (2-3 дня) со всеми этапами развития временного детского коллектива.

Коледина Кристина Алексеевна



ДОЛ «Электроник – Дубрава»

Отрядное Дело «Заставь окружающих улыбаться!!!»

Место проведения: «Электроник».

Цель разработка: выявить творчески развитых детей.

Задачи разработки:

- выявить лидеров;
- сплотить коллектив;
- научить детей работать в мини – группах.

Оборудование: листы А 4, карандаши, фломастеры, краски, кисточки, баночки под воду, ножницы, цветная бумага, клей, призы победителям, поощрительные призы.

Примечание: отряд делится на 5 команд (по 7 – 8 человек).

Оценивается выполнение заданий по критериям, по 5 бальной шкале.

Ход ОД:

Задание №1 Новые дорожные знаки

Трудно представить современный город без дорожных знаков: предупреждающих, предписывающих, запрещающих и т. д. Дорожные знаки помогают регулировать движение, информируют о состоянии дороги, предупреждают о возможной опасности. И, хотя дорожных знаков много, все же есть такие ситуации, такие опасности, которые не отражены в "азбуке дорог". Помогите работникам ГАИ и выполните в любой технике новый дорожный знак, который, возможно, скоро появится на отдельных участках дороги. Эти знаки относятся к категории "предупреждающие" и называются так:

1 команда - "Осторожно: глухие старушки";

2 команда - "Осторожно: низко летящие кометы";

3 команда - "Осторожно: жидкий асфальт";

4 команда - "Осторожно: злые террористы";

5 команда - "Осторожно: неприятные запахи".

(Оценивается техника выполнения, креативность).

Задание №2 Праздничная открытка

К празднику вежливые люди посылают друг другу открытки с поздравлениями. При этом они всегда обращают внимание на рисунок на открытке. Нельзя же на 8 марта послать открытку с изображением

новогодней елки! Представьте, что в одном городе решили отмечать сразу несколько новых праздников. Но вот беда, к новым праздникам не выпущено ни одной поздравительной открытки. Помогите жителям этого города и выполните в любой технике картинку для открытки, которую можно было бы подарить в:

1 команда - День сладкоежки;

2 команда - День чистюли;

3 команда - День хохотушки;

4 команда - День модниц;

5 команда - День фантазеров и выдумщиков.

(Оценивается техника выполнения, креативность, соответствие тематике.).

Задание №3 Незаконченный рисунок

Один знаменитый художник решил нарисовать картину. Он провел фломастером на листе первую линию - и тут его отвлекли от работы. Рисунок остался незаконченным. Попробуйте проникнуть в замысел художника и завершить его работу. Дорисуйте картину, если известно, что первая линия, которую провел художник – это:

1 команда - два параллельных отрезка;

2 команда- волнистая линия;

3 команда- линия - полукруг;

4 команда- зигзагообразная линия;

5 команда- два отрезка, образующих острый угол.

(Оценивается креативность, аккуратность)

Задание №4 Сказочник

Ребята методом жеребьевки вытягивают название сказки и жанр, в котором нужно будет передать её суть.

Жанры: детектив, ужастик, комедия, трагедия, любовный роман.

Сказки: «Курочка Ряба», «Колобок», «Репка», «Волк и семеро козлят», «Три поросенка».

(Оценивается актерское мастерство)

Заключительный этап:

Подсчет баллов и награждение.

Шаповалов Олег Валентиночи



ФГБОУ ВО «Сахалинский государственный университет» Институт психологии и педагогики кафедры Физической культуры и спорта.

Отрядное дело

«О Сахалине с любовью»

Задачи:

- Рассказать детям о Сахалине;
- Познакомить детей с творчеством сахалинских поэтов и писателей.

Форма проведения: литературный вечер (дискуссия).

Возраст детей: 12-13 лет

Реквизит:

- книги;
- свеча;
- ароматическая лампа;
- телевизор;
- колонки.

Внешний вид комнаты: Два стола по бокам (на столах беспорядочно лежат книги, свечи зажжённые) в центре телевизор, зрительский зал.

Действующие лица:

- 2 ведущих;
- 3 ребенка.

Подготовительная часть:

1. Объяснение правил мероприятий;
2. Рассадка детей.

Щербакова Надежда Игоревна

СШОР «Энхалук» 2018, старший вожатый

Кинотренинг

Кинотренинг – это творческий процесс самопознания, лучше излагать свои мысли, понимать себя и окружающих,

Цели кинотренинга:

- Развитие интеллектуальных навыков.
- Развитие эмоциональной сферы.
- Снятие стресса и формирование позитивного мышления.
- Самоанализ, осознание и переосмысление себя, своих целей и потребностей.
- Обучение расшифровке символического ряда.

Как проходит кинотренинг?

Первый этап – подготовительный

Подготовка к проведению занятия заключается в выборе фильма и в составлении программы проведения занятия. Мы обязательно заранее просматриваем фильм и анализируем его, чтобы избежать непредвиденных реакций.

Второй этап – просмотр фильма

Перед самым просмотром проводится вводное обсуждение заявленной темы, самодиагностика, "якорение" участников группы на теме и технике просмотра фильма и... просмотр кино. В процессе просмотра фильма человек сливается с образами героев фильма, наблюдая за собой и собственными реакциями на происходящее на экране.

Заключительный этап кинотерапии – обсуждение фильма

На этом этапе все желающие высказываются, сообщая о том, что запомнилось из фильма и что вызвало наибольшее впечатление. Особое внимание при обсуждении фильма уделяется главным героям, анализируются чувства, мысли, реакции, которые вызвали у участников тренинга те или иные персонажи. Затем ведущий обобщает то, что высказали участники группы, без обращения к личностям, даёт перечень чувств и проблем, которые вскрыл фильм, анализирует мысли, идеи, которые возникли во время просмотра и обсуждения, и формулирует выводы.

В лагере я провожу такой тренинг с детьми во время занятий «Школы искусств» по группам: младшая, средняя и старшая. В течение одного занятия мы смотрим 1-2 короткометражных мультфильма или фильма определённой тематики. Ниже приведены одно занятие, возраст участников: 10 – 13 лет.

Мультфильм «Последний кадр»

Вопросы до просмотра:

1. Что вы делаете со старыми вещами?
2. А если вещь старая, сломанная, но любимая?
3. Некоторые люди верят, что у всех вещей есть душа. И поэтому каждому предмету, особенно любимому, нужно давать имя. Верите ли в данную теорию?
5. А сейчас я предлагаю представить, что мы живем в магическом мире, где у каждого предмета есть имя и душа. И подумать, правильно ли поступила главная героиня.

Вопросы после просмотра:

1. Сложно ли девушке было выкинуть любимый фотоаппарат?
2. А для чего он сделал такую необычную фотосессию?
3. Давайте попробуем с вами выделить главную мысль данного мультфильма.

Мультфильм «Легкая жизнь»

Вопросы до просмотра:

1. Сейчас мы с вами посмотрим мультфильм «Легкая жизнь». Как вы думаете, а бывает ли жизнь легкой?
2. А жизнь постоянно должна быть легкой? Или всё же человек периодически должен встречать препятствия на своем пути?
3. А может ли быть легкая жизнь у человека, у которого есть цель в жизни?

Одна девочка очень хотела, чтобы её жизнь была легкой. И её желание сбылось. Что же из этого получилось? Об этом мы сейчас узнаем.

Вопросы после просмотра:

1. Итак, правильно ли поступила девочка? Аргументируйте свой ответ.
2. А почему кукла воспользовалась ситуацией, не предупредив девочку?
3. Можем ли мы сделать какой-то вывод после просмотра данного мультфильма?

Михайлова Ксения Олеговна

Вожатый «ГБУ ЧЕРНОМОРЕЦ»
Казань

Вводное отрядное дело «Вертушка общения»

Цель: способствовать выявлению лидеров в отряде.

Задачи:

- актуализировать у детей имеющиеся представления по обозначенным проблемам, ориентировать их на добрые дела;
- знакомить детей с интересной формой общения;
- обучать навыкам групповой работы, совместной выработке и решению конкретных задач.

Форма проведения: игра – дискуссия.

План проведения:

1. Распределение детей на шесть микрогрупп.
2. Настрой на работу.
3. Работа в группах по обсуждению вопросов:

- добрые дела для себя, своих близких;
- добрые дела для класса и школы;
- добрые дела для двора, улицы, микрорайона;
- добрые дела для города;
- добрые дела для общества, всей страны, моего народа;
- добрые дела для всего человечества.

4. Подведение итогов.
5. Анализ деятельности.

Игнатьева Александра Юрьевна

Удмуртский Государственный Университет
Удмуртская Республика.



Квест-игра «Портрет вожатого»

Актуальность: Формат игры – квест. Это командная игра, способствующая сплочению коллектива, выявлению лидерских качеств игроков. В наше время это достаточно актуально и современно, а главное этот формат заинтересует детей.

Цель: Целью игры является психологическая разгрузка детей и сплочение отряда.

Материалы:

- фотография вожатого, разрезанная на кусочки (приложение 1)
- карта лагеря (приложение 2)
- конфеты
- шарики
- значки

Ход игры:

Подготовительный этап:

- Разрезать фотографию вожатого на 10 кусочков
- Подготовить «карту», где крестиками отмечены «артефакты»
- Спрятать 10 кусочков фотографии вожатого, конфеты, шарики и значки на территории лагеря

1 этап

Вожатые собирают детей в отрядном месте и рассказывают легенду.

Легенда: *Здравствуйте, дорогие ребята! Нам поступила информация, что на территории лагеря есть ценные артефакты, которые необходимо найти до того, как духи завладеют ими. И это ответственное задание мы поручаем вам. Но есть одно условие: вы можете взять только 10 артефактов, наиболее ценных по вашему мнению. Хотим вас предупредить: передвигаться можно только молча и держась за руки, иначе вы разбудите духов, которые могут вас сбить с правильного пути. Мы вручаем вам карту, в которой отмечены места, где лежат артефакты.*

2 этап

Поиск артефактов. Отряд получает карту. Вожатый сопровождает детей в ходе игры, не вмешиваясь «в

поиски артефактов». Ребята самостоятельно выбирают куда они пойдут и какие артефакты возьмут.

3 этап

Итог. В конце игры ребята должны догадаться, что ценным артефактом является фотография вожатого, собранная из кусочков.

4 этап

Рефлексия. Вожатые беседуют с детьми, обсуждают игру. Для поддержания диалога вожатые могут задать следующие вопросы:

- «Понравилась ли вам игра?»
- «Какие артефакты были ценными для вас в начале игры?»
- «Как вы пришли к выводу, что именно фотография является ценным артефактом?» / «Как вы думаете, почему вы выбрали конфеты/шарики/ручки»

В конце дня можно провести тематический огонек по желанию вожатых.

Первоисточник: Собственная авторская разработка.

Приложение 1



Приложение 2



Коловская Ирина Андреевна

ФГБОУ ВПО «Хакасский государственный университет им. Н.Ф. Катанова»

Методическая разработка образовательного занятия «Связь поколений»

Участники занятия

Подростки 13-16 лет, в количестве 20 человек, участники смены «Культурный Код России».

Основная идея: Занятие поможет подросткам разобраться с тем, что такое «культурный код» – уникальные культурные особенности, доставшиеся народам от предков, язык культуры в многообразии его проявлений. Культурный код России будет представлен как обобщённый образ культурного своеобразия России, складывающий из культурно-исторического достояния всех народов нашей страны и современных культурных ценностей в сферах: музыка и танцы, театральное и кинематографическое искусство, литературные герои, художественное творчество, архитектурные достопримечательности, уникальные сады или парки, культурные традиции народов. Участники занятия обсудят, что самобытного и неповторимого есть в культурном коде России и какую роль он играет в объединении всех народов, проживающих на территории нашей страны. Также ребята узнают о том, какие реалии современной российской культуры являются исконными, были ли они распространены на территории нашей страны повсеместно или пришли из конкретных регионов, какие из этих реалий мы можем назвать символами и «визитными карточками» России в дополнение к официальным символам. Итогом познавательного занятия станет получение темы творческого исследовательского задания команды – фрагмента карты России, соответствующего той территории, которую подросткам предстоит изучить более подробно.

Форма дела: дисскусия, беседа.

Место дела в образовательном модуле: Познавательное занятие «Связь поколений», является начальным этапом по работе команды с темой ТИЗК (создание интерактивной виртуальной карты России).

Цель и задачи деятельности

Цель – способствовать расширению знаний современном направлении российской культуры, о сходствах и различиях многочисленных народностях страны у подростков.

Задачи:

- Содействовать расширению знаний подростков о культурном своеобразии России и культурном наследии народов различных регионов, осмыслению их ценности для современных поколений.
- Содействовать актуализации у подростка ценности принадлежности к российскому гражданскому сообществу и осознанию им важности проявления своей социальной активности.
- Участие подростков в работе творческих групп по выполнению заданий творческого

исследовательского задания команды.

Симанская Валерия Викторовна



МБУДО Кировский

Цвет настроения – яркий

Отряд – единый механизм. Говоря об отрядной работе, вожатый, зачастую преследует пару простых, но верных целей – сплотить ребят и создать внутри отряда правильное настроение.

В своей работе вожатым важным считаю – правильно следовать тенденциям молодежных и детских настроений. И если дети и подростки всегда непредсказуемы и мобильны, то их отдых в ДОЛ тоже должен быть – ярким и актуальным. Сюда должны входить и интересные названия, и формы, и подача, и содержание.

Используя форму коллаборации, мы способны решить большее количество педагогических задач, поставленных перед нашей работой. Из плюсов созданного механизма хочется выделить следующее: коллективность, прозрачность, независимость.

Отдельно хочется подчеркнуть, что использование данной формы предполагается в комплексе других отрядных и межотрядных дел, и не подразумевает собой полный отказ от конкурса среди отрядов, но имеет цель – сведение подобной основы к минимуму.

Механизм сотрудничества в условиях на равных, отсутствие жесткой конкуренции - позволяет избежать возникновения конфликтных и стрессовых ситуаций, что помогает сформировать в ребятах чувство сотрудничества и позволяет более эффективно и результативно использовать их навыки.

Игра «Цвет настроения – яркий», ставит перед собой цель – объединения и поднятия настроения в период медианы. Рассчитана игра на ребят в возрасте 7-17, потому что задания сформулированы достаточно универсально, и меняя некоторые составляющие, способна удовлетворить потребности каждого возраста. И открывает несколько педагогических задач, поставленных перед ней, а именно:

- формирование в ребятах чувства сотрудничества
- умение ставить перед собой командные цели
- развитие творческих и трудовых навыков

Игра подразделяется на два этапа:

1. Штурмовой квест.

Ребята проходят квестовые задания своим отрядом. Большинство заданий направлено на командообразование. Период, в который проводится игра – медиана смены.

Командообразование в середину смены – это идеальный момент, чтобы увидеть отрядную работу вожатого.

Быстрое и качественное выполнение интересных квестовых заданий, скорее всего, породит в ребятах желание исполнить и пройти как можно больше – дальше. А значит, подготовит почву для успешной реализации нескольких игровых составляющих последующего КТД; осуществит погружение ребят в «водоворот» большой общелагерной игровой атмосферы.

Количество заданий на квест – шесть:

1. Найти огромный лоскут обоев на территории и нарисовать на нем свой отряд.
2. Сделать необычное отрядное фото.
3. Игра «Человек-человек».
4. Нарисовать большую дворовую игру на асфальте для всего лагеря.
5. Игра «Паутинка».
6. Разгадывание логических задач, ребусов и шифров.

Ребятам предлагалось пройти все задание за ограниченное время (1 час 15 минут), что и предполагается в квесте.

2. Коллективно-творческое дело

За преодолением квеста следовало нахождение ребятами координат следующего этапа, на котором они, разделившись и перемешавшись, получают задание – создание нового арт-объекта на территории лагеря. Каждая из мини-локаций, которые являются частью большой игры, имеет разное наполнение, чтобы каждый человек в команде попробовал себя в разной роли и сумел реализоваться .

Так, точек-локаций было пять:

1. Написание легенды об объекте.
2. Снятие видео-роликов о создании и презентации объекта.
3. Раскрашивание определённого места в локации (часть асфальтированной аллеи).
4. Сооружение деревянного забора из подручного материала (ветки, веревки).
5. Создание песни об объекте.
6.

Объединение точек-локаций из разных сфер деятельности и областей знаний, способны породить «на стыке» поток новых идей и подходов.

Скрипкина Анастасия Николаевна

Студентка Липецкого государственного педагогического университета имени
П. П. Семенова-Тян-Шанского

Сценарий «Здоровым быть здорово!»

Цель: воспитание поколения, стремящегося к здоровому образу жизни, посредством вовлечения детей в такие формы организации оздоровительной работы, как спортивные эстафеты, соревнования по различным видам спорта, агитпредставления на тему здоровья.

Задачи:

- способствовать формированию у ребят навыков ведения здорового образа жизни;
- способствовать развитию и совершенствованию таких качеств, как выносливость, ловкость, сила, мышление, умение координировать свои движения.
- способствовать определению ценности своего здоровья и мер по его сохранению;
- привлечь внимание ребят к разнообразным видам спорта

Оборудование: кегли, мяч, ракетка, воланчик, скакалка, воздушные шарики, ватман, карандаши, листы бумаги, фотозона, плакат «мы здоровая семья».

Возраст детей:8-12лет

Сметанина Светлана Александровна



СГУ им. Питирима Сорокина
Методист СПО «ПАЗЛ»

Коллективное творческое дело

Приобщение к скульптурному искусству.

Возраст: младший и средний школьный возраст.

Вид ктд: конкурсное рукотворчество на развитие способностей детей (мелкая моторика рук, смекалка, быстрота действий, ассоциативное и логическое мышление).

Цель: ознакомление детей с основным видом искусства как скульптура.

Задачи:

- Развитие коллективного и индивидуального творчества;
- Формирование и развитие коллектива, микро-групп;
- Развитие лидерских качеств у детей, их способностей: смекалки, мелкой моторики рук, быстроты действий.

План мероприятия:

- Планирование
- Подготовка
- Предварительная работа (беседа с детьми)
- Проведение
- Подведение итогов

Планирование: *конкурсы:*

- Изображение средствами пантомимы скульптур- чувств (любовь, грусть, счастье, злоба).
- Изготовление из подручных материалов (кнопок, пуговиц, пластилина, бумаги, клея, карандашей, ткани, скотча) скульптур на тему «Ожившие предметы».

Подготовка:

1. Создать презентацию об истории скульптуры, и ее стилях.
2. Собрать канцелярию, спортивный инвентарь.
3. Подготовить аудиторию, спрятать карточки с заданием для первого конкурса.

Смирнова Юлия Олеговна

Педагог-организатор, Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования «Детский санаторно-оздоровительный образовательный центр «Лазурный»

Интерактивная игра «Нижний Новгород называется он»

Цель: воспитание у детей духа патриотизма, приобщение к культуре родного края, в рамках 800-летия города Нижний Новгород.

Задачи:

- привлечь внимание детей к культурному, природному и историческому наследию малой Родины;
- воспитать у детей чувства патриотизма, бережного отношения к родному краю;
- расширить представление о своей малой Родине;
- развить познавательную, творческую активность среди детей в процессе всестороннего изучения истории родного края.

Участники: участники смены подростки 11-15 лет.

Место проведения: актовый зал.

Крищенко София Витальевна

Студентка четвертого курса Таганрогского им. А. П. Чехова (филиала) ФГБОУ ВО «РГЭУ (РИНХ)»

День куратора «Сириус»

Данный день куратора рассчитан на проведение в середине образовательной смены для стажёров направления «Наука (математика)» 15-17 лет. Место проведения – актовый зал. Время, отведенное на игру: 3 часа.

Цель: снятие эмоционального напряжения через погружение в экстремальные игровые условия.

Задачи:

1. Создание и поддержание благоприятного эмоционального климата в коллективе;
2. Создание условий для межличностного общения;
3. Отработка ораторский навыков и навыков работы в команде;

Актуальность: стажёры направления «Наука» учатся по 8-10 часов в день. Из-за усталости к середине смены появляются конфликты и, своего рода, «протесты» в отношении образовательной программы (стажёры начинают прогуливать занятия, что негативно сказывается на усвоении образовательной программы).

Ценности:

- Альфа Сириуса: мечтай, будь дерзким в своих мечтах, не пасуй перед трудностями, будь последовательным и упорным, и тогда ты будешь первым.
- Бетта Сириуса: всегда помни, что у тебя есть. Дом – твоя семья, твои друзья, твой город, твой «Сириус», твоя Россия. Добивайся успеха ради них, и всегда возвращайся в свой дом.
- Лямбда Сириуса: учись управлять собой, своими чувствами, поступками, намерениями. Это даст тебе настоящую силу и свободу.

Предварительная подготовка дела: эмоциональная подготовка детей по средствам легенды.

Легенда: На Земле почти не осталось ресурсов энергии. Совсем скоро они иссякнут, и существование человечества окажется под угрозой. Но к счастью, ученые открыли новое космическое тело, на котором, предположительно, находятся мощнейший источник энергии. Назвали это тело «Сириус 01» в честь самой яркой звезды, ведь сейчас только оно может пролить свет на будущее людей. Ваша задача добраться до «Сириуса 01», найти источник энергии и спасти человечество. Время полета – 55 дней. *(Во время легенды на экране транслируется видео «путешествие по космосу»-слайд 1, воспроизводится аудиозапись №1)*

Макарова Александра Николаевна

МБУДО «Борисоглебский детский оздоровительно-образовательный центр «Дружба» Воронежской области



Комплексной сюжетно-ролевой игры на местности «Племена»

Современная программа летней смены немыслима без приключенческой составляющей, без сюжетно - ролевой игры с элементами путешествия и прохождения испытаний. Проблема в том, что предлагаемые "бродилки"' и "квесты"' по сути своей однообразны и зачастую представляют собой случайный набор станций, объединённых невнятным сюжетом. Дети встречаются с традиционными станционками на каждом шагу, это очень распространенная форма работы: отряд отправляется в путь и выполняет задания, получая бонусные баллы в том или ином виде.

При разработке данной игры мы постарались создать такую ситуацию, когда дети становятся активными участниками происходящих событий, получают возможность максимальной самореализации в условиях вновь сформированного разновозрастного коллектива. Своей главной задачей при разработке игры мы видели создание многоступенчатой игровой модели с сюжетом, в увлекательности не уступающим компьютерной игре.

Участники игры – дети от 7 до 16 лет, отдыхающие на оздоровительной смене и объединенные в разновозрастные группы в составе по 15-20 человек. ***Обязательное условие*** – игра проводится в конце смены, когда дети уже адаптированы к условиям лагеря, имеют навыки взаимодействия и ориентируются в тематике смены и ее игровой составляющей. Количество команд 5-7 (зависит от количества детей).

Существенную роль в таких группах играют дети, представляющие старшие отряды, что положительно влияет на формировании таких качеств как ответственность, самостоятельность.

Само путешествие становится частью приключения, путь команды - не просто дорога от одной стоянки племён до следующей, а целое действо, требующее от участников команды сплочения, хорошей реакции, умения эффективно взаимодействовать. По отзывам детей, неоднократно отдыхавших в лагере, игра "Племена" стала самым ярким событием смены и самым интересным мероприятием за несколько сезонов.

Организация такого масштабного мероприятия хорошо мобилизует вожатский отряд, учит эффективному взаимодействию.

Данная разработка является авторской, идея детализирована творческой группой молодёжного педагогического объединения «Пеликан» г. Борисоглебска Воронежской области. При подготовке использовались лишь материалы энциклопедий.

Цель: Создание игровой ситуации, в которой дети смогут максимально самореализоваться, проявить свои способности и навыки взаимодействия.

Задачи:

- Формирование у детей навыка работы в группах, умения принятия коллективных решений в процессе обсуждения.
- Выявление лидеров.
- Развитие коммуникативных способностей.
- Содействие экологическому воспитанию школьников.
- Расширение кругозора детей.
- Развитие творческих способностей.

Организаторы игры:

*1.**Ведущий,*** сообщающий условия игры во время трех общих сборов.

*2.**Вожди племен*** – по количеству племен.

*3.**Стражи леса*** – люди, расклеивающие в течение тихого часа «добычу», следящие за соблюдением правил во время охоты и ярмарки. Эти же люди на этапе стоянок могут быть ***охотниками и птицами*** (4-8 человек).

*4.**Персонажи на стоянках древних племен*** – по количеству стоянок.

В общей сложности для полноценного проведения игры необходимо не менее 18 человек, это могут быть отрядные вожатые и все члены педагогического коллектива, в качестве стражей леса (охотников и птиц) можно привлечь волонтеров и других помощников.

План проведения

1. Подготовка вождей племен и стражей леса.
2. Представление легенды и наставников
3. Деление детей на смешанные команды (племена)
4. Знакомство команд внутри коллектива. Создание тотема, названия команды, девиза, отличительных знаков, боевого клича, ритуального танца, приветствия.
5. Общий сбор команд (племен), оглашение заданий.
6. Охота. (Поиск карточек, позволяющих участвовать в ярмарке).
7. Ярмарка. Обмен ресурсами.
8. Сбор команд на своих территориях, где наставник оглашает правила вечерней игры.
9. Проведение основной части игры – Путешествия по стоянкам древних племен.
10. Сбор команд (племен) для подведения итогов около костра.

Дудин Сергей Владимирович

Старший вожатый,
ГБОУ Школа №1474



Деловая игра в форме собеседования «Технология поиска работы. Собеседование»

Цель игры:

Создать условия для формирования у обучающихся ключевых компетенций при трудоустройстве на работу.

Задачи:

- Ознакомить обучающихся с элементами процесса отбора персонала
- Освоить приемы и методы самопрезентации
- Способствовать представлению успешного прохождения собеседования
- Способствовать представлению о необходимых этапах процесса приема на работу
- Повысить конкурентоспособность молодежи на рынке труда

Актуальность проблемы:

В настоящее время проблема трудоустройства молодежи остается крайне актуальной и важной для изучения. Большинство молодых людей стремится найти достойную, хорошо оплачиваемую работу, с хорошими условиями труда. Но при этом существует проблема, что молодежный сегмент рынка труда характеризуется несоответствием спроса и предложения.

Количество участников: 12 – 30 человек

Классы: 8 – 11

Оборудование: флипчарт, фломастеры, резюме, памятки работодателям и соискателям.

Длительность: 45 – 60 мин.

Описание игровой ситуации

Игра представляет собой моделирование процессов, возникающих при приеме на работу. Участники игры исполняют роли сотрудников организации, принимающих на работу, и претендентов на вакантные должности. Игра будет осуществляться в три этапа: инструктирование, проигрывание ситуации и ее обсуждение.

Сначала нам необходимы три человека для роли претендента, три человека на роль работодателя, а остальные будут эксперты-наблюдатели. При этом каждому нужно помнить о нескольких воображаемых конкурентах, равных ему по степени профессиональной подготовки и квалификации.

В ходе проигрывания ситуаций присутствующие эксперты наблюдают за процессом игры, отмечая положительные и отрицательные моменты в поведении каждого из участников. Когда игровые ситуации будут завершены, группа переходит к ее обсуждению.

Эксперты-наблюдатели задают вопросы соискателям и работодателям. После высказывают свое мнение, обосновывая каждое из них, объясняя, что им понравилось и не понравилось в каждом из кандидатов.

Рублик Станислав Сергеевич



Всероссийский детский центр «Океан»

Отрядное дело «Комильфо или разговор о хороших манерах»

Цель: формирование привычки культурного поведения

Задачи:

- Знакомить с правилами этикета;
- Формировать осознанное отношение к правилам поведения;
- Учить работать над ошибками в собственном поведении;

Метапредметные связи:

1. Работа в режиме ограниченного времени;
2. Умение высказываться, аргументировать свою точку зрения;
3. Умение осуществлять анализ своей и чужой деятельности;
4. Обобщение и систематизация информации;

Актуальность: В современном мире начинают забывать о хороших манерах и правилах поведения в обществе. Был нарушен механизм передачи знаний о культуре этикета от старшего поколения к новому поколению. Но сейчас в обществе назрел запрос на нормы этикета, и через это отрядное дело мы формируем привычку осознанного культурного поведения в обществе.

Возраст детей: 14-17 лет

Результативность программы отслеживается через изменения в поведении участников смены в повседневных ситуациях: в столовой, на экскурсии в город, в классе и пр. В особо успешных случаях проведения участники выступают с инициативой поделиться этим опытом с ребятами других отрядов.

Организация пространства: для проведения дела подойдёт любое помещение: отрядное место или, например, кабинет школы.

Реквизит.

- проектор для демонстрации информации;
- две таблички с надписями «комильфо» / «не комильфо»;
- бланки для подведения итогов (Приложение 2);
- необходимый раздаточный материал на каждый из конкурсов (приложение 3)
- карточки 3-4-х цветов;

- QR коды (приложение 4);
- 3 планшета;
- карточки с рефлексией (приложение 5);
- приз: медали (приложение 1);

Форма одежды: официально деловой стиль

Действующие лица: ведущий 1, ведущий 2 (ребенок), звукооператор.

Строгина Яна Валентиновна



Вожатый лагеря ДОЛ «NEO CAMP»
Подмосковье

Интеллектуальная игра «Дело о «Синей розе»

Возраст: средний, старший

Количество участников (команд): весь отряд

Место проведения: любое помещение лагеря

Цели:

- способствовать развитию интеллектуальных способностей детей
- способствовать развитию навыка выражения мыслей
- преодоление стеснительности при выражении своих мыслей
- создание хорошего настроения.

Содержание:

Бриллиант «Синяя роза» был украден с большой ювелирной выставки, «Синяя роза» - крупнейший бриллиант, найденный за последние 50 лет.

Ребята работают командой. За каждый правильный ответ дается 1 балл.

Для проведения ктд необходимо заранее нарисовать на ватмане алмаз и разрезать его на 5 частей по количеству конкурсов. За каждый пройденный этап ребята получают часть алмаза, который впоследствии они склеивают и вешают в отрядный уголок в качестве награды.

Ребятам предлагается проявить себя в 5 направлениях:

- Внимательность
- Логика
- Маскировка
- Смекалка
- Широкий кругозор.

Ступакова Элеонора Кирилловна

Боец студенческого педагогического отряда «Классики»
Северо-Кавказский ФО

Общелагерное мероприятие «Роботобой»

Актуальность: Каждый день перед детьми встает вопрос выбора будущей профессии. Все вокруг твердят, что необходимо обладать множеством навыков – уметь совмещать огромное количество дел, и все успевать.

Совсем скоро процесс развития профессий будет требовать от людей умения работать в многопрофильной среде. Поскольку многие профессии объединятся, специалистам нужно будет знать все не только о своей работе, но и о ближайших к ней сферах!

В будущем на заводах и фабриках, в офисах и на улице будут работать автоматические приборы и роботизированная техника, поэтому нужны будут специалисты для настройки роботов и систем искусственного интеллекта под определенные задачи.

Люди же будут заниматься творческой работой, это потребует наличие развитого эстетического вкуса и определенных способностей.

Мир будущего будет насыщен сложными техническими проектами, и, чтобы ими эффективно управлять, потребуется системное мышление, благодаря которому человек сможет быстро включаться в любую деятельность, выявлять и устранять проблемы, а также организовывать работу в команде.

Необходимость развития простейших навыков указывает на то, что уже с ранних лет детям необходимо работать над собой. Легче всего для них это будет сделать в комфортной обстановке вместе со знакомыми людьми.

Именно поэтому проведение данного мероприятия в лагере или любом иной детском учреждении является наиболее актуальным.

Цель игры: Развить навыки по компетенциям (работа в команде, дисциплина, отзывчивость, оперативность, ответственность, доброта, забота, целеустремленность) и победить всех роботов и стать Мегароботом.

Количество участников: 500-1000 человек.

Возраст участников: 6-17 лет.

Игровая цель:

- Пройти все испытания для приобретения новых навыков;
- Победить всех роботов в итоговом сражении.

Сухова Татьяна Юрьевна

Вожатый ФГБОУ «Международный детский центр «Артек», д/л «Лазурный»
Республика Крым

Отрядное дело «Импровизация в артеке»

Цель: создание условий для реализации творческих способностей обучающихся, развития умения работать в команде, выстраивать взаимоотношения на основе уважения и взаимной поддержки.

Задачи:

1. Воспитание чувства прекрасного, развития эстетического вкуса, художественного мышления, реализация творческих и индивидуальных способностей детей;
2. Развитие физических, и умственных способностей обучающихся;
3. Формирование коммуникативных умений, удовлетворение потребности детей в общении;

Оборудование и реквизит:

Различная музыка (лезгинка, клуб, панк, рок, танго, восточная, поп и тд.), листочки с заданиями, ватманы.

Предварительная подготовка:

1. Придумать темы для каждого этапа;
2. Подготовить место проведения для участников.

Сценарный план

1.Приветствие;
2. Объединение участников в команды.
3.Знакомство участников с гостем программы;
4.Краткий экскурс о каждом этапе* и его правилах проведения..
5.Игра.
6.Подведение итогов/Награждение участников.
7.Рефлексия.

Сулоева Анна Владимировна

Вожатый ФГБОУ МДЦ «Артек», д.л. «Полевой»
Республика Крым

Отрядное дело «Каждый сам волшебник своего будущего»

Возраст детей: 11-17 лет

Цель: развитие навыков самоорганизации и умения работать в команде, решения расширения кругозора детей в области истории выдающихся личностей; развитие критического мышления, умение выделять основную мысль, главные факты, опуская второстепенные, устанавливать логическую последовательность основных фактов.

Задачи:

- способствовать стремлению к совершенствованию личного образования в целом;
- формирование у детей умений работать в статичных и мигрирующих группах;
- научить детей использовать различные информационные ресурсу в учебно-познавательной деятельности.

Предварительная подготовка:

Дети:

- Эмоциональный настрой на встречу
- Подготовка бумажных ромашек

Вожатые:

- Написание сценария
- Выбор места проведения
- Подбор игр
- Подбор материала
- Подбор песен

Оборудование и реквизит:

- Листы А4
- Фломастеры
- Планшеты
- Заготовки «Ромашка»
- Гитара

Тартыгин Антон Владимирович

Вожатый СПО «ЛФМШ» (Летняя физико-математическая школа)
Г. Томск

ОЛД «Сокровище Амфитриты»

Цель: пройти все станции и забрать сокровища Амфитриты раньше пиратов.
Время: 60-90 минут
Персонажи: Капитан корабля(К), барон пиратов(Б), старпом(С), юнга(Ю), Амфитрита(А)
Реквизит: мечи, сабли, морская одежда (тельняшка, треуголки и т.д.), платье лазурного, морского или голубого цвета (для Амфитриты)

Хызева Татьяна Юрьевна



Студентка 3 курса РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева
Г. Москва

КМФ с экологическим уклоном «Тайна пропавшего рулевого»

Время проведения: 3 часа.

В мероприятие участвовали 11 отрядов.

Сценарий:

До мероприятия у лидеров отряда забирается личная вещь (в нашем варианте были бейджи). Личная вещь бейджи должны быть спрятаны в разных местах.

Перед началом кмф забирают рулевого (Лидера отряда), у которых пропали бейджи, на разговор с начальником смены. Отрядам говориться, что их лидер будет ждать на отрядном месте.

С лидерами уходит один вожатый, который проводит с ними все 3 часа. Там у них было занятие «Эмоции и чувства».

Все отряды с одним вожатым (Один напарник от отряда) уходят на свои отрядные места. Там их ждет конверт, в котором написана полная вводная по кмф и замок с 9-ю пустографками.

Задача отрядов: заполнить все ячейки замка подписями с каждого этапа, который проходил в корпусе, прийти на место переговоров с замком и получить карту с точным местоположением спрятанного бейджа их лидера, после чего предъявить в указанное место и им вернут их рулевого(лидера).

Курылева Татьяна Сергеевна

СОТРУДНИК АППАРАТА РОО "СДО РТ"
Республика Татарстан

Интеллектуальная игра «Гарри Поттер. Школа чародейства и волшебства Хогвартс»

Тип мероприятия: массовое мероприятие (соревновательная игра)

Количество человек: не ограничено. При большом количестве можно увеличить количество команд

Место проведения мероприятия: актовый зал

Цель мероприятия:

Развитие коммуникативной и социокультурной компетенций подростков, повышение мотивации к чтению, развитие творческих способностей;

Задачи мероприятия:

- Создать место, в котором каждый участник сможет почувствовать себя частью волшебного мира;
- Предоставить участникам интересную и увлекательную программу;
- Вовлечь участников игры в процесс творческой активности, превратить их в полноправных участников арт-деятельности;
- Дать возможность участникам раскрыть себя в различных творческих и интеллектуальных конкурсах;

Обоснование:

Книги о Гарри Потере, безусловно, любимое чтение многих школьников, и мероприятия по произведениям Роулинг воспринимаются ими с благодарностью и интересом. Несмотря на споры взрослых литературоведов, дети любят героев Роулинг, и мы не можем игнорировать их интересы. Поэтому форма игры с элементами соревнования по книгам о юном волшебнике даёт возможность и проверить знание текста, и организовать коллективную интересную работу, и принять участие в соревновании за главный приз.

Терещенко Татьяна Сергеевна

Боец СПО «Джангар»
Южный федеральный округ

Мастер-класс «Прикоснемся к миру актерского мастерства»

Форма:

Формы организации детей: - фронтальная, - групповая,

Формы проведения занятия: - практическое занятие – игра

Цель: ознакомить детей с основными, первоначальными элементами актерского мастерства.

Задачи:

Образовательная:

- освоение начальных теоретических знаний, практических умений и навыков в области театрального искусства
- формирование представления о различных приемах и возможностях выразительности театрального искусства.

Развивающая:

- развитие внимания, наблюдательности, образной эмоциональной памяти, логического, ассоциативного, метафорического мышления, воображения и фантазии;
- развитие внутренней свободы личности ребенка (освобождение от лишнего напряжения, мешающего творческой работе – «творческих зажимов») и внешней координации движений и чувств;
- развитие чувства пространства и композиции;
- развитие творческих способностей ребенка;

Воспитательная:

- способствование формированию нравственных качеств личности ребенка:
- толерантности, ответственности, активной жизненной позиции, приобщая детей к духовно-нравственным и культурным ценностям;
- воспитание общей коммуникативной культуры ребенка, тактичности,
- доброжелательности, открытости;
- совершенствование творческой индивидуальности и воспитание чувства причастности к общему делу, ответственности за свои действия, уважения к творчеству каждого занимающегося в отряде.

Толмачева Татьяна Сергеевна

Воспитатель детского лагеря «Звёздный»

Вариативная часть программы отрядной деятельности «Нешкольные встречи»

Игровая модель жизни команды и командная система стимулирования.

Система стимулирования представляет собой кругосветное путешествие команды по материкам. Ребята откроют на одном из материков историю о происхождении такого увлекательного лагеря как Орлёнок. Каждый день ребята будут открывать новый материк, на котором будут узнавать о существовании разных народов, их музыке, танцам, культуре, а также животных, обитающих на своей территории. За активное участие в различных мероприятиях дети получают фрагмент карты (Евразия, Африка, Сев. и Юж. Америка, Антарктида и Австралия), компас и части корабля, благодаря которым они смогут отправиться в путь за новыми интересными открытиями. После сбора всех нужных компонентов они смогут найти фрагменты каждого материка. В конце смены подводятся итоги достижения тематической цели, выявляются победители в номинациях, которые получают грамоты и призы:

1. Мисс и мистер интеллектуал.
2. Самый спортивный ребёнок.
3. Самый творческий ребёнок.

Помимо отрядных номинаций ребёнок может получить звание Звёздного ребёнка.

Организация самоуправления в команде: органы самоуправления и микрогруппы внутри команды и их функционал:

1. Оформительская группа
    - Оформление отрядного уголка
    - Оформление отрядных дел
    - Оформление сцены для КТД
2. Сюрпризная группа
    - Подготовка сюрпризов для КТД
    - Сюрпризы имениннникам
    - Сюрпризы дежурным по столовой, соседним командам, сотрудникам лагерям

Титенко Евгений Сергеевич



Воспитатель ФГБОУ МДЦ «Артек», д.л. «Морской»
Республика Крым

Отрядный вечер знакомства «Все, мы с вами, маленькие звездочки»

Цель: создание благоприятной атмосферы в отряде для формирования единого и сплоченного коллектива, адаптация детей в новом социокультруном пространстве, удовлетворение информационного голода.

Задачи: способствовать знакомству детей друг с другом; выявить творческие и организаторские способности; познакомить детей с традициями и особенностями лагеря.

Михайлюк Мария Олеговна



Студентка 5-го курса Рязанского государственного радиотехнического университета

Мероприятие «День науки»

Мероприятие было разработано для весенней смены областного лагеря актива старшеклассников Рязанской области «Рубин».

Рассчитано на 45-50 человек в возрасте 14-18 лет.

Цель: популяризация науки среди подростков.

С утра детям сообщалась легенда, что на наш землю летит астероид, чтобы спастись необходимо построить звездолет, но прежде необходимо многому научиться, придумать свой проект, защитить его, купить материалы и сконструировать спасительный аппарат, который должен пройти краштест.

Гущин Виктор Алексеевич

Студент Автономной некоммерческой образовательной организации высшего образования Центросоюза Российской Федерации «Российский университет кооперации»
Саранский кооперативный институт

Авторская игра «Свет внутри»

Цель мероприятия: активизация познавательной и интерактивной деятельности участников

Задачи мероприятия:

- способствование развитию аналитических навыков;
- содействие развитию таких способностей, как уверенность в себе, умение работать в команде, умение конструктивно отстаивать свою точку зрения, коммуникативные навыки;
- способствование формированию и развитию умений ребенка творчески подходить к решению разнообразных задач и гибкости поведения;
- содействие сплочению коллектива через организацию совместной деятельности.

Форма мероприятия: ценностно-коммуникативная игра.

Используемые методы:

- словесные (объяснение, разъяснение, рассказ, беседа, инструктаж);
- наглядные (демонстрация, наблюдение);
- практические (опыт, упражнения в действиях);
- методы приобретения знаний, формирования умений и навыков, применения знаний;
- методы творческой деятельности, проверки знаний, умений, навыков;
- частично-поисковые (эвристические) методы;
- методы стимулирования и мотивации ценностно-познавательной деятельности;
- методы контроля и самоконтроля за эффективностью познавательной деятельности.

Описание мероприятия

Целевая аудитория: дети от 7 до 16 лет (сюжет игры видоизменяется в зависимости от возраста участников)
Материально-техническая база, необходимая для проведения игры: 1 пара весов, предмет, имеющий определенный вес (книга, скотч, яблоко и т.д.), магнитофон (для фоновой музыки), 18 бумажных пронумерованных кругов (из них 4 одинаковых).

Ход игры.

Вводная игры: *Канун Нового года. В городе все веселятся, празднуют, играет веселая музыка, слышны взрывы салютов, повсюду огни и разноцветные фонарики.*



В такой чудесный праздник мало кто хочет думать о плохом, видеть чьё-то несчастье и печаль.

А ведь рядом со светом всегда где-то есть тьма, омрачающая светлые дни, замечательные праздники, поскольку так уж в мире сложилось, что они неизменно сопровождают друг друга.

И такая тьма в этот светлый праздник поселилась в одном из старых домов на окраине этого города. В этом небольшом доме всего 5 комнат. 5 окон. 5 историй.

Из-за тьмы, посетившей этот дом, свет во всех окнах погас.



Сейчас на вас возлагается ответственная миссия – зажечь свет в каждой комнате. Но помните, что в каждой комнате есть свой житель со своей историей, и помощь всем 5 жителям понадобится разная.

Объяснение правил игры: После вводной участникам (15 человек, отряд делится напополам) объясняются правила игры.

Основные правила игры:

- для того чтобы зажечь свет во всех комнатах, участникам дается 40 минут.
- свет можно включить только, выполнив условия комнаты, в которой этот свет включается;
- после того, как участники зайдут в коридор здания, входные двери будут закрыты, и выйти они смогут только после того, как зажгут свет во всех комнатах.
- проходить комнаты нужно последовательно от первой до пятой.
- в том случае, если время истекло, а свет в комнатах не зажегся, участникам объявляется, что они

проиграли.

Также перед входом в здание каждому игроку выдается бонус-карта, которую они тянут по жребию, и объявляется следующая информация:

- при успешном выполнении задания все те, кто выйдут из здания со своими бонус-картой, смогут обменять его на определенную вещь;
- участникам предлагается ознакомиться со своей картой и рекомендуется не разглашать информацию;
- участники обмениваться картами не могут;
- после того как карта была использована, она становится недействительна, и ее забирает мастер комнаты (игры).

В игре применяются 4 вида бонус-карт:

1 бонус-карта (в количестве 12 штук), не имеет особых свойств, кроме того, что при успешном выполнении задания на выходе ее можно обменять на ценный приз.

2 бонус-карта «включить / выключить свет» (1 штука) - кроме основного свойства, предусмотренного для всех карт (обмена на приз), позволяет один раз либо включить, либо выключить свет в любой комнате.

3 бонус-карта «закрыть дверь» (обменивается у мастера игры) - позволяет закрыть любую дверь (первоначально не раздается участникам, ее можно получить, при определенных условиях у мастера игры в коридоре, либо в обмен на одну бонус-карту или на 5 мин игрового времени).

4 бонус-карта «телепорт» (1 штука) - помимо основного свойства получения подарка, имеет специфическую черту: обладатель этой карты может пройти сквозь любую закрытую дверь. Кроме того, если время истекло, и команда не выполнила основную задачу игры - обладатель этой карты может выйти из здания и забрать призы предназначенные для всех участников.



При совершении какого-либо действия с картами во время игры (использования) карта не возвращается. Следовательно, участник, чья карта использована, остается без приза.

Изначально комнаты №1,2,4,5 открыты, а №3 закрыта, в комнате №4 уже горит свет.

№ 1	№ 2	№ 3	№ 4	№ 5

В случае, если время истекло, а команда не успела зажечь свет во всех окнах, то, игроки могут обменять

свои карты на дополнительное время (одна карта = 3 минуты дополнительного времени).

1. Прохождение начинается с комнаты №1.

Персонаж *– мать-одиночка, 40 лет. 3 детей. Говорит о том, что несмотря на то что ее семья не живет в роскоши, она считает себя счастливым человеком, ведь они есть друг у друга, и это и есть самое необходимое. Ее дети не просят много, просто светлый праздник, а света в комнате больше нет, и она просит, чтобы участники спасли праздник и зажгли свет в комнате.*

Ценностный вопрос.

2. Выполнив условия комнаты №1, команда переходит в комнату №2 (именно с этого момента и начинается работа с бонус-картами).

Персонаж *- дед Иван Митрофанович. 83 года. Рассказывает о том, что у него уже давно нет жены на этом свете, внуки не звонят совсем, что он остался один под новый год, и силы совсем не те уже, а тут еще и свет в комнате выключили, тьма совсем. Подводит к заданию, говоря о том, что в жизни всегда нужно взвешивать приоритеты и выбирать самое ценное - семью и любовь.*

В центре комнаты №2 стоят весы, и лежит несколько предметов. К предметам прилагается список с их весом. В список вписан вес бонус-карты. Условие прохождения данной комнаты следующее: необходимо положить на весы предметы таким образом, чтобы он показывали определенный вес (чтобы получить нужный вес, кому-то придется пожертвовать своей картой (ами), потому что вес предметов из списка недостаточно).

3. После того как свет в комнате №2 включен, они переходят к комнате №3 (она закрыта). Игроки не знают, включен там свет или нет. Попасть туда может только владелец карты «телепорт», пожертвовав ей. Если владелец карты «телепорт» жертвует ей, то он один входит в комнату №3 (дверь за ним закрывается).

Персонаж *– студентка Ира, 18 лет. Её семья живёт далеко в маленьком городке. Она была очень старательной ученицей и поступила бесплатно в крупный университет в этом городе. Теперь в этот праздник она впервые одна вдали от семьи и очень хотела увидеть их хотя бы по скайпу. Но одиночество пришло к ней вместе с тьмой. Просит участников найти способ включить свет. Говорит о том, что очень ценит в людях сообразительность, находчивость.*

Условие комнаты №3: человеку в комнате и остальной команде в коридоре нужно найти распределенные по всему помещению (комнате №3 или коридору) круги, найти 2 одинаковых круга и получить таким образом 4-хзначный пароль, который человеку в закрытой комнате необходимо ввести в телефон мастера этой комнаты, после чего задание считается пройденным. Свет в комнате загорается.

4. Комната №4.

Персонаж *– читает письмо, написанное сыном родителям. В этом письме сын говорит о том, что многое в этой жизни делал не так, особенно, не ценил родителей, не придавал значения тому, как много у него есть, его семья. Он очень надеется, что родители смогут принять его обратно, несмотря на то, что он совершил.*

Говорит о том, что в жизни важно вовремя закрывать одни двери и открывать другие.

После того как свет загорелся, человек, который был внутри, выйти уже не может, т.к. дверь закрыта, а карта уже использована. Перед командой встает выбор оставить его в комнате №3 и продолжить выполнять основное задание или вызволить его оттуда, выполнив следующие условия: дверь комнаты №3 откроется, если выключить свет в комнате №4, а выключить свет в комнате №4 может владелец карты «включить / выключить свет»; если карта использована, то свет в комнате №4 погашен и его вновь нужно включать. Для того чтобы включить свет в комнате №4, нужно закрыть дверь в комнату №2. Закрыть ее можно при помощи карты «закрыть дверь», которая обменивается у мастера игры, находящегося в коридоре, либо пожертвовав 5 минутами игры, либо одной бонусной картой. После того как дверь в комнату №2 закроется, свет в комнате №4 включен, и остается включить свет в комнате №5.

5. Комната №5.

Персонаж *– молодой человек, у которого скоро родится ребенок. Говорит о том, как они с женой счастливы, и как их жизнь была наполнена светом. Но вдруг свет в комнате перестал гореть, и он не хочет, чтобы его замечательный малыш жил в таких условиях. Они с женой уже отчаялись что-то исправить, но им очень хочется вернуть светлую жизнь обратно.*

Для того чтобы включить свет в комнате №5, нужно назвать мастеру игры ключевое слово, которое прописано в заблокированном телефоне (планшете). Паролем от этого устройства является вес предмета, находящегося на столе рядом с ним. Для того, чтобы узнать его вес, нужно вернуться в комнату №2, где находятся весы и взвесить данный предмет, но дверь в комнату №2 закрыта. Открыть дверь в комнате №2 можно, оставив в плену 2-ух участников команды, у которых остались бонусные карты, либо сдав все оставшиеся бонусные карты. После того как вес будет определен, участники вводят четырехзначный пароль в комнате №5, получают наклейку, и свет в комнате включается.

Свет включен во всех комнатах - игра пройдена.

Завершение игры:

Команды, не оставившие заложников ни в комнате №3, ни в комнате №5, получают призы независимо от того, сколько у кого осталось бонусных карт.

В случае если команда оставила заложников, карты не получает никто.

Вожатыми проводится рефлексия (выход из игры). Говорится о том, что очень важно поддерживать свет в своих домах, для этого нужно, чтобы в ваших сердцах всегда были любовь, добро и стремление к заботе и свих близких людях.

Конец игры.

Шульмина Ульяна Алексеевна

Боец студенческого педагогического отряда «Арбуз»
Кировская область

Своя игра «А завтра была война...»

Цель игры: закрепление исторические знания по теме «Великая Отечественная война»

Задачи:

- В процессе игры рассказать ребятам об интересных фактах ВОВ
- Развить у ребят интерес к истории России
- Расширить кругозор ребят

Форма дела: интеллектуально-познавательное

Участники: старший отряд в возрасте 15-17 лет. (25 человек).

Длительность игры: 60 минут

Особые условия проведения: игра проводится в помещении. Расставлены столы по количеству команд, на стене/доске плакат с категориями вопросов и суммой баллов. Проектор, где показывают иллюстрации.

Оснащение игры: мультимедийный проектор, экран, компьютер, колонки, плакат с категориями, пишущие принадлежности, бумага.

Чубатая Алина Вадимовна

студентка 2 курса отделения специального (дефектологического) образования факультета психологии и педагогики Сургутского государственного педагогического университета.

Мероприятие «Мы нужны друг другу»

Необходимое оборудование: компьютер или ноутбук, экран, колонки.

Цели занятия:

- Способствовать формированию у воспитанников отряда представления о людях с ограниченными возможностями здоровья.
- Способствовать воспитанию у детей чувств сопереживания, доброты и отзывчивости к людям с ограниченными возможностями здоровья.

План занятия:

1. Введение в проблему через просмотр мультфильма «Цветик-семицветик».
2. Беседа об ограниченных возможностях здоровья.
3. Моделирование ситуаций через игры с ограничениями.
4. Демонстрация презентации об известных людях с ОВЗ.
5. Рефлексия.

Алиханова Владислава Артуровна

Студентка ГБПОУ СО «Нижнетагильский педагогический колледж №1»

Мастер-класс «Волшебный мир тактильных книг»

Цель: создание условий для изготовления тактильных книг детям с ограниченными возможностями здоровья в процессе организации летней оздоровительной кампании.

Задачи:

- Формирование умений у отдыхающих детей подбора необходимых инструментов и материалов для изготовления тактильных книг.
- Формирование у детей различной возрастной категории общих трудовых умений, активного творческого отношения к труду.
- Повышение инициативы, самостоятельности, развитие чувства ответственности за порученное дело.
- Способствование нравственному и интеллектуальному развитию личности.
- Воспитание толерантного отношения к детям с ОВЗ.

Направление КТД: художественно-досуговое.

Форма мероприятия: творческая мастерская.

Целевая аудитория: все отдыхающие в ЗОЛ дети-сироты и оставшиеся без попечения родителей.

Место проведения: лагерь.

Время проведения: 2 дня.

Дорофеев Вадим Евгеньевич

Воспитатель д/л «Звёздный»

Методическая разработка сбора по выработке конвенции, реализующегося в рамках проекта программы «Энергетическая проектная смена Россети»

Состав участников: Подростки в возрасте 10-17 лет в количестве до 35 человек

Цель: выработка конвенции отряда.

Задачи:

- Актуализация соблюдения законов лагеря.
- Включение детей в деятельность, которая способствует закреплению хозяйственных и бытовых требований.
- Познакомить подростков с понятиями «закон» и «традиция».
- Познакомить подростков с законами и традициями Всероссийского детского центра «Орлёнок».
- Выработать отрядные законы и традиции.
- Выработать конвенцию отряда.

Основная идея дела: При помощи работы в микрогруппах и индивидуальной работе ребята смогут познакомиться с историей происхождения конвенции как термина, а также с законами и традициями Всероссийского детского центра, выработать законы и традиции для своего отряда. Осмыслить принцип организации своей деятельности и нахождении в безопасности.

Валеева Венера Винарисовна



Тьютор Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Тюменский государственный университет»

Сценарий отрядного мероприятия «Квест «ДОБРОдело»

Форма мероприятия: квест.
Место проведения: учебная аудитория
Продолжительность: 45 мин.
Возраст участников: Отряд детей 12-13 лет.
Количество участников: 20-25 человек.
Техническое обеспечение: ноутбук, портативная колонка, мультимедийное оборудование (телевизионная панель).
Цель: Развитие волонтерского движения и формирование позитивных установок учащихся на добровольческую деятельность.

Задачи:

- Актуализировать и улучшить знания детей об основных направлениях волонтерской деятельности.
- Сформировать у учащихся мотивацию к волонтёрской деятельности.
- Способствовать развитию у детей надпрофессиональных (гибких) навыков: умение общаться и работать в команде, развитие критичного мышления, умение работать с информацией, принимать решения, получать и передавать информацию.
- Сформировать мотивацию детей к грамотному и регламентированному использованию источников информации сети интернет.
- Воспитать в детях ответственность и внимательность в отношении безопасного использования сети интернет в процессе общения и получения информации.
- Обеспечить интересный и познавательный досуг детей.

Лебедева Валерия Анатольевна

Студентка Коми республиканской академии государственной службы и управления



Эмодзи-марафон взрослый

Добрый вечер, дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас на нашем интеллектуальном шоу «Эмодзи-марафон»!

1: Друзья, поднимите руки те, у кого есть странички в соц сетях?(поднимают руки) Вот это да! Значит, все в курса событий!

1: Скажите, а вы часто пользуетесь смайликами в своих сообщениях и комментариях? (отвечают) Значит вы пришли по адресу!

1: А вы знаете, как по-другому называются смайлики?

1: Эмодзи (в простонародье – смайлики), пришедшие к нам из загадочной Японии, уже стали настолько неотъемлемой частью нашей повседневной жизни, что порою кажется, будто эмоцию гораздо легче передать значком с улыбающейся рожицей, чем словами.

1: Но мало кто знает, что при помощи эмодзи можно зашифровывать целые художественные произведения, названия песен и фильмов и даже вести осмысленные диалоги. А скоро на экраны выходит первый полнометражный фильм, посвященный этим полезным значкам!

1: На «Эмодзи-марафоне» мы предлагаем вам погрузиться в мир эмодзи с головой, заняться их расшифровкой и просто весело провести время со своей командой!

1: Итак, в чем же суть нашей игры. На экране будет показана картинка, с зашифрованным в ней названием фильма, мультфильма или книги. Ваша задача – всей командой отгадать, что же мы скрывается за этой картинкой и вписать на листочек свой вариант ответа. Пусть каждая команда подпишет листки своим названием и пронумерует вопросы.

2: А собирать ваши ответы будет наша ласточка - _____. Если время вышло, и вы не успели сдать листочек, то ласточка его не примет. Для того, чтобы отгадать, что же зашифровано с помощью Эмодзи, вам дается 30 секунд.

1: Желаем удачи!

Фокина Валерия Алексеевна

Воспитатель д/л «Комсомольский»
«Всероссийский детский центр «Орлёнок»

Занятие «Вожатый – профессия птица», реализуемого в рамках тематического образовательного модуля «Профессиональные старты»

Участники: подростки 13 лет - участники образовательного тематического образовательного модуля «Профессиональные старты» в количестве 27 человек.

Цель: способствовать формированию у подростков образа вожатого, его личностных и профессиональных качеств.

Задачи:

- выявить качества характера и профессиональные качества, которыми должен обладать вожатый;
- расширить представления подростков о профессиональных обязанностях вожатого;
- развивать у детей умения работать в команде.

Образовательные результаты:

- Знание личностных и профессиональных качеств вожатого
- Расширение представления подростков о профессиональных обязанностях вожатого
- Умение работать в команде на единый результат

Хороброва Виктория Сергеевна

Боец ККПОА «Ювента»



Эрудит-аукцион «Гордость нации – Российская символика»

Одно из актуальных задач воспитания современной молодежи является патриотическое воспитание. Осознавая актуальность и значимость данной задачи. Правительство Российской Федерации приняло Государственную программу патриотического воспитания граждан и Российской федерации, одним из разделов которой предусматривается комплекс мероприятий по использованию государственных символов России в патриотическом воспитании. К государственным символам России относят герб, флаг и гимн.

Задачи для достижения этой цели:

- расширять кругозор детей о гербе и флаге России;
- способствовать приятию детьми нравственных ценностей (любовь к Родине, патриотизм, гражданственность);
- воспитывать у детей уважительное отношение к государственным символам, истории своей страны и своего народа.

Игра проходит в два тура. первый тур включает в себя вопросы на знание истории возникновения и становления герба, как государственного символа России. Второй тур – государственного флага.

Форма проведения –аукцион.

Радина Виктория Романовна



Вожатая КГБОУ ДО ХКЦВР «Созвездие»
Хабаровский край

Педагогическая авторская разработка «Экспериментариум»

Актуальность: Не всегда подростки хотят и могут эффективно взаимодействовать друг с другом. Это Объясняется тем, что отношения в коллективе влияют на разные показатели благополучия подростка во временном детском коллективе: на эффективность межличностного общения и взаимодействия, на поведение подростка и на успешность среди сверстников. Затруднения и проблемы в общении с коллективом могут стать причиной целого ряда проблем у участника смены и иметь неблагоприятные последствия, такие как низкая самооценка, неуверенность в себе, повышенная раздражительность вплоть до агрессивности или замкнутости как формы самозащиты. Поэтому развитие групповой сплоченности, улучшение эмоционально-психологического климата является неотъемлемым условием успешности деятельности вожатого в условиях временного детского коллектива.

Цель: способствовать сплочению временного детского коллектива и построению эффективного взаимодействия участников друг с другом. А также способствовать расширению у участников организаторского опыта, развитию самостоятельности, ответственности, лидерских качеств.

Задачи:

- Переключить внимание детей на другую деятельность;
- Настроить участников на работу в команде;
- Рассказать (путем выполнения заданий) о значимых качествах, необходимых в командной работе для достижения общего результата;
- Способствовать развитию умения принимать групповые решения;
- Содействовать развитию коммуникативных навыков.

Возраст участников: 12 – 17 лет

Форма: отрядное дело

Предполагаемый результат: Участники, тренируют логическое мышление, сообразительность, коммуникативные навыки. Учатся принимать коллективные решения, применять значимые качества, необходимые в командной работе для достижения общего результата.

Латухова Виктория Викторовна

Студентка филологического факультета Омского государственного педагогического университета



План проведения тематического дня отрядом

Аудитория: 13-17 лет

Время	Мероприятие	Проводящие	Цель	Реквизит
11:30 – 12:10	Мотиваторы. (на отрядных местах)	Все.	Создание положительно – эмоционального фона через создание мотивационных открыток. Задачи: Выбрать или придумать мотивационную цитату для свой открытки. Выбрать шрифт, который вы будете использовать Выбрать фигуру для своего фона. Создание открытки с использованием шрифта, фигуры, цитаты.	120 листов с фоном, черные фломастеры, линейки. 4 плаката с информацией о шрифтах (наглядные картинки).
Перерыв				
12:20 – 12:55 Мастер – классы. (на отрядных местах)	КВН	Дима К., Илья Н., Камилла., Дима Б., Ксения.,	Цель: Создать условия для понимания основных направлений КВН. Задачи: Раскрыть содержание понятий КВН и стилей этого направления. Составление алгоритма создания универсальной визитки.	Планшетки. Текст.
	Агитационное	Сандугаш, Таня, Алена В., Алена Г., Илья Б.,	Цель: Проследить изменение агитационной формы и выявить основные принципы её создания. Задачи: Раскрыть понятие «агитация». Показать изменение агитационной формы на каждом этапе её существования. Предложить алгоритм создания агитационной кампании.	Планшетки. Текст.
	Сортировка	Злата,	Цель: Проинформировать аудиторию	Планшетки.

		Индира, Даша Н., Вадим, Сережа,	с помощью статистического, фактического материала. Задачи: Донести теоретический материал аудитории. Привести статистические данные. Показать информацию на примере трех государств. Предложить пути решения проблемы сортировки мусора. Провести кейс – технологию на закрепление полученного материала.	Кейс. Текст.
	Самоменеджмент	Стас, Даша Б., Андрей, Настя Л., Настя П.,	Цель: создать условия для формирования знаний о рациональном планировании времени. Задачи: Раскрыть содержание понятия самоменеджмент. Показать основные принципы самоменеджмента. Привести примеры оригинальных методик планирования своего времени.	Планшетки. Текст.
16:30 Клуб	Форсайт – сессия. Образ будущего. Волонтер 2019.	Вика Латухова, Саша Лаптева.	Цель: Составить дорожную карту «Волонтер 2019» в результате совместной работы. Задачи: Пригласить ребят от каждой группы в количестве 5 человек и разбить их на 5 смешанных групп. Выявить волонтерские проекты, в которых им удалось поучаствовать за 2018 год. Определить направления проектов, в которых они принимали участие. Проанализировать, какие из направлений являются наиболее популярными. Разделить популярные направления между группами. Создать в каждой группе мероприятие по своему направлению. Разместить в последовательности на дорожной карте созданные	Обои длинные (4 метра), 12 цветных листов, каждого цвета, фломастеры, проектор.

			мероприятия.	
18:00	Кто это придумал? Клуб	Ведущие ребята (Дима Б., Илья Н., Камилла, Настя П.)	Цель: Создать условия для формирования целостного представления о основных направлениях профиля КВН и волонтерства в форме творческого номера от каждой группы стажеров. Задачи: Презентовать проект, созданный на форсайт – сессии. Проведение творческого выступления групп. Подведение итогов.	Проектор, планшетки.

Отряд	Профиль	Жанр	Условие
1 отряд	КВН	Реклама	Использование бегущей строки во время выступления
2 отряд	Сортировка	Хит-парад	Сказать слово " Топ" 20 раз за 3 минуты
3 отряд	Самоменеджмент	Ток-шоу	Пригласить 2 известные личности
4 отряд	Агитационная бригада	Блог	Использовать видео в своем выступлении
5 отряд	Волонтерство	Научное шоу	Озвучить 5 интересных фактов

Михайловская Виктория Игоревна



Студентка Липецкого Государственного Педагогического Университета им. П.П. Семенова-Тян-Шанского

Методическая разработка отрядного дела «Киноshot» в рамках смены «Наследие молодых»

Цели:

- реализация творческого потенциала детей и развитие их интеллектуальных способностей;
- популяризация искусства кино среди детей и молодежи;
- создание условий для содержательного досуга детей и подростков средствами киноискусства

Задачи киновикторины:

- повысить интерес учащихся в области киноискусства и кинематографии;
- организовать досуговую деятельность подрастающего поколения;
- формировать эстетический вкус и духовные ценности у подрастающего поколения через художественные образы кино;
- творческое восприятие детей на примерах классических фильмов кинематографа.

Оборудование: проектор, ноутбук, листы с бланками для ответов, ручки

Целевая аудитория: 13-15 лет

Количество участников: состав команды 4-10 чел.

Гаркуша Виктория Олеговна

Студентка Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена

Авторское мероприятие – виртуальная экскурсия: «О, дивный окружающий мир».

Цель: Разнообразить детский досуг в тематическом лагере.

Задачи:

- Пропедевтическая работа по физике;
- Расширение кругозора;
- Развитие критического мышления;
- Привитие любви к знаниям;
- Формирование естественнонаучной картины мира.

Форма проведения: Виртуальная экскурсия.

Состав участников: Вожатые, проводящие мероприятие

Поспелова Виктория Владиславовна



Член «Борисоглебского детского образовательно-оздоровительного центра
«ДРУЖБА» МОО ПО «Пеликан»
Борисоглебский городской округ

Методическая разработка «Веселая олимпиада»

Цель

Создание ситуации успеха для каждого ребенка с помощью включения в активную игровую соревновательную деятельность.

Задачи

- Развитие двигательной активности детей;
- Выявление индивидуальных возможностей каждого ребенка;
- Развитие стремления к физическому самосовершенствованию;
- Проведение соревнований в позитивной, веселой атмосфере;
- Развитие у ребят наблюдательности, сообразительности, находчивости и ловкости.

Время проведения: 2 часа.

Место проведения: территория лагеря.

Милянтей Виктория Николаевна

Вожатая ВДЦ «Океан»

Вожатский военно-патриотический спектакль «Письмо»

Цель: развитие у молодежи патриотизма как важнейших духовно-нравственных и социальных ценностей, формирование социально-активной личности, обладающей чувством национальной гордости и гражданского достоинства.

Задачи:

- Обучающие: знакомство с историческими событиями во время Великой Отечественной Войны.
- Развивающие: развитие мышления, воображения.
- Воспитательные: формирование патриотических чувств у подрастающего поколения. Воспитание чувства гордости за свою страну.

Участники: отдыхающие детского лагеря.

Место проведения: актовый зал.

Организация усвоения полученной информации: рефлексия по завершению мероприятия и по итогу дня.

Карпова Виолетта Сергеевна

Вожатый Всероссийского детского центра «Океан»

Отрядное дело «Что мы знаем о России?»

Цель: знакомство детей с историей страны.

Задачи:

- Создание условий для развития коммуникативных умений и навыков;
- Формирование патриотических чувств среди школьников;
- Формирование активной гражданской позиции.

Форма: эрудит-игра

Место проведения: отрядное место.

Оформление: ткани, буквы с названием отрядного дела, российская символика.

Форма одежды: ведущие и дети в официальной форме одежды.

Реквизит: табло с названиями категорий и сложностью вопросов

Мартыненко Виктория Николаевна



Старшая вожатая МБОУ БГО «Борисоглебская гимназия № 1»

Своя игра «Символы России»

Цель мероприятия:

В игровой форме обобщить знания и представления детей о государственных символах, их исторической преемственности, сущности и значения в различные периоды истории; расширение исторических знаний воспитанников;; развитие интереса к историческому прошлому нашей страны.

Задачи:

образовательные:

- освоение новых форм поиска, обработки и анализа информации;
- популяризация государственных символов Российской Федерации

развивающие:

- способствовать расширению мировоззрения воспитанников;
- активизировать желание детей работать самостоятельно, использовать свои знания на практике;
- способствовать развитию аналитических и коммуникативных навыков воспитанников, навыков групповой работы.

воспитательные:

- способствовать формированию патриотических чувств и национального самосознания, гуманистических ценностей, правовых и эстетических норм.

Оборудование: компьютерная разработка игры «презентация», карточки с заданиями, оценочные листы.

Участники: 3 и 4 отряды, по 2 команды от каждого отряда. Возраст участников – 12-13 лет

Волкова Екатерина Александровна

Вожатый детского образовательного лагеря «Ньюландия»

Образовательная программа «С душой», художественная роспись по ткани

Время реализации – 5 занятий по 1 - 1,5 часа

Возраст участников программы – от 7 до 18 лет

Необходимые материалы:

- цветовой круг
- нетрадиционные приборы для рисования (фрукты, пластиковая посуда, листья деревьев и пр.)
- гуашь
- прозрачная плёнка (пищевая)
- простой карандаш
- картон
- копировальная бумага
- шаблоны рисунков/бумага для рисования
- хлопковые и синтетические футболки светлых оттенков
- плотные нитки (в нашем случае – мулине)
- ножницы
- кисти для рисования (в нашем случае – синтетика, нейлон; размер – от 00 до 12)
- стаканы для рисования
- палитры (закрытые и открытые)
- краски для ткани (в нашем случае – DECOLA)
- фен
- утюг

Зубов Владимир Павлович

Вожатый ДОЦ «Полюс»
Республика Мордовия

Отрядное дело «Путь к успеху»

Цель: активизация познавательной и интерактивной деятельности участников

Задачи

- способствование повышению уровня финансовой грамотности детей в области понимания того, что такое акции, как с ними обращаться, как влияют политические, экономические и иные события на экономическое состояние компаний;
- развитие у участников практических навыков по обращению с денежными средствами, их инвестированию и накоплению;
- способствование развитию у участников аналитических навыков;
- содействие развитию таких способностей, как уверенность в себе, умение работать в команде, умение конструктивно отстаивать свою точку зрения, коммуникативные навыки;
- содействие сплочению коллектива через организацию совместной деятельности.

Форма: Деловая игра

Власенко Жанна Павловна

Учитель муниципального казённого общеобразовательного учреждения «Курежская основная общеобразовательная школа»

Методическая разработка мероприятия, посвященного дню начала Великой Отечественной войны «22 июня – День памяти и скорби»

Цель проведения мероприятия: проведение мероприятия, направленного на воспитание гражданственности, патриотизма, уважения к Родине и памяти павшим в Великой отечественной войне.

Задачи:

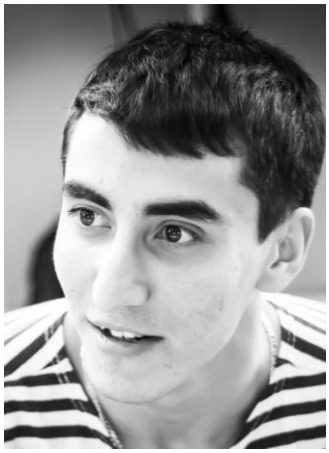
- рассказать детям о начале и продолжительности ВОВ, тяготах и лишениях русского народа в её период;
- способствовать развитию творческих и интеллектуальных способностей детей через проведение различных форм деятельности (викторины, «Угадай», конкурса рисунков);
- подвести и вручить грамоты по итогам конкурса рисунков, посвященных ВОВ;
- совершить экскурсию к памятнику павшим в ВОВ, поклонному кресту для возложения цветов к их подножию.

Место проведения: школа

Время проведения: 22 июня

Возрастная категория: 6 - 15 лет

Исаев Марат Игоревич



Вожатый д/л. «Морской» «Международный детский центр «Артек»
Республика Крым

Отрядный вечер «Королевство талантов»

Возраст участников: 7-17лет

Цель: формирование устойчивых и гармоничных отношений между детьми путем вовлечения их в совместную творческую деятельность

Задачи:

- развитие ораторских способностей, актёрского мастерства
- повышение культурного уровня, раскрытие талантов
- создание мотивации к дальнейшему культурному «росту»

Оборудование и реквизит: микрофон, экран, задник, музыка

Предварительная подготовка:

- выбор тематики, в которой будет создаваться пролог
- .осмысление идеи
- написание сценария
- распределение ролей
- постановка сценки
- отработка и закрепление

Якимкина Ирина Игоревна



Студентка ФГБОУ ВО «Мордовский государственный педагогический институт им. М.Е. Евсевьева», командир педагогического отряда «Stars»

Информационная карта отрядного дела «Т.Р.И.У.М.Ф.»

Цели:

- Развитие у детей лидерских качеств и стимулирование интереса к их воспитанию;
- Развитие способов конструктивного взаимодействия со взрослыми и сверстниками, творческих способностей, воображения, креативности;

Задачи:

- Сформировать у детей образ настоящего лидера XXI века.
- Развитие навыков самостоятельного принятия решений и взаимодействия в команде.
- Развитие тактического и стратегического мышления.

Форма: деловая настольная игра

Брославский Павел Викторович

Студент научно исследовательского Томского государственного университета, вожатый студенческого педагогического отряда «ЛФМШ»

Проект «Бриллианты навсегда»

Актуальность

В условиях основного общения детей в социальных сетях и дефиците живого общения развитие коммуникативных навыков становится наиболее актуальной проблемой. Умение аргументировать и отстоять свою позицию особо ценится при выступлениях перед аудиторией и в процессе межличностного взаимодействия. Развитие у ребёнка таких компетенций, как: работа в команде, умение решать задачи в нестандартных ситуациях, навыки самостоятельного анализа, поиска и оценки информации, примерять на себя различные социальные роли, помогают в формировании разносторонней личности, способной давать адекватную оценку своим действиям и поведению окружающих. Сфера применения выявленных и развитых в результате участия в данном проекте навыков обширна: общение со сверстниками, участие в командных соревнованиях, выступления с докладами, участие на игровых школьных дебатах, в интеллектуальных играх, в решении кейсов и задач при стрессовых ситуациях. Приобретённые умения будут актуальны в дальнейшей жизни.

Цель проекта: в рамках выделенного на проведения проекта времени (4 часа) продемонстрировать влияние конкретной заданной ситуации на межличностное взаимоотношение, выявление и развитие 3-4 социальных компетенций у детей

Основные задачи проекта:

- Организовать совместную деятельность, направленную на развитие лидерских, творческих и командных компетенций.
- Способствовать развитию коммуникативных навыков путем создания условий, направленных на межличностное взаимодействие.

Проект рассчитан на детей среднего и старшего возраста.

Левина Юлия Вячеславовна

Комиссар отряда СПО «Фокус»

Внутриотрядное мероприятие «По следам экспедиции Магеллана»

Цель: знакомство отряда друг с другом и погружение в тематику смены.

Задачи:

- организовать приятную дружескую атмосферу;
- организовать знакомство участников отряда между собой;
- организовать серию тематических командных конкурсов, соответствующих тематике смены.

Пахомова Юлия Владимировна

Студентка филологического факультета ЛГУ имени А.С. Пушкина

Линейка ко Дню воинской славы 23 августа (Курская битва)

Цель: создание условий для развития творческих и организаторских способностей детей через формирование образовательной среды , способствующей обретению детьми знаний, умений и навыков и накоплению социокультурного опыта.

Задачи:

- Закрепить правила культуры поведения на сцене и воспитание зрительской культуры;
- Проверить уровень принятия детьми чувства ответственности за выполняемое дело;
- Создать условия для совершенствования творческих способностей детей и их реализации на сцене;
- Содействие проявлению устойчивого интереса детей к творческой деятельности;
- Способствовать формированию стремления к саморазвитию и самореализации;
- Развитие чувств патриотизма и гордости за Родину, расширение знаний детей о Великой Отечественной войне.

Федотова Юлия Владимировна

Студентка ГАПОУ «Набережночелнинский педагогический колледж»

Мероприятие по духовно-нравственному направлению: «Дружба начинается с улыбки»

Цель: формирование понимания ценности дружбы, закрепление знаний детей о положительных и отрицательных качествах характера человека.

Задачи:

Обучающая: определить сущность понятия «дружба», качества настоящего друга; помочь детям осознать, какие качества важны в дружбе.

Развивающая: развивать навыки общения, необходимые для формирования дружбы и коллективизма в детской среде;

Воспитательная: формировать нравственные качества (умение дружить, беречь дружбу) и доброжелательные отношения в коллективе сверстников, воспитывать коллективизм, взаимовыручку.

Возраст детей: 6-8лет, то есть возрастные особенности детей учтены.

Актуальность: дружба взаимообогащает детей; расширяет детские интересы, у них возникает желание помочь друг другу, вместе пережить радость и огорчения.

Юрлова Юлия Сергеевна

Студентка ФГБОУ ВО ВятГУ

Отрядное мероприятие «Тематический огонёк»

Актуальность: Тематический огонек – возможность для вожатого поговорить с ребятами на определённую тему, затронуть те вопросы, которыми не каждый человек задается в своей жизни. Данная форма помогает, как детям, так и взрослым (вожатым), открыть для себя что-то новое, взглянуть на мир другими глазами через призму взрослого и детского взглядов, а значит провести некий анализ своих мыслей.

Цель: создание благоприятной атмосферы для разговора с подростками на тему «Ценности времени»

Задачи:

- создание атмосферу разговора «по душам»;
- узнать, что для ребят значит понятие «время» и как его проводить с пользой

Возраст: 13-16 лет

Загулова Алина Виссарионовна



Вожатая Всероссийский детский центр «Океан»

Мастер – класс «Оформительский практикум»

Цель: Воспитание эстетического вкуса и развитие творческих способностей детей.

Форма: мастер - класс.

Время проведения: 60 мин.

Оборудование: столы для удобной работы, стулья на каждого участника, ножницы и клей каждому участнику, картон, цветная бумага, карандаши, фломастеры, мультимедийное оборудование.

Залуцкая Надежда Юрьвна

Вожатая д/л «Полевой»

«Литературный вечер» по повести А.П.Гайдара «Тимур и его команда»

Цели:

Формирование духовно-нравственного развития личности, собственного достоинства, а также развитие гражданской позиции.

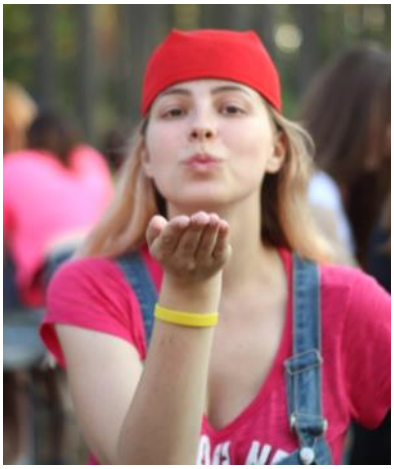
Задачи:

- продолжить знакомить с жизнью и творчеством А.П.Гайдара,
- учить видеть отношение автора к героям произведения, к событиям, описанным в отрывке повести,
- способствовать более прочному усвоению содержания повести "Тимур и его команда" через разгадывание кроссворда-логогрифа,
- совершенствовать навыки осознанного и выразительного чтения,
- учить добру, коллективизму, воспитывать интерес к возрождению тимуровского движения,
- расширять кругозор учащихся, формировать устойчивый интерес к чтению.

Оборудование и реквизит: книга Тимур и его команда, презентация, листы А3, карандаши и фломастеры.

Захарова Анастасия Александровна

ГБПОУ «Педагогический
колледж №4 Санкт-Петербурга»



Методическая разработка: планирование занятий клуба

Страх сцены – одна из самых распространенных фобий детей и подростков по всей России. Публичное выступление становится испытанием, если ребенок скован, замкнут, если он не готов открыться публике. Данная методическая разработка была создана, чтобы помочь ребятам самых разных возрастов если не справиться с данной проблемой, то по крайней мере сделать шаг к свободе и комфорту в самовыражении.

Цель: создать условия для раскрепощения и развития творческой смелости воспитанников.

Задачи:

- Научить воспитанников правильно знакомиться с людьми и презентовать себя;
- Предложить воспитанникам конкретные упражнения на преодоление страха сцены;
- Помочь воспитанникам преодолеть тактильный барьер в общении с людьми.

Возраст: 7-12 лет (утренняя группа) и 13-17 лет (вечерняя группа).

Результат: воспитанники высоко оценивали мой клуб, одни хвалили за то, что можно расслабиться и быть самим собой, другие за то, что были созданы условия для преодоления внутренних зажимов. Руководитель и соруководитель смены также отмечали мой профессионализм в применении упражнений, возникший благодаря двенадцати годам обучения в театральной студии, где преодоление страха сцены – главная цель занятий.

Планирование двух занятий для воспитанников 13-17 лет.

Преподаватель: Захарова Анастасия Александровна

Название клуба: «Смелость – мой друг».

Описание клуба:

Чувствуешь неуверенность при виде сцены и зрителей? Приходи ко мне на клуб и оставь эти страхи в прошлом! Поверь мне, все когда-то боялись выступать и высказывать своё мнение. Я тоже боялась! Но смелость – качество, которое можно (и нужно) тренировать. Этим мы и будем заниматься на моем клубе. Приходи, если хочешь развивать свою активность, креативность и, конечно же, смелость!

Навыки, которые развивает клуб:

Коммуникабельность;

Преодоление тактильных и психологических барьеров;

Преодоление страха публичных выступлений.

Желательно, чтобы занятия проводились в актовом зале или там, где есть небольшая сцена.

Суворова Анастасия Александровна

ФГБОУ ВО «Марийский государственный университет»

QR–квест « Команда- это мы !»

QR-квест это интерактивная игра, в которой подсказки и загадки зашифрованы в QR-кодах. Сейчас такие коды стали очень популярны. Если говорить проще, это такие белые квадраты, в которых нарисованы черненькие квадратики. Если сфотографировать такой квадратик на телефон, в котором есть специальная программа, можно получить текст или ссылку на сайт. Информацию на этом квадрате мы не видим невооруженным глазом, а с помощью необходимых программ и специального устройства можем ее получить. Именно это (текст или ссылка на сайт) и есть закодированная информация (она укажет вам куда идти, какой следующий пункт).

Цель: формирование навыков работы с информационными технологиями, положительной мотивации для развития двигательной активности детей; создание условий, способствующих закреплению дружеских отношений внутри детского коллектива; .

Задачи:

Образовательные:

- развивать познавательный интерес к работе с информационными технологиями, информацией зашифрованной в QR-кодах;
- развивать творческие способности, ассоциативное мышление;
- развивать навык работы с современными гаджетами и приложениями.

Развивающие:

- способствовать развитию внимания, ориентировки в пространстве;
- развитие физических (ловкость, быстрота реакции, координационная способность) и психических (воля, целеустремленность, самоконтроль) качеств;
- развивать чувство юмора, воображение, смекалку.

Воспитательные:

- воспитывать уважение друг к другу, чувство ответственности, внимательное отношение к окружающим, способствовать сплочению детей в коллективе;
- воспитывать культуру общения, способствующую созданию благоприятного психологического климата в коллективе.

Оборудование:

- мультимедийный проектор с экраном

- смартфон или планшет с необходимыми приложениями (сканер QR-кодов, AdobeAcrobatReader), мобильные устройства с программой по считке QRкодов, доступ в интернет и группу Вконтакте.
- раздаточный материал: лист с кодом и шаблоном кроссворда, доска для рисования маркерами.
- спортивный инвентарь: мяч, верёвка (10-12 м)

Время: квест проходит в течение 1,5-2 часов

Участники: возрастные группы 13-15 лет.

Количество станций: 7

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Работа педагога, занимающегося организацией отдыха и оздоровления детей в оздоровительных лагерях, основана на профессионализме и большом творческом участии. Это труд, требующий постоянной самоотдачи и активного использования современных педагогических практик. Сегодня дополнительное образование активно развивается, обновляется, пополняется новыми технологиями и педагогическими открытиями. Чтобы объединить их, и был задуман данный сборник, призванный стать прикладным инструментом работы современного вожатого.

Лучшие наработки молодых вожатых из разных регионов страны, собранные в ходе Всероссийского конкурса педагогических работников «Лига вожатых» в 2018 году и опубликованные в данном сборнике, станут значимым профессиональным подспорьем для педагогов. В этом сборнике они найдут передовые технологии работы с детьми различных возрастов, которые они смогут использовать в собственной практике. Важно, что в основу сборника легли наработки, полученные в ходе практики вожатых, благодаря чему они не останутся просто теоретическими разработками, а могут быть внедрены в деятельность педагога уже сейчас.

Внедрение лучших технологий коллег будет стимулом для педагогов, стремящихся к разработке собственных программ. Для развития дополнительного образования детей обмен педагогическим опытом имеет большое значение, поэтому так важно тиражировать успешные практики молодых педагогов.