



Департамент образования мэрии
города Новосибирска

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования города Новосибирска
«Городской ресурсный центр
по организации отдыха и оздоровления детей
«ФОРМУЛА УСПЕХА»



МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ ВОЖАТЫХ

МАТЕРИАЛЫ КОНКУРСА МЕТОДИЧЕСКИХ
РАЗРАБОТОК СРЕДИ ВОЖАТЫХ И ПЕДАГОГОВ
МАУ ДО ГРЦ ООД «ФОРУС»
«ПОТЕНЦИАЛ - 2023»

Новосибирск 2023

**Департамент образования мэрии города Новосибирска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
города Новосибирска
«Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей
«Формула успеха»**

МАТЕРИАЛЫ КОНКУРСА МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК

СРЕДИ ВОЖАТЫХ И ПЕДАГОГОВ

МАУ ДО ГРЦ ООД «ФОРУС»

«ПОТЕНЦИАЛ – 2023»

Новосибирск 2023

УДК 379.835
ББК 74.002

Редакционная коллегия:

Долженко К.О., начальник учебно-методического отдела МАУ ДО «ГРЦ ОООД «Формула успеха»»;

Ренжина Э.А., заместитель начальника учебно-методического отдела МАУ ДО «ГРЦ ОООД «Формула успеха»»;

Стаценко Л.Е., методист учебно-методического отдела МАУ ДО «ГРЦ ОООД «Формула успеха»».

Составитель:

Дзюбан Н.А., методист учебно-методического отдела МАУ ДО «ГРЦ ОООД «Формула успеха»».

Материалы конкурса методических разработок среди вожатых и педагогов МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФОРУС» «ПОТЕНЦИАЛ – 2023»: методическое пособие. – Новосибирск, 2023. – 99 с.

Представленные в пособии методические разработки отрядных дел, дружинных событий для детей и мероприятий для развития вожатских отрядов предназначены для вожатых, методистов, старших вожатых, педагогов – организаторов детских оздоровительных лагерей и летних детских пришкольных площадок.

УДК 379.835
ББК 74.002
© МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФОРУС», 2023

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	5
Раздел I НОМИНАЦИЯ «ОТРЯДНОЕ ДЕЛО»	6
<i>Сысолятина Алина Викторовна, вожатый ДОЛКД «Пионер»</i> ЭКОЛОГО-ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОСЛАНИЕ ПЛАНЕТЫ «ЭКОС»	6
<i>Салмина Лада Жановна, вожатый ДОЛКД «Созвездие Юниор»</i> НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «СТАНЦИЯ «АЛЬБЕДО»	13
<i>Сидорова Софья Вадимовна, Хузу Дарья Александровна,</i> <i>вожатые ДОЛКД «Пионер»</i> ИГРА ПО СТАНЦИЯМ «ХРАНИТЕЛИ ЭМОЦИЙ»	20
<i>Денисова Светлана Вячеславовна, Потанина Валерия Вадимовна,</i> <i>вожатые ДОЛКД «Пионер»</i> ДИНАМИЧНАЯ ИГРА «ПАЗЛ ДУШИ»	24
<i>Сысоева Дарья Юрьевна, Берчатова Александра Денисовна,</i> <i>Винник Ярослав Олегович, вожатые ДОЛ «Звёздный Бриз»</i> КВЕСТ «СРЕДИ ОСКОЛКОВ ПРОШЛОГО»	27
<i>Калинин Данила Сергеевич, вожатый ДОЛКД «Созвездие Юниор»,</i> СИТУАТИВНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ОПЫТ 433»	32
<i>Тимошук Вероника Романовна, Гронь Марина Владимировна,</i> <i>вожатые ДСОЛКД «Тимуровец»</i> ДИНАМИЧНАЯ ИГРА «ПОНЯТЬ, ЧТОБЫ СПАСТИ»	36
<i>Мазурова Полина Вячеславовна, Печёрский Евгений Александрович,</i> <i>Зайченко Вероника Романовна, вожатые ДОЛ «Звёздный Бриз»</i> КОМАНДООБРАЗУЮЩИЙ ТРЕНИНГ «СВЯЗУЮЩАЯ НИТЬ»	38
<i>Леснова Дарья Ивановна, вожатый ДОЛКД «Созвездие Юниор»</i> ДЕТЕКТИВНАЯ ИГРА «МИР МЫ».	42
<i>Пугина Полина Сергеевна, Тонких Ксения Владимировна,</i> <i>вожатые ДСОЛКД «Тимуровец»</i> ТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА «ВСЁ НАЧИНАЕТСЯ С ДУШИ»	44
Раздел II. НОМИНАЦИЯ «ДРУЖИННОЕ ДЕЛО»	50
<i>Тюков Григорий Максимович, руководитель спортивного направления ДОЛКД</i> <i>«Пионер»</i> СОСТЯЗАНИЕ «ПИОНЕРСКИЙ ПОЛИАТЛОН»	50
<i>Пашаева Рената Аслановна, методист ДОЛКД «Созвездие Юниор»</i> ЯРМАРКА «ВСЕМИРНАЯ ВЫСТАВКА ЭКСПО»	54

<i>Кукус Дарья Сергеевна, Смышляева Софья Евгеньевна, вожатые ДСОЛКД «Тимуровец»</i>	58
ТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА «ВАС КАСАЕТСЯ»	
<i>Полищук Кристина Андреевна, методист ДОЛ «Звёздный Бриз» Агеева Елена Алексеевна, вожатый ДОЛ Звёздный Бриз»,</i>	63
КОНСТРУКТОРСКАЯ ИГРА «ОТРАЖЕНИЕ ВРЕМЕНИ»	
<i>Старикова Анна Валерьевна, вожатый ДСОЛКД «Тимуровец»</i>	68
СИТУАЦИОННАЯ ИГРА «ВСЕВОЗМОЖНЫЕ»	
<i>Полищук Кристина Андреевна, методист ДОЛ «Звёздный Бриз»</i>	71
КВЕСТ «ХРОНИКИ ХАОСА»	
Раздел III. НОМИНАЦИЯ «РАЗВИТИЕ ВОЖАТСКОГО ОТРЯДА»	78
<i>Костикова Ариша Андреевна, методист младшей дружины ДОЛКД «Пионер» Сериков Максим Вячеславович, методист старшей дружины ДОЛКД «Пионер»</i>	78
ЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ИСТОРИИ» В РАМКАХ ПРОГРАММЫ «РАЗВИТИЕ ВОЖАТСКОГО ОТРЯДА «ПЛАМЯ»	
<i>Орлова Марина Викторовна, Курова Яна Евгеньевна, методисты ДСОЛКД «Тимуровец»</i>	83
КОМПЛЕКС МЕРОПРИЯТИЙ «ЧАСТЬ БОЛЬШОГО ДЕЛА»	
<i>Попова Алина Сергеевна, старший вожатый ДОЛ «Звёздный Бриз» Заворина Дарья Евгеньевна, и.о. заместителя начальника по воспитательной работе ДОЛ «Звёздный Бриз»</i>	86
РОЛЕВАЯ ИГРА «ЛАГЕРНЫЙ ПЕРЕПОЛОХ»	
<i>Екатерина Александровна Кумпицкая, заместитель начальника по воспитательной работе ДОЛКД «Созвездие Юниор», Пашаева Рената Аслановна, методист ДОЛКД «Созвездие Юниор», Меркушкина Дарья Петровна, старший вожатый ДОЛКД «Созвездие Юниор»</i>	93
ИГРОВОЙ АЖИОТАЖ «ЯЧЕЙКА «ФИЗИКА». АНТИДОТ»	

Предисловие

Если спросить ребёнка, вернувшегося из детского лагеря «Что тебе запомнилось больше всего?», то, наверняка, можно услышать в ответ: «Наши дружный отряд во главе с вожаками!» Потом, отдохнувшее дитя, подумав, добавит: «Ну.., ещё игры, конкурсы, костёр, природа, романтика...»

Отряд. Еще вчера – незнакомые люди. Через неделю – люди родные. Возможно, не все, но точно большинство! В этом и есть загадка лагеря и вожаков!

Вожак – первые друзья! Им доверяют тайны. Их мнением дорожат. Их внимание ценят. В переводе с латинского «вожак» означает «проводник». И это очень четкое понятие! Вожак – проводник в тот самый мир природы, игр, костров и романтики! В мир, который невозможно забыть!

Как организовать жизнь ребят в лагере, чтобы все впечатления переплелись в единую линию чувств, звуков, запахов, цветов, эмоций? Как превратить эти воспоминания в стимул, в стремление повторить ощущение счастья? Как прожить, прошагать, прозвенеть, продумать два десятка дней, чтобы каждый из них был накрепко впечатан, вшит в материю детских мыслей? Как от двух десятков разных «Я» прийти к единому «МЫ»? Думая! Создавая! Изобретая! Предлагая ребятам все новые инструменты для сплочения! Находясь в постоянном поиске новых идей, тем и форм! Только так!

Вдохновение вожаков не знает границ! Вожакское наставничество – благородная почва для роста педагогического зерна и точка опоры для развития детской самореализации. Отрядные, дружинные дела должны повышать значимость каждой личности ребенка, а для этого вожаку необходимо стать значимым взрослым.

Вожак нуждается в смысловых ролях, в высокой оценке, в организованных для них делах, пусть не частых, но прицельно работающих на внутриличностный и профессиональный рост. Бережное отношение к вожацкому отряду как к наиболее ценному ресурсу лагеря – высокопрофессиональная забота, отражающая грамотный стратегический подход администрации к развитию учреждения, удачная формула в модели успеха лагеря.

Вожак ресурсного центра «Формула успеха» ежегодно представляют на конкурс методические разработки и доклады на научно – практическую конференцию. Значимость участия в этих нестандартных для лагеря мероприятиях состоит не в престиже, не в материальном стимуле, а в понимании студентами важности научно – методического труда, в принципиальном отношении к собственному развитию, в актуальности повышения уровня интеллектуальных способностей. Заниматься научным творчеством – не дань моде, а выполнение негласного «предписания» по соблюдению самоактуализирующего стиля.

В конкурсе «Потенциал – 2023» вожаки из вожацких отрядов «Родник» (ДСОЛКД «Тимуровец»), «Пламя» (ДОЛКД «Пионер»), «Компас» (ДОЛКД «Созвездие Юниор»), «Бриз» (ДОЛ «Звездный Бриз») представили 21 творческую работу в трех номинациях:

- 1. «Отрядное дело»;*
- 2. «Дружинное дело»;*
- 3. «Развитие вожацкого отряда».*

Статус «Победитель» присвоен 3-м работам. Наградой «Лауреат 1-й степени» отмечены 3 работы, «Лауреат 2-й степени» – 3 работы, «Лауреат 3-й степени» – 3 работы.

В данном сборнике представлены методические разработки всех участников конкурса, которые помогут специалистам детского отдыха организовать развивающий досуг детей и вожаков.

И пусть творческая дерзость окрыляет Вас!

Раздел I.
Номинация «Отрядное дело»

*Сысолятина Алина Викторовна,
вожатый детского оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Пионер»,
участница педагогического отряда «Пламя»*

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО
ЭКОЛОГО-ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОСЛАНИЕ ПЛАНЕТЫ «ЭКОС»

Пояснительная записка

Тематическое направление: экологическое воспитание

Форма и тема отрядного дела. Выбор темы и формы отрядного дела осуществлялся с опорой на:

- низкий уровень осведомлённости о понятиях «озоновый слой», «углеродный след», об их роли в атмосфере (уровень был определен путем анкетирования «Озоновый слой и углеродный след»);
- особенности условий загородного лагеря, благоприятных для неформального дополнительного образования в направлении экологического воспитания;
- анализ возрастных и психологических особенностей среднего подросткового возраста, связанных с потребностью в интеллектуальной и творческой активности, в понимании и принятии нравственных норм с проявлением интереса к глобальному окружающему миру;
- педагогические возможности эколого – экономической игры, позволяющей комбинировать разные виды деятельности (анализ, выработку стратегии и тактики игры) в индивидуальном и командном форматах.

Актуальность. Согласно статистике фонда ООН в области народонаселения, в ближайшие 30 лет ожидается увеличение численности населения в мире почти на 2 миллиарда человек. К 2050 году ожидается увеличение до 9,7 миллиарда, а в середине 2080-х годов население может достигнуть пика численности в 10,4 миллиарда человек. Такой рост обусловлен несколькими причинами. Одна из них – это стремительное развитие процессов глобализации. Рост промышленности ведёт к необратимым последствиям из-за выбросов в стратосферу синтетических и искусственных веществ, пагубно влияющих на озоновую оболочку земли. Полностью восстановить озоновый слой, по прогнозам ученых, не получится, но оказать влияние на минимальное разрушение способен каждый человек.

В рамках модуля «Отрядная работа» воспитательной программы ДОЛКД «Пионер», с целью реализации задач экологического воспитания в части формирования экологической грамотности, повышения экологической культуры, ответственного, бережного отношения к природе и окружающей среде на основе российских традиционных духовных ценностей в план отрядной деятельности отряда №5 включено отрядное дело ЭКОЛОГО – ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА «ПОСЛАНИЕ ПЛАНЕТЫ «ЭКОС».

Особенность и новизна темы отрядного дела заключена в актуализации знаний детей о важности экологических проблем, полученных на уроках географии в 6-м классе; в преемственности непрерывного формирования ценностно–личностных установок у детей в системе: «школа – лагерь – школа».

Целевая аудитория мероприятия: дети среднего подросткового возраста от 12 до 13 лет из полных и неполных семей города Новосибирска, в том числе, находящиеся в трудной жизненной ситуации.

Количество участников: 30 человек

Период смены, в который проводится мероприятие: основной

Продолжительность мероприятия: 60 минут

Роль и место мероприятия в системе отрядной и дружинной работы:

Отрядная работа является механизмом в процессе реализации

- задач модуля программы воспитания «Отрядная работа»;
- задач экологического воспитания;
- задач дополнительной общеобразовательной (развивающей) программы ДОЛКД «Пионер» 2023 г. «Эмоция – лето»;
- задач комплексной программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни»;
- задач основного периода смены, а также получения знаний для успешного прохождения конкурсных испытаний в последующие дни смены.

Цель: создание условий для актуализации знаний детей об экологической проблеме, связанной с разрушением озонового слоя и возможных способах её решения.

Задачи:

1. Углубить знания детей через игровые технологии.
2. Содействовать формированию у детей ценностного отношения к природным ресурсам планеты.
3. Способствовать развитию у участников игры интеллектуального и социального здоровья, навыков командного взаимодействия, сплоченности ВДК.

Предполагаемые результаты

Участники игры будут знать, что такое «озоновый слой», «углеродный след» «экологические проблемы», «разрушение озонового слоя».

Участники игры будут проинформированы о способах негативного влияния на озоновый слой.

У участников игры будут определяться признаки ценностного отношения к природным ресурсам.

В ВДК будет выявлена положительная динамика уровня сплоченности.

Ресурсное обеспечение

Кадровый ресурс

Вожатская команда в количестве четырех вожатых (организация и реализация отрядного дела).

Старший педагогический состав (правки и дополнения в механизм и игровую легенду отрядного дела с целью увеличения педагогического эффекта).

Материально-технический ресурс

Для реализации отрядного дела были использованы:

1. Костюм плантаторов фонда «Экос» (голубые брюки, белая блуза, зелёная жилетка);
2. Карта новой местности (ватман с таблицей 4x7);

3. Карточки ресурсов: электричество, бумага, действие, видеореклама, печатные материалы, экоины, техническое задание, специальное задание, отчёт о проделанной работе, итоговое анкетирование, табличка с допустимым уровнем озона (бумага А4);

4. Макеты: дом, фабрика, камера, дерево;
5. Теннисные мячи (3 шт.);
6. Скотч;
7. Пластиковые стаканы;
8. Сухостой;
9. Джут;
10. Самолетики из бумаги;
11. Обручи (3 шт.);
12. Конусы (10 шт.);
13. Шайбы (9 шт.);
14. Дженга
15. Краски акварельные (3 шт.);
16. Кисточки;
17. Ножницы (3 шт.);
18. Ручки (6 шт.);
19. Деревянная статуэтка победителям игры.

Информационный ресурс

Анкета для входного и итогового анкетирования для определения уровня знаний.

Место проведения: шатер в центре лагеря.

Игровая легенда

2086 год, урбанизация. Застраиваются водоёмы, вырубаются леса, население растёт. Землевладельцы покидают свои земли и стремительно переезжают в города. На планете уже 10,4 млрд человек, что на 2 млрд превышает показатели за 2023 год. Развивается инфраструктура, строятся заводы, уровень потребления ресурсов повышается. Вместе с этим разрушается и озоновый слой, который защищает землю от УФ – излучения солнца.

Находящийся в стратосфере озоновый слой спасает растения, животных и людей. Благодаря нему мы можем дышать и существовать. Человечество не в силах сдерживать нарастающий виток урбанизации. Возникает глобальная проблема.

Где будут жить 10,4 млрд человек? Как при этом сохранить экологию?

Это предстоит определить участникам в процессе игрового взаимодействия и выработать стратегию соблюдения баланса между наращиванием капитала и обеспечением экологической безопасности, что станет достижением игровой цели.

Дизайн игры

Добсон – единица измерения озонового слоя

Бринг, Алфур, Пиора – новые мегаполисы

Фонд «ЭкоС» – экологическая организация

Плантаторы фонда «Экос» – владельцы плантаций

Основоположники мегаполисов – основатели мегаполисов

Менеджеры биржевого оборота – продвигают экологические ценности

Архитекторы – занимаются застройкой

Производители работ – стратеги

Приобретатели – добывают ресурсы

ЭКОины – валюта

Карты – ресурсы

Стратегия игры

Перед игрой вожатые погружают детей в тему: информируют о сущности озонового слоя, причинах появления углеродного следа. В ходе игры участники должны, выполняя различные роли, добывать ресурсы, обменивать их на макеты зданий, вести застройку мегаполисов, наносить здания на карту, рассчитывать уровень углеродного следа на основании схемы соотношения значимости объектов, продвигать экологические ценности, анализировать риски.

Ход игры

Погружение в игру

Плантаторы фонда «ЭкоС» театрализованно выходят и излагают игровую легенду, предлагая участникам, стать основателями новых мегаполисов, демонстрируют карты численности населения и статистику озоновых дыр, сопровождая разъяснениями.

Первый этап. «Формирование мегаполисов»

Ознакомившись с анализом карт численности населения за 2023 и прогнозом численности на 2086, участники делятся на 3 новых мегаполиса по 10 – 11 человек: Бринг, Алфур, Пиора. Располагаются мегаполисы территориально по пустым участкам, которые предстоит построить.

1. Основоположник мегаполисов (1 игрок от каждой команды – капитан) получает стартовый капитал мегаполисов, который составляет: 60 ЭКОинов, 5 карт действия, 5 камней, 5 электричества; меняют на макеты зданий. Капитал помещается на условный счет.

2. Плантатор фонда «ЭкоС» (1 игрок – координатор игры – вожатый) распределяет должности в каждой команде путем голосования, направляет участников игры на принятие правильных решений. помогает в получении сведений и знаний об экологии и ее проблемах, учит ценностному отношению к атмосфере земли.

3. Менеджеры биржевого оборота (2 игрока от каждой команды) разрабатывают тексты рекламных объявлений мегаполиса по техническому заданию, выданному плантатором. Материалы рекламы должны содержать ценностные установки. За выполнение задания менеджеры получают доступ к техническим средствам (видеокамеры) для выпуска видеоматериалов и право размещать агитационную и рекламную видеопродукцию в сети.

4. Производители работ (2 игрока от каждой команды) вырабатывают стратегию по расположению в мегаполисе участков заводов и фабрик, жилых домов и зелёной зоны. Обязательные условия: размещать промышленные объекты на безопасном удалении от жилых комплексов; строительство любых застроек должно сопровождаться строительством лесных и парковых зон. Далее обменивают заработанные ресурсы на макеты строений. После строительства зданий архитекторами заполняют бланк годового отчета о проделанной работе и получают прибыль.

5. Архитекторы (3 игрока от каждой команды) собирают конструкцию строений, оформляют дизайн строений, возводят строения. Условия: не использовать черный цвет, применять экологические материалы.

6. Приобретатели (5 игроков от каждой команды), самая активная часть команды, зарабатывают ресурсы, выполняя игровые задания на смекалку, на ловкость, меткость, моторику. Ресурсы передают производителям работ.

Второй этап. «Развитие мегаполисов»

Жители мегаполисов зарабатывают ресурсы, заполняют бланки годового отчета, активно возводят инфраструктуру. Главное условие для разработки стратегии развития мегаполиса – рассчитать уровень влияния на углеродный след.

Для постройки жилого дома необходимо собрать: 3 карты действия, 3 камня, 3 электричества. Технические характеристики: удар по озоновому слою (12). Прибыль: 15.

Для постройки завода и фабрики необходимо собрать: 4 карты действия, 4 камня, 4 электричества. Технические характеристики: удар по озоновому слою (18). Прибыль: 30.

Игровые способы пополнения ресурсов фонда:

«Камень» – забросить шайбу в нарисованный квадрат.

«Электричество» – попасть самолётиком в обруч.

«Карта действия» – сбить стоящую башню («Дженга») теннисным шариком.

«Деревья» – перелить воду с помощью ватного диска из одного стакана в другой.

При получении достаточного количества ресурсов карточки обмениваются на макет здания или сооружения.

Дополнительные условия: задание выполняется в 2 этапа.

Звучит срочное объявление. «Внимание, внимание! Срочные новости! Жители мегаполиса Уюрген произвели масштабный производственный выброс ядовитых газов хлора. Эти действия привели к разрешительному излучению озоновой дыры над нами на 20 показателей! Срочно требуется спасение экологической обстановки. Каждый мегаполис должен за 4 минуты высадить сад из 5 деревьев и привести в норму ОЗ».

Специальное задание – создать информационный лист «Озоновый слой» без использования слов, используя схемы, рисунки.

Третий этап. «Перспектива»

Подведение итогов – отчет о проделанной работе, подсчет финансов.

Баланс рассчитывается между наращиванием капитала и обеспечением экологической безопасности.

Определение победителя

Победитель определяется по сумме капитала, по наименьшему значению влияния на углеродный след. Победителям вручается диплом победителя. Самому полезному игроку по мнению команды вручается экологический приз – деревянная шайба с изображением названия игры.

Мотивация и стимулирование

Основной мотив – победа в игре через получение наибольшей суммы ЭКОинов при наименьшем экологическом риске; создание игровой интриги.

Методы мотивации: одобрение, похвала, поддержка, настрой на победу; демонстрация таблиц с результатами игры.

Эффективность результативности

По итогам проведения отрядного дела были выявлены эффекты:

1) Образовательный эффект. По результатам итогового анкетирования, у 93% участников повысился уровень знаний о сущности таких атмосферных явлений, как: озоновый слой, озоновая дыра, углеродный след. Результаты отражены в бортовых журналах детей в графах «концепты», «узнал новое»;

2) Развивающий эффект. По результатам итогового анкетирования, у 67% детей изменилось отношение к важности и причинам экологических проблем;

3) Воспитательный эффект. По результатам педагогического наблюдения, во временном детском коллективе отряда могут улучшиться взаимоотношения, будут установлены новые межличностные коммуникации, коллектив станет более сплоченным; дисциплина в отряде укрепится, будет заметна положительная динамика межличностного взаимодействия детей, объединенных одной командой.

*Приложение к
ОТРЯДНОМУ ДЕЛУ
«ЭКОЛОГО-ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА
«ПОСЛАНИЕ ПЛАНЕТЫ «ЭКОС»*

Специальное задание №1, приносящее 100 ЭКОинов.

Нарисовать памятку слоев озона на бумаге без использования слов. Схематично и ясно изобразить для каждого жителя мегаполиса.

«Озон содержится в двух различных частях нашей атмосферы. Находящийся в нижних слоях воздушной оболочки «плохой» озон является компонентом смога и негативно влияет на здоровье людей. Он не имеет ничего общего с озоновыми дырами, так как после образования довольно быстро превращается обратно в кислород. Большая часть земного озона «хорошая» и находится в стратосфере. Слой из молекул этого вещества поглощает высокоэнергетическое ультрафиолетовое излучение и предотвращает попадание опасных ультрафиолетовых лучей на поверхность Земли».

Специальное задание №2, приносящее 100 Экоинов.

Нарисовать памятку слоёв озона на бумаге без использования слов. Схематично и ясно изобразить для каждого жителя мегаполиса.

«Озоновой дырой» называют истощение защитного озонового слоя в стратосфере над полярными областями Земли. Люди, растения и животные, живущие под такой областью, подвергаются воздействию солнечной радиации, которая может быть опасна для здоровья. Ученые обнаружили, что истончение озонового слоя было вызвано увеличением концентрации определенных веществ — хлорфторуглеродов (ХФУ) и в меньшей степени галонов, которые используются для тушения пожаров. Эти химические вещества могут оставаться в атмосфере на длительный срок — от десяти лет до столетий.

Специальное задание №3, приносящее 100 Экоинов.

Нанести на карту возможные «озоновые дыры», опираясь на полученную информацию о промышленных источниках загрязнений. «Озоновая дыра — это локальное утончение озонового слоя. Как видно по спутниковым снимкам, озоновые дыры — это не буквальные дыры. Ученые используют этот термин как метафору для мест, где концентрация озона крайне низкая. Толщину озонового слоя измеряют «единицами Добсона» (1 единица Добсона равна слою озона в 10 микрометров). Озоновые дыры — это места, где содержание озона — 220 единиц Добсона или ниже.»

Техническое задание на изготовление печатной продукции Планета «ЭкоС»	
1	Подготовить новостную газету о происходящем событии в данный момент в Планета ЭкоС.
2	Подготовить табличку с названием рынка недвижимости с рисунком двухэтажного дома и стоящей рядом семьей.
3	Подготовить табличку с названием и рисунком герба вашего мегаполиса.
4	Рассказ о счастливой жизни в вашем мегаполисе. С использованием исключительно положительных эмоций.
5	Видеореклама пропагандирующая использование экологических поступков у каждого жителя.
6	Видеоролик рассказывающий о необходимости делать экологичными производства в целях сохранения углеродного слоя.
7	Подготовить объявления о продаже оранжевого счастья.

Карточка отчета

Мегаполис _____
Отчёт о проделанной работе за 2086 год

Что произвели	Сколько заработали	Удар по углеродному слою	Сколько деревьев посадили

Анкета

1. Как бы вы объяснили жителям своего мегаполиса, что такое углеродный след?
2. Чем опасны озоновые дыры для жителей мегаполиса?
3. Почему для спасения мегаполиса важно учитывать – какое количество озонового слоя расщепляется при строительстве и производстве?
4. Сколько человек смогут жить счастливо к 2086 году, если вы будете рассказывать о расщеплении озонового слоя, и будете знать, как спасти планету ЭкоС?
5. Какими единицами измерения определяется толщина озонового слоя



«Действие»



Ресурс «Электричество»



Ресурс «Бумага»



Ресурс «Камни»

Продукция: видео-реклама



Рост: 50 монет

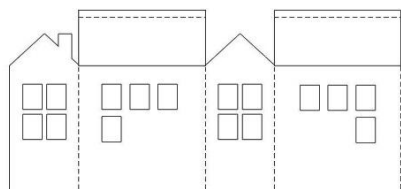
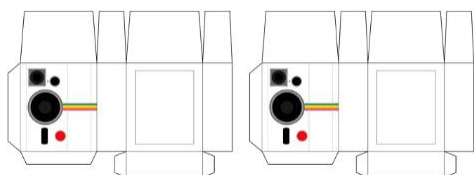
Падение: 35 монет

Продукция: печатные матер.



Рост: 30 монет

Падение: 20 монет



Салмина Лада Жановна,
*вожатый детского оздоровительного лагеря круглогодичного действия
«Созвездие Юниор»,
участница вожатского отряда «Компас».*

ОТЯДНОЕ ДЕЛО
НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «СТАНЦИЯ «АЛЬБЕДО»

Пояснительная записка

Тематическое направление: умственное воспитание

Форма проведения мероприятия и обоснование ее выбора:

Настольная игра

Настольные игры обычно требуют активного взаимодействия и общения между участниками. Игроки должны обсуждать стратегии, объяснять правила и принимать решения вместе. Это способствует развитию навыков коммуникации, умения слушать и высказывать свою точку зрения. Участники могут создавать свои стратегии и искать нестандартные решения. Это способствует развитию креативности и способности мыслить гибко.

Тема мероприятия, актуальность. В этом году темой моей методической разработки стала финансовая настольная игра. Я считаю эту тему актуальной по нескольким причинам.

Во-первых, в современном мире финансовая грамотность становится все более важной. Дети должны научиться управлять своими финансами и принимать разумные финансовые решения, чтобы быть успешными в будущем. Финансовая игра помогает им развить эти навыки и осознать их значение.

Во-вторых, игровой подход делает обучение более интересным и веселым для детей. Они могут участвовать в денежном обмене, покупке акций и криптовалют или других активностях, которые помогут им лучше понять финансовые концепции. Финансовая игра также позволяет детям применять свои знания на практике и видеть результаты своих решений.

В-третьих, финансовая игра помогает детям изучать основы бюджетирования, планирования расходов и сбережений. Они могут учиться создавать бюджеты, рассчитывать свои доходы и расходы, а также планировать свои финансовые цели. Эти навыки будут им полезными на протяжении всей их жизни, помогая им управлять своими финансами эффективно и избегать долговых проблем.

Наконец, финансовая игра помогает детям понять значение денег и научиться ценить их. Они могут узнать, как трудно заработать деньги и как важно быть ответственными потребителями. Финансовая игра также может помочь детям развить навыки планирования и прогнозирования, что поможет им сделать более осознанные финансовые решения в будущем. В целом, финансовая игра для детей является актуальной, полезной, способствует развитию финансовой грамотности, формирует навыки управления финансами и воспитывает разумное отношение к деньгам. Игровой формат обучения делает процесс обучения интересным и веселым для детей, что обеспечивает комфортное понимание финансовых концепций.

Целевая аудитория: средний/старший возраст (12 – 17 лет).

Период смены, в который проводится мероприятие: игру эффективнее проводить, когда отряд уже адаптирован и готов к командному взаимодействию. Сплочен.

Кроме того, в ходе игры решаются задачи, способствующие вторичному сплочению ВДК. Этим обусловлен выбор основного периода смены для проведения игры.

Роль мероприятия в системе отрядной работы: способствовать укреплению межличностному взаимодействию во временном детском коллективе.

Цель: создать условия для знакомства детей с основами финансового управления и развить их финансовую грамотность.

Задачи:

1. Содействовать развитию у детей способности принятия решений по управлению деньгами и пониманию последствий этих решений; навыков распределения доходов на различные категории расходов, планирования, бюджетирования и инвестирования.
2. Рассказать детям о понятии риска и доходности при инвестировании.

Педагогические технологии (методы/приемы)

1. Игровые технологии – технологии, которые характеризуются наличием игровой модели, сценарием игры, ролевых позиций, возможностями результатов, критериями оценки результатов работы, управлением эмоционального напряжения.
2. Технология развивающего обучения. Термин «развитие» понимается как целостное развитие каждого ребенка, что предполагает максимально возможное разностороннее и гармоничное развитие его способностей, интересов и склонностей, формирование культурной, высоконравственной, творчески активной личности.

Ресурсное обеспечение

Настольная игра, (простые карандаши, стиральные резинки – по количеству команд), планшеты, презентация (для объяснения правил), микрофон, колонки, звукооператор, проектор, игровые листы (по количеству команд), игровые карты, лист ведущего, ручки, фломастеры, бумага, стулья (по количеству участников), столы (по количеству команд).

Этапы подготовки мероприятия

Перед началом мероприятия, следует расставить стулья в круги по количеству команд и игроков (в каждой команде примерно равное количество игроков), в центре поставить стол, на котором расположить настольную игру, разложить игровое поле, карточки, подготовить «игровые листы» для каждой команды, карточки лаборантов и стопки с месячным доходом (ЗАРАБОТНАЯ ПЛАТА), позаботиться о техническом сопровождении и возможности вывести презентацию на проектор (если такой технической возможности нет, можете рассказать правила в устной форме).

Все участники получают карточки с цифрами от 1 до N числа (по количеству команд). Затем дети рассаживаются в круги из стульев, которые соответствуют их номеру на карточки. Каждой команде раздается: планшет, игровой лист, простой карандаш, ластик, карточка лаборанта. Ведущий заранее подготавливает себе «лист ведущего» и ручку.

Содержание сценария

Вы попали в лабораторию Большой игры. Сегодня наши лаборанты проводили очередные опыты и что-то перепутали в составе, теперь двери заблокированы. Чтобы выбраться отсюда, вам придется показать свое умение работать в команде.

На столе представлена карта, по которой вы будете перемещаться в течении всей игры. На ней расположены:

поле «старт», проходя через которое, вы будете получать свой месячный доход;

клетки с основными расходами (такие же иконки есть у вас на карточках лаборантов, попав на которые либо перейдя через, вы должны заплатить в банк сумму, указанную на вашей карточке лаборанта);

клетка «Непредвиденные расходы/доходы» (попав на нее вы либо получите вознаграждение, либо заплатите банку);

клетка «Акции/криптовалюты» (попав на нее команда, вытянувшая карту, имеет право купить акции/криптовалюты, которые представлены на ней, а остальные команды, включая ту, которая вытягивала карту, могут продать акции/криптовалюты, которые имеются в их брокерском кошельке, если таковая имеется, по цене на карточке);

клетка «Недвижимость» (попав на нее команда, вытянувшая карту, имеет право купить недвижимость, которая представлена на ней, а остальные команды, включая ту, которая вытягивала карту, могут продать недвижимость, если она соответствует недвижимости в собственности);

клетка «Благотворительность» (попав на нее, вы имеете право, заплатить 10% от нераспределенной прибыли и получить дополнительный кубик на 3 круга, что позволит вам быстрее проходить через старт и зарабатывать больше).

Победит только одна команда, хорошей игры!

Затем дается задание распределить основные расходы на круге, который представлен в игровом листе, и посчитать нераспределенную прибыль; командиру подойти к ведущему и сделать первый ход.

Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы вожатых/педагогов других ДОЛ:

Следует пояснить значение понятий «финансы», «прибыль», «акции», «валюта» и т.д.; убедиться, что дети разобрались и понимают механику игры; рассказать о темпах роста прибыли, о возможных рисках и потерях. Привести практические примеры, показывая, что модель игры максимально приближена к реальности.

Заранее следует подготовить ровную площадку, для игровой поверхности (подойдет актовый зал), музыкальное сопровождение, наличие микрофонов.

Необходимо записывать действия по покупке/продаже, каждой из команды, во избежание спорных ситуаций. По правилам игры, после сдачи квартиры в аренду, покупки акций и криптовалют, меняется денежный поток и нераспределенная прибыль, именно поэтому раздаются простые карандаши, а не ручки, чтобы у детей была возможность менять цифры в игровом листе.

После того, как карточки в колоде закончились, нужно их перемешать и продолжать игру.

«Благотворительность» – объясните детям, что заниматься благотворительностью важно, и эта энергия вернется к ним, если по ходу игры, останавливаясь на этой клетке и заплатив 10% от нераспределенной прибыли, они получают дополнительный кубик, с его помощью они быстрее перемещаются по полю и соответственно быстрее зарабатывают.

Для упрощения игры, можно выдавать на руки, только «нераспределенную прибыль».

Не забывайте, что после покупки акций/криптовалюты/квартиры – «нераспределенная прибыль» меняется, напоминайте детям, что нужно менять цифры в игровом листе.

Обязательно расскажите, подробно про основные категории расходов, дополняя свой рассказ по ходу игры.

Если требуется округлить сумму, она округляется в сторону игроков.

**Приложение к
ОТРЯДНОМУ ДЕЛУ
НАСТОЛЬНАЯ ИГРА «СТАНЦИЯ «АЛЬБЕДО»**

Игровое поле



Игровые карточки

Зарботная плата

Неразрешенная прибыль

Обязательные расходы

Анализ/проектирование
Планирование затрат и прибыли

Наличие
Планирование: определение затрат, оценка, оценка затрат, определение прибыли

Созвездие юниор
Не забывайте менять сумму перераспределенной прибыли по мере изменений

**СОЗВЕЗДИЕ ЮНИОР
НОВОСИБИРСК**

ЛАБОРАНТ 001

Экономист - специалист по экономике. В компании он анализирует, планирует и прогнозирует финансовые показатели бизнеса.

Зарплата - 60000р

- Мелкие домашние расходы - 700р
- Домашний интернет + TV - 1000р
- Мобильная связь - 550р
- Аренда квартиры - 25000р
- Продукты на месяц - 12000р
- Покупка одежды - 4000р
- Общественный транспорт - 3500р

Хорошей игры

ЛАБОРАНТ 002

Юрист - специалист по правведению, юридическим наукам, практический деятель в области права.

Зарплата - 70000р

- Мелкие домашние расходы - 600р
- Домашний интернет + TV - 1000р
- Мобильная связь - 700р
- Аренда квартиры - 30000р
- Продукты на месяц - 12000р
- Покупка одежды - 4000р
- Общественный транспорт - 3500р

Хорошей игры

ЛАБОРАНТ 003

Банкир - это специалист, который контролирует финансовую систему в банковской организации.

Зарплата - 45000р

- Месячные домашние расходы - 500р
- Домашний интернет + TV - 1000р
- Мобильная связь - 400р
- Комунальные платежи - 7000р
- Продукты на месяц - 12000р
- Покупка одежды - 3000р
- Затраты на бензин - 7000р

Хорошей игры

ЛАБОРАНТ 004

Строитель - это специалист, занимающийся возведением зданий и конструкций

Зарплата - 70000р

- Месячные домашние расходы - 600р
- Домашний интернет + TV - 1000р
- Мобильная связь - 600р
- Аренда квартиры - 35000р
- Продукты на месяц - 12000р
- Покупка одежды - 4500р
- Затраты на бензин - 9000р

Хорошей игры

ЛАБОРАНТ 005

Пожарный - это сотрудник пожарной охраны, который занимается спасением людей из огня и тушением пожаров

Зарплата - 45000р

- Месячные домашние расходы - 400р
- Домашний интернет + TV - 1000р
- Мобильная связь - 500р
- Комунальные платежи - 5000р
- Продукты на месяц - 15000р
- Покупка одежды - 3500р
- Затраты на бензин - 8000р

Хорошей игры

ЛАБОРАНТ 006

Учитель - это специалист, который занимается обучением и воспитанием детей, а так же профессиональной подготовки взрослых

Зарплата - 35000р

- Месячные домашние расходы - 600р
- Домашний интернет + TV - 1000р
- Мобильная связь - 500р
- Комунальные платежи - 5000р
- Продукты на месяц - 12000р
- Покупка одежды - 2500р
- Общественный транспорт - 2500р

Хорошей игры

ЛАБОРАНТ 007

Спидресса - член кабинного экипажа, специалист рядового состава на воздушных судах

Зарплата - 75000р

- Месячные домашние расходы - 2000р
- Домашний интернет + TV - 1000р
- Мобильная связь - 500р
- Аренда квартиры - 32000р
- Продукты на месяц - 12000р
- Покупка одежды - 6000р
- Общественный транспорт - 7000р

Хорошей игры

ЛАБОРАНТ 008

Инспектор ГИБДД - это специалист, занимающийся регулированием и контролем на территории РФ

Зарплата - 45000р

- Месячные домашние расходы - 1000р
- Домашний интернет + TV - 1000р
- Мобильная связь - 500р
- Комунальные платежи - 8000р
- Продукты на месяц - 12000р
- Покупка одежды - 2000р
- Затраты на бензин - 7000р

Хорошей игры

ЛАБОРАНТ 009

Программист - это специалист по созданию и разработке программных продуктов для компьютеров и других устройств

Зарплата - 100000р

- Месячные домашние расходы - 3000р
- Домашний интернет + TV - 1500р
- Мобильная связь - 800р
- Аренда квартиры - 40000р
- Продукты на месяц - 20000р
- Покупка одежды - 4000р
- Затраты на бензин - 6000р

Хорошей игры

ЛАБОРАНТ 010

Стоматолог - врач, который проводит диагностику и лечение болезней полости рта, а также повреждений верхней и нижней челюсти

Зарплата - 85000р

- Месячные домашние расходы - 1500р
- Домашний интернет + TV - 1000р
- Мобильная связь - 700р
- Аренда квартиры - 35000р
- Продукты на месяц - 15000р
- Покупка одежды - 4000р
- Затраты на бензин - 10000р

Хорошей игры

Игровые карточки «Непредвиденные расходы/доходы»

<p><i>Непредвиденные расходы/доходы</i></p> <p>К вам приехал друг вашего детства вечером вы решили прогуляться и хорошо провести время, заплатите 5% от своей нераспределенной прибыли</p>	 <p>СОЗВЕЗДИЕ ЮНИОР НОВОСИБИРСК</p>	<p><i>Непредвиденные расходы/доходы</i></p> <p>Придя с работы, готовы вы совсем не хотелось готовить, вы решили сходить поужинать в ресторан, заплатите 25% от нераспределенной прибыли</p>
--	---	---

<p><i>Непредвиденные расходы/доходы</i></p> <p>Гуляя по улице, вы нашли 1000р, получите деньги в банке</p>	<p><i>Непредвиденные расходы/доходы</i></p> <p>За хорошую работу, начальник решил выдать вам премию, получите 10000р</p>	<p><i>Непредвиденные расходы/доходы</i></p> <p>Вы вышли на подработку, получите 3000р</p>
--	--	---

<p><i>Непредвиденные расходы/доходы</i></p> <p>НАЛОГИ! Заплатите 5000р за каждый объект недвижимости</p>	<p><i>Непредвиденные расходы/доходы</i></p> <p>Ваш домашний питомец заболел ему срочно требуется помощь, заплатите 10% от своей нераспределенной прибыли</p>	<p><i>Непредвиденные расходы/доходы</i></p> <p>НАЛОГИ! Заплатите 7000р за каждый объект недвижимости</p>
---	--	---

<p><i>Недвижимые расходы/доходы</i></p> <p>У коллеги на работе скоро день рождения, все скидываются на подарок, заплатите 5% от нераспределенной прибыли</p>	<p><i>Недвижимые расходы/доходы</i></p> <p>В вашей машине стерлись колодки, заплатите 20% от своей нераспределенной прибыли</p>	<p><i>Недвижимые расходы/доходы</i></p> <p>Ваша машина была повреждена в ДТП, получите 4000р</p>
<p><i>Недвижимые расходы/доходы</i></p> <p>По вашей банковской карте вернулся кэшбэк, получите 5000р</p>	<p><i>Недвижимые расходы/доходы</i></p> <p>У вас день рождения, все лаборанты скидываются по 1500р</p>	<p><i>Недвижимые расходы/доходы</i></p> <p>Возврат налогов, получите 7000р</p>
<p><i>Недвижимые расходы/доходы</i></p> <p>Вас повысили на работе, заработная плата увеличилась на 20%</p>	<p><i>Недвижимые расходы/доходы</i></p> <p>Бухгалтерия совершила ошибку и выплатила вам на 50% больше, получите деньги в банке.</p>	<p><i>Недвижимые расходы/доходы</i></p> <p>Вас повысили на работе, заработная плата увеличилась на 10%</p>
<p><i>Недвижимые расходы/доходы</i></p> <p>Вы затеяли ремонт в доме, заплатите 30% от своей нераспределенной прибыли</p>	<p><i>Недвижимые расходы/доходы</i></p> <p>Вы превысили скорость на дороге заплатите штраф 1500р</p>	<p><i>Недвижимые расходы/доходы</i></p> <p>У ваших родителей скоро годовщина свадьбы, следует купить им подарок, заплатите 10% от своей нераспределенной прибыли</p>

Игровые карточки акции/криптовалюта

	<p><i>Акции и криптовалюта</i></p> <p>К покупке/продаже предлагаются:</p> <p>Акции Сбербанк - 120р (30-120) Bitcoin - 100р (100-1100)</p> <p>Дивиденды - 5%/мес.</p>	<p><i>Акции и криптовалюта</i></p> <p>К покупке/продаже предлагаются:</p> <p>Акции МТС- 10р (10-200) Ethereum - 2000р (150-2000)</p> <p>Дивиденды - 5%/мес.</p>
<p><i>Акции и криптовалюта</i></p> <p>К покупке/продаже предлагаются:</p> <p>Акции МТС- 200р (10-200) Ethereum - 150р (150-2000)</p> <p>Дивиденды - 5%/мес.</p>	<p><i>Акции и криптовалюта</i></p> <p>К покупке/продаже предлагаются:</p> <p>Акции МТС- 90р (10-200) Ethereum - 250р (150-2000)</p> <p>Дивиденды - 5%/мес.</p>	<p><i>Акции и криптовалюта</i></p> <p>К покупке/продаже предлагаются:</p> <p>Акции Лукойл- 10р (10-100) Polygon - 900р (50-900)</p> <p>Дивиденды - 5%/мес.</p>
<p><i>Акции и криптовалюта</i></p> <p>К покупке/продаже предлагаются:</p> <p>Акции Лукойл- 40р (10-100) Polygon - 150р (50-900)</p> <p>Дивиденды - 5%/мес.</p>	<p><i>Акции и криптовалюта</i></p> <p>К покупке/продаже предлагаются:</p> <p>Акции ВТБ - 10р (10-90) TRON - 700р (10-700)</p> <p>Дивиденды - 5%/мес.</p>	<p><i>Акции и криптовалюта</i></p> <p>К покупке/продаже предлагаются:</p> <p>Акции Лукойл- 100р (10-100) Polygon - 50р (50-900)</p> <p>Дивиденды - 5%/мес.</p>

<p>Акции и криптовалюта К покупке/продаже предлагаются:</p> <p>Акции ВТБ - 30р (10-90) TRON - 250р (10-700)</p> <p>Дивиденды - 5%/мес.</p>	<p>Акции и криптовалюта К покупке/продаже предлагаются:</p> <p>Акции ВТБ - 90р (10-90) TRON - 10р (10-700)</p> <p>Дивиденды - 5%/мес.</p>	<p>Акции и криптовалюта К покупке/продаже предлагаются:</p> <p>Акции Газпром - 120р (50-300) BNB - 570р (35-1600)</p> <p>Дивиденды - 5%/мес.</p>
<p>Акции и криптовалюта К покупке/продаже предлагаются:</p> <p>Акции Сбербанк - 30р (30-120) Bitcoin - 1100р (100-1100)</p> <p>Дивиденды - 5%/мес.</p>	<p>Акции и криптовалюта К покупке/продаже предлагаются:</p> <p>Акции Газпром - 300р (50-300) BNB - 35р (35-1600)</p> <p>Дивиденды - 5%/мес.</p>	

Игровые карточки «Недвижимость»

 <p>Недвижимость</p> <p>Продается студия в на окраине Первоначальный взнос - 35000р Ежемесячный платеж по ипотеке - 12000р Можно сдать в аренду - 18000р</p> <p>Можно продать - +50% от суммы вклада в банк</p>	<p>Недвижимость</p> <p>Продается 1-э дом в элитном поселке Первоначальный взнос - 50000р Ежемесячный платеж по ипотеке - 25000р Можно сдать в аренду - 40000р</p> <p>Можно продать - +50% от суммы вклада в банк</p>
---	---

<p>Недвижимость</p> <p>Продается 2к в центре города Первоначальный взнос - 45000р Ежемесячный платеж по ипотеке - 17000р Можно сдать в аренду - 28000р</p> <p>Можно продать - +50% от суммы вклада в банк</p>	<p>Недвижимость</p> <p>Продается 2к в на окраине Первоначальный взнос - 43000р Ежемесячный платеж по ипотеке - 15000р Можно сдать в аренду - 25000р</p> <p>Можно продать - +50% от суммы вклада в банк</p>	<p>Недвижимость</p> <p>Продается 1-э дом на окраине Первоначальный взнос - 35000р Ежемесячный платеж по ипотеке - 13000р Можно сдать в аренду - 20000р</p> <p>Можно продать - +50% от суммы вклада в банк</p>
--	---	--

<p>Недвижимость</p> <p>Продается 1к в на окраине Первоначальный взнос - 40000р Ежемесячный платеж по ипотеке - 13000р Можно сдать в аренду - 23000р</p> <p>Можно продать - +50% от суммы вклада в банк</p>	<p>Недвижимость</p> <p>Продается 1к в центре города Первоначальный взнос - 40000р Ежемесячный платеж по ипотеке - 15000р Можно сдать в аренду - 25000р</p> <p>Можно продать - +50% от суммы вклада в банк</p>	<p>Недвижимость</p> <p>Продается 3-э дом в элитном поселке Первоначальный взнос - 85000р Ежемесячный платеж по ипотеке - 50000р Можно сдать в аренду - 90000р</p> <p>Можно продать - +50% от суммы вклада в банк</p>
---	--	---

<p>Недвижимость</p> <p>Продается студия в центре города Первоначальный взнос - 37000р Ежемесячный платеж по ипотеке - 14000р Можно сдать в аренду - 22000р</p> <p>Можно продать - +50% от суммы вклада в банк</p>	<p>Недвижимость</p> <p>Продается 2-э дом на окраине Первоначальный взнос - 40000р Ежемесячный платеж по ипотеке - 16000р Можно сдать в аренду - 26000р</p> <p>Можно продать - +50% от суммы вклада в банк</p>	<p>Недвижимость</p> <p>Продается 3к в на окраине Первоначальный взнос - 45000р Ежемесячный платеж по ипотеке - 17000р Можно сдать в аренду - 28000р</p> <p>Можно продать - +50% от суммы вклада в банк</p>
--	--	---

<p>Недвижимость</p> <p>Продается 3к в центре города Первоначальный взнос - 50000р Ежемесячный платеж по ипотеке - 20000р Можно сдать в аренду - 32000р</p> <p>Можно продать - +50% от суммы вклада в банк</p>
--



Сидорова Софья Вадимовна
Хузу Дарья Александровна,
вожатые детского оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Пионер»,
участники педагогического отряда «Пламя»

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО
ИГРА ПО СТАНЦИЯМ «ХРАНИТЕЛИ ЭМОЦИЙ»

Пояснительная записка

Тематическое направление: нравственно-эстетическое

Форма: Выбор формы «Игра по станциям» связан с условиями ДОЛЖД «Пионер», иногда ограничивающими возможности использования других форм организации детской деятельности, которые включены в методические рекомендации Бориса Викторовича Куприянова.

Кроме того, форма «игра по станциям» – это удобная педагогическая находка; в работе с детьми младшего школьного возраста она позволяет избежать факторов утомляемости и потери концентрации у детей, и, вместе с тем, быстро их проинформировать, равномерно распределить физическую и эмоциональную нагрузки, наполнить различными видами игровой деятельности и достичь более значимого педагогического эффекта.

Актуальность. В принятой в 2015 г. «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» приоритетной задачей названо «развитие высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества, готовой к мирному созиданию и защите Родины».

Дополнительная общеобразовательная (развивающая) программа лета 2023 «Эмоция лета», программа воспитания ДОЛЖД «Пионер» на летний период 2023 год и комплексная программа «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» направлены на интеграцию воспитательных, развивающих и здоровьесформирующих задач, направленных на развитие личности ребенка, укрепление аспектов его здоровья и создание условий для его самореализации и социализации. Рассматривая эмоциональный интеллект, как важную составляющую развития личности, учитывая опыт организации отрядной деятельности, опираясь на результаты осенней каникулярной смены 2022 года «Эмоционариум», уровень эффективности которой превышал 86%, был разработан цикл отрядных дел на развитие эмоционального интеллекта.

«Игра по станциям «Хранители эмоций» – одно из отрядных дел цикла.

Целевая аудитория мероприятия: дети среднего школьного возраста из полных и неполных семей 10 –12 лет.

Количество участников: 30 человек

Период смены, в который проводится мероприятие: основной

Продолжительность мероприятия: 60 минут

Роль в системе отрядной работы

Игра проводится в основной период и содействует реализации задач основного периода: сплочение временного детского коллектива, создание условий для самореализации детей, поддержка благоприятного климата и дисциплины в коллективе детей.

Роль мероприятия в системе дружинной работы

Отрядное дело включает аспекты, необходимые для комплексной реализации задач программы ДОЛКД «Пионер» 2023 г. «Эмоция – лето». Посредством участия в данном отрядном деле дети задействуют и закрепляют полученные знания о первом компоненте эмоционального интеллекта, что способствует достижению поставленной цели программы лета.

Цель: создание условий для формирования осознанного отношения у детей младшего школьного возраста к собственным эмоциям и эмоциям других людей.

Задачи:

1. Содействовать развитию интеллектуального здоровья через развитие у детей знаний о видах эмоций.
2. Содействовать развитию психологического здоровья через знакомство детей со способами идентификации испытываемых эмоций и самоконтроля.
3. Содействовать развитию социального здоровья через развитие навыков командной работы и коммуникации.

Предполагаемые результаты:

- дети будут ознакомлены с 7-ю базовыми эмоциями человека;
- участники получают практический опыт идентификации эмоций и их контроля;
- в ВДК повысится уровень сплочённости.

Мотивация участников.

Состязательность в данном отрядном деле исключена. Мотивация в процессе игры заключается в поддержке и одобрении коллективных достижений и командных решений. Получение Эмотов (игровая валюта) содействует повышению эмоционального фона и выполняет функцию стимулирования.

Ресурсное обеспечение отрядного дела

Кадровый ресурс – вожатская команда в составе трех вожатых и одного помощника воспитателя (программная реализация); звукооператор (звуковое и техническое сопровождение); методисты старшего педагогического состава (методическое сопровождение).

Материально-технический ресурс

1. Костюм хранителя планеты (Бинго-Бонго);
2. Костюм безэмоционального жителя планеты (Злобикс);
3. Корабль (картонные коробки, веревка);
4. Эмотики (бумага А4, скотч,);
5. Следы (выложенные выемки в щебне);
6. Эмодзобокс (картонная коробка, краски);
7. Мешочек (ткань, нитки);
8. Репродукция картин (на листах А4 распечатаны популярные картины)
8. Экран эмоций (листы картона, фольга);
9. Костюмы (ткань 4-х цветов, скотч, картон, ленты)

10. Цветы (крафт, краски, цветной картон);
13. Краски, кисточки;
14. Бутылка воды;
15. Пластиковые стаканы.

Информационно-методический ресурс

Перед проведением отрядного дела и после его завершения было проведено анкетирование детей с целью определения уровня сформированности осознанного отношения у детей к собственным эмоциям и эмоциям других людей.

Размещение итогов отрядного дела – группа ДОЛКД «Пионер» в социальной сети «ВКонтакте»; новостной раздел на официальном сайте учреждения.

Место проведения: территория лагеря.

Игровая легенда

Бинго-Бонго – хранитель планеты Эмон, который знает абсолютно все об эмоциях и чувствах. На его планете всегда царит гармония и взаимопонимание. Он очень ценит и бережет Эмон, так как больше нигде нет такой планеты, и она важна для всех.

Злобикс – безэмоциональный житель соседней планеты, который решил, что эмоции – крайне вредная вещь, угрожающая всему живому.

Бинго-бонго стал свидетелем оглашения новости о том, что на планету Эмон готовится нападение Злобикса, который придумал план по похищению всех эмоций. Хранители планеты Эмон готовы выйти на помощь Бинго-Бонго, ведь без эмоций счастливая и беззаботная жизнь навсегда покинет эту удивительную планету.

Ход игры

Погружение в игру «Идентификация»

Бинго-бонго в театрализованном представлении излагает игровую легенду и предлагает участникам (детям) планеты детства Эмон ему помочь, предупреждая их о грядущей опасности. Знакомит с условиями игры: выполнять задания необходимо согласовано; запоминать эмоции, которые испытывали в ходе игры, делать выводы после каждого этапа игры.

Бинго-бонго отправил корабль за детьми, но на корабль могут попасть только те, кто знает названия эмоций и может их определить, а также рассказать причины их появления. На экране им представлены

- 1) Названия эмоций;
- 2) Фото людей, выражающих эмоции;
- 3) Причины, вызывающие эти эмоции.

После того, как дети ПРАВИЛЬНО сопоставляют названия эмоций, фото и называют причины – они готовы к полету. И вот они на планете Эмон. Им предстоит вернуть похищенные эмоции (Приложение 1).

Первое задание «Музыкальный зал»

Чтобы понять куда идти участникам, в первую очередь им нужно раскодировать «следы – эмоции» Злобикса. Код содержится в музыкальной заставке. Наступая на след, и, услышав музыку, дети движениями показать, какую эмоцию передает эта музыкальная композиция. Выполнив все задания, дети получают «Эмодзибокс», куда они будут помещать найденные эмоции, благодаря чему это и станет главной силой на пути к победе над Злобиксом.

Благодаря следам, детям удалось найти мешок со всеми эмоциями, но случилось непредвиденное, все эмоции Злобикс перемешал и теперь их необходимо восстановить. У них не так много времени, ведь Злобикс может продолжить уничтожение эмоций.

Вывод: музыка помогает человеку почувствовать, понять и выразить собственные эмоции

Второе задание «Галерея»

Дети попадают в художественную галерею, в которой размещены репродукции картин. Дети должны внимательно рассмотреть их и назвать эмоции, которые художник выразил и, возможно, которые когда-то побудили его написать именно эту картину. Как можно управлять данной эмоцией? За выполненное задание дети получают эмоции радости, грусти и страха.

Вывод: художественное искусство помогает человеку почувствовать, понять и выразить собственные эмоции.

Получив три эмота, дети продолжают свой путь дальше, ведь этого количества им недостаточно.

Третье задание «Театр эмоций»

Дети попадают в космический лес, где находятся сломанные экраны эмоций. Данные экраны учат жителей управлять своими эмоциями и быть искренними. Но для изучения, их нужно восстановить. Детям представляют ролик из мультфильмов, в которых герои проявляют негативные эмоции. Задача участников – предложить и сыграть свою версию мультсцены, в которой герои, управляя своими эмоциями, достигают положительных результатов.

Вывод: театральное искусство помогает человеку почувствовать, понять и выразить собственные эмоции

Дети получают еще четыре эмота: гнев, спокойствие, удивление и отвращение.

Четвертое задание «Букет эмоций»

Участники попадают на лесную поляну, где находится хранилище эмоций. На поляне сотни цветов разной окраски: красные, синие, голубые, белые, желтые, оранжевые, даже серые и черные! В этом буйстве трудно понять – что красивее? Какое сейчас настроение у каждого? Какое настроение у коллектива? Участники выберут каждый себе тот цвет, который соответствует его эмоции, поясняя – почему именно этот цвет соответствует этой эмоции. Собрав букет, они получили композицию эмоций, в которой не оказалось ни одного черного или темного цветка. И на вопрос: нужны ли человеку черные (негативные) краски жизни? Дети сначала ответили: «Без негативных эмоций жить лучше!». «Если человек никогда не испытывал грусть, печаль, разочарование, а всегда только радость и счастье, то сможет ли он тогда понимать – что такое радость и счастье? Ведь он других чувств не знает и сравнить ни с чем не может!»

Дети сделали важный вывод: человеку нужны разные эмоции. Люди должны уметь и радоваться, и огорчаться, но обязательно уметь управлять своими эмоциями, учиться распознавать чужие эмоции и не становиться причиной для чужого гнева и мишенью для чужой реакции.

Пятое задание «Восстановление эмоций»

Дети находятся на завершающем этапе восстановления планеты Эмон. Для того, чтобы планета вернулась в свое прежнее состояние, им необходимо вернуть эмоции в определенные ячейки. Перед ними стаканчики с водой и головоломка, выложенная из жгутов разного цвета. На каждом стаканчике указана эмоция. Для того, чтобы эмоция вернулась в свою ячейку детям необходимо окрасить воду в тот цвет, который отражает эмоция и назвать антоним к этой эмоции. Чтобы получить краску необходимо преодолеть путь по жгуту соответствующего эмоции цвета.

Завершение

После того, как дети восстановили ячейки с эмоциями, появляется Бинго-бонго, благодарит за миссию, оповещая о том, что победа еще не достигнута. Он желает проверить насколько дети готовы оказать отпор Злобиксу. Для этого он использует Эмодзобокс, произносит тайное заклинание планеты Эмон, переворачивает Эмодзобокс и Злобикс начинает чувствовать все эмоции, царящие на планете Эмон.

Все участники испытали самую главную и важную эмоцию – СЧАСТЬЕ!

*Денисова Светлана Вячеславовна,
вожатый детского оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Пионер»,
участница педагогического отряда «Пламя».*

*Потанина Валерия Вадимовна,
вожатый детского оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Пионер»,
участница педагогического отряда «Пламя».*

**ОТРЯДНОЕ ДЕЛО
ДИНАМИЧНАЯ ИГРА «ПАЗЛ ДУШИ»**

Пояснительная записка

Тематическое направление: социально-гуманитарное

Форма: для проведения выбрана форма «динамичная игра», так как у детей среднего школьного возраста ярко выражена потребность в двигательной активности. Динамическая игра позволяет удовлетворить потребность отдыхающих в умеренном количестве физической умственной, эмоциональной нагрузки, а также в переключении на разнообразные творческие активности и командную деятельность. Форма «динамическая игра» помогает достичь более значимого педагогического эффекта.

Актуальность. Как известно, каждый исторический период в развитии психологической науки характеризуется своими приоритетами и проблемами. В настоящее время в зарубежной и отечественной психологии наблюдается растущий интерес к изучению эмоционального интеллекта.

Многие знают, что в современном мире все труднее ладить с собой и окружающими. Поэтому важно понимать, успешное взаимодействие с другими людьми напрямую зависит от эмоционального интеллекта. Он необходим нам, чтобы превратить намерение в действие, принимать обоснованные решения, налаживать продуктивные связи, строить карьеру и семейные отношения.

Целевая аудитория мероприятия: дети младшего и среднего школьного возраста из полных и неполных семей 9 –11 лет.

Количество участников: 30 человек

Период смены, в который проводится мероприятие: основной

Продолжительность мероприятия: 50 минут

Роль мероприятия в системе отрядной работы: отрядное дело включает в себя аспекты, необходимые для комплексной реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы ДОЛКД «Пионер» 2023 г. «Эмоция – лето». Посредством участия в данном отрядном деле дети знакомятся с базовыми эмоциями, знания о которых понадобятся отряду для успешного прохождения конкурсных испытаний в последующие дни смены.

Цель: создание условий для формирования представления об особенностях проявления базовых эмоций, развитию эмоционального интеллекта и коммуникативных навыков, обеспечивающих создание благоприятного эмоционального климата в отряде.

Задачи:

1. Познакомить детей с внешним проявлением базовых эмоций.
2. Развивать у детей навыки командной работы и коммуникативных навыков.
3. Укрепления психологическое и социальное здоровье у участников ВДК через выполнение заданий динамичной игры.

Предполагаемые результаты:

1. Участники ВДК узнают – что такое базовые эмоции человека.
2. Участники ВДК реализуют потребность в игровой активности.
3. В ВДК будет наблюдаться положительная динамика уровня сплочённости.

Ресурсное обеспечение

Кадровый ресурс

вожатская команда в количестве 2 вожатых создала и реализовала методическую разработку. Звукооператор осуществил помощь в звуковом и визуальном оформлении мероприятия. Старший педагогический состав внёс правки и дополнения в механизм и игровую легенду отрядного дела для увеличения значения педагогического эффекта.

Материально-технический ресурс

Для реализации отрядного были использованы:

1. Костюм Астры;
2. Ведро с водой;
3. Пластиковая бутылка (пустая);
4. Шашки;
5. Деревянные шайбы;
6. Листочки с написанными эмоциями;
7. Парашют;
8. Посуда, непригодная для использования;
9. Веревка;
10. Пластиковые стаканы;
11. Чаши весов.

Информационный ресурс

Перед проведением отрядного дела было проведено анкетирование детей с целью определения уровня текущей осведомленности об особенностях проявления испытываемых эмоций до реализации отрядного дела и после.

В группе ДОЛКД «Пионер» в социальной сети «ВКонтакте» был представлен отчёт о проведённом мероприятии.

Место проведения: территория лагеря.

Игровая легенда

В загадочном городе Глам жизнь идет своим чередом: все куда-то спешат, бегут, работают, и так из года в год. Но в последнее время жизнь этих людей начала меняться – в ней совсем не осталось красок, все стало серым и безынтересным. Никто не понимал из-за чего это происходит. В одно прекрасное утро все жители проснулись в чужом городе. Они оказались в мире, где создают души людей еще задолго до их рождения, так называемый мир До. Этим миром руководила замечательная девушка Астра.

Из чего состоит душа? Как ее создать? Что для этого нужно? Именно на эти вопросы необходимо ответить жителям Глама, чтобы восстановить красочность жизни в своем городе и вернуть прежний ритм жизни.

Ход игры

1. Погружение в игру

Астра в театрализованном представлении рассказывает гостям о том, куда они попали и предлагает каждому создать свою собственную душу. Каждая душа состоит из 7 базовых эмоций: печаль, гнев, удивление, страх, отвращение, презрение, радость. Нужно собрать все 7 эмоций на белом кубе.

2. Первое задание: радость

Условие выполнения: во время прохождения задания надо широко улыбаться.

Дети встают в круг, один из них начинает игру, снимая улыбку с себя передавая улыбку кому-то другому. После этого он опять стоит с равнодушным лицом, а человек, которому передали улыбку, начинает улыбаться и дальше передает её.

После выполненного задания дети получают первый трафарет, отражающий радость. Им необходимо вернуться на футбольное поле и с помощью трафарета и баллончика с краской отразить эмоцию на белом кубе, стоящем в центре игрового поля

3. Второе задание: печаль

Условие выполнения: разговор только спокойным голосом, слушать каждого, кто что говорит, не спорить и действовать сообща, держась за руки.

Астра приводит их в модулятор эмоции печали, здесь очень много воды. Вся эта вода — это слезы. Задача участников перелить воду из ведра в бутылку с помощью шашек как можно быстрее так, чтобы ни одна слезинка не была потеряна. Затем этой водой нужно полить дерево, чтобы правильно распорядиться слезами.

4. Третье задание: удивление

Условие выполнения: держать глаза широко открытыми, подпрыгивать при ловле пенопластовых шайб.

На водонапорной башне стоит мастер игры и сбрасывает оттуда деревянные шайбы, к которым прикреплены карточки с указанием нескольких эмоций. Задача детей — с помощью натянутой ткани поймать все шайбы. Если шайба упадет, участникам необходимо голосом выразить эмоцию удивления. В итоге у них должно оказаться 10 карточек с надписью «удивление».

5. Четвертое задание: гнев

Условие выполнения: задание выполняется в полной тишине, все участники должны молчать.

На локации подготовлена различная посуда, непригодная для использования, каждый участник должен написать на посуде то, что его раздражает и затем разбить это (в условиях предварительного инструктажа и максимальной безопасности, обеспеченной вожатыми).

6. Пятое задание: страх

Условие выполнения: человек с завязанными глазами бежит между двух шеренг, остальные направляют его голосовыми подсказками — как выполнить задания, чтобы не столкнуться с препятствиями.

Дети встают в две шеренги друг на против друга и вытягивают руки. Задача ведущего быстро пробежать между ними так чтобы ни одна рука его не задела, задача остальных — поднять руки так, чтобы он успел пробежать.

7. Шестое задание: отвращение

Условие выполнения: закрытые глаза

Дети встают полукругом и перед ними стоят 5 ведер с различным содержимым (крупа, песок, мука). Для того чтобы найти ключ детям необходимо на ощупь отыскать ключ от чемодана с трафаретом эмоции отвращение.

8. Седьмое задание: презрение

Условие выполнения: дети несут песок на вытянутой руке, повернув голову в сторону. На одной из игровых форм сделаны весы, которые нужно уровнять с помощью песка. Для транспортировки песка на весы есть специальные стаканы с натянутыми

нитками, чтобы нести эти стаканы могли несколько человек. Их задача не опрокинуть песок на землю и аккуратно пересыпать на весы. По итогу задания весы должны быть уравновешены одним килограммом песка.

9. Завершение

После выполнения последнего задания дети возвращаются на игровое поле, им нужно дорисовать последнюю эмоцию. После этого белый куб полностью сформирован, и является олицетворением правильно организованной души, состоящей из разных красочных эмоций.

Сысоева Дарья Юрьевна,
вожатый детского оздоровительного лагеря «Звёздный Бриз»,
участник вожатского отряда «Бриз»,

Берчатова Александра Денисовна,
вожатый детского оздоровительного лагеря «Звёздный Бриз»,
участник вожатского отряда «Бриз»,

Винник Ярослав Олегович,
вожатый детского оздоровительного лагеря «Звёздный Бриз»,
участник вожатского отряда «Бриз».

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО КВЕСТ «СРЕДИ ОСКОЛКОВ ПРОШЛОГО»

Пояснительная записка

Актуальность. Тематическое направление отрядного дела: развитие критического и логического мышления.

В современном обществе дети нуждаются не только в учебных знаниях, но и в социальных навыках, необходимых для успешной адаптации и взаимодействия с другими. Один из эффективных способов помочь детям развить такие навыки – это использование мероприятий в игровых формах. Участие в таких мероприятиях способствует развитию независимого мышления и аналитических способностей у детей, что помогает им принимать собственные решения, а также способствует развитию навыков работы в команде, которые так необходимы в обществе. Данная отрядное дело направлено на создание условий для всестороннего развития личности в рамках теории «Научные основы формирования здорового образа жизни детей и подростков» в условиях детского оздоровительного лагеря.

Отрядное дело построено на теории А.Г. Щедриной «Научные основы формирования здорового образа жизни детей и подростков» в условиях ДОЛ.

Целевая аудитория: участники смены от 14 до 17 лет.

Время проведения: 60 минут.

Количество участников: 20 – 25 человек.

Место проведения: территория ДОЛ «Звёздный Бриз».

Отрядное дело было запланировано и проведено в заключительный период смены.

Роль мероприятия в системе отрядной работы: данное отрядное дело завершает отрядную программу «Среди осколков прошлого» и обобщает полученную детьми ранее информацию.

Цель: создание условий для развития критического и проблемного мышления.

Задачи:

Содействовать развитию у участников отрядного дела:

- способности анализировать информацию и делать выводы;
- умению находить пути решения проблемных ситуаций;
- навыков командного взаимодействия.

Планируемые результаты мероприятия

Участники будут уметь взаимодействовать с коллективом для решения поставленных целей, а также будут владеть навыком решения различных ребусов и головоломок, повышая уровень логического и проблемного мышления, а также повысят мотивацию к развитию такого аспекта здоровья как интеллектуальное.

Педагогические технологии/формы/методы

Используются инновационные методы и приемы мотивации, стимулирования активности и самоорганизации обучающихся.

Ресурсное обеспечение

Материально-техническое обеспечение: площадки для проведения отрядного мероприятия, материалы для оформления и творчества детей (цветной картон, цветная бумага, цветные карандаши), ножницы, смартфон, карточка с qr-кодом, акустическая система, стеклянная банка, вода, гуашь, карта лагеря, леденцы, шишка, лента плотной непрозрачной ткани, песок, перья, веревка, наушники.

Кадровые ресурсы: вожатый Сысоева Дарья Юрьевна, вожатый Берчатова Александра Денисовна, вожатый Винник Ярослав Олегович, ребенок Екатерина Минор (самоуправление).

Методический ресурс: Программа лета «Странники во времени», воспитательная программа, комплексная программа «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», Щедрина А.Г. Научные основы формирования здорового образа жизни детей и подростков. Новосибирск: Пульсар принт, 2014. – 219 с.

Содержание Квеста «СРЕДИ ОСКОЛКОВ ПРОШЛОГО»

Игровая идея

Дети погружаются в атмосферу лагеря 80-х прошлого века, которая создается музыкальным сопровождением (музыка 80-х), костюмами тех времен (высокие прически, олимпийки, техно-макияж). Перед данным мероприятием можно провести КТД «Машина времени», в котором участники создадут из картона, гуаши, цветной бумаги «машину времени». С ее помощью участники перемещаются в 80-е годы, в атмосферу того десятилетия.

Игровой процесс строится вокруг разгадки тайны вируса, который превращает детей во взрослых, стирая воспоминания. Для того, чтобы предотвратить последствия вируса и спасти лагерь, участникам необходимо пройти ряд испытаний, при выполнении которых ребята получают элементы (леденцы, шишка, вода, песок, перья) противовирусного препарата, являющимся ключом к разгадке квеста и завершением отрядной программы. После выполнения всех испытаний квеста к зараженным людям возвращается память, и они становятся освобожденными от петли времени. Данные испытания направлены на развитие

логического и критического мышления в рамках программы Щедриной А.Г. «Научные основы формирования здорового образа жизни детей и подростков».

Ход игры

Дети, с помощью построенной ими машиной времени, попадают в прошлое для того, чтобы создать вакцину от вируса и вылечить заболевших. Команда на старте выдвигается по маршруту, полученному от вожатых.

Квест предполагает прохождение участниками пяти этапов (различных локаций). На каждом этапе команда получает ингредиенты для создания противовирусного препарата.

1 этап (точка отправления): «Голубая рыбка»

Задание на данном этапе направлено на развитие интеллектуальных способностей ребенка.

На данном этапе участникам необходимо решить ребус (приложение). Ответом станет: 1962 (что является подсказкой к месту прохождения следующего этапа – на территории ДОЛ «Звездный Бриз» находится корпус под номером 8, на дверь которого нанесена данная дата)

После прохождения дети получают первый ингредиент: голубую жидкость.

Далее, двигаясь по заранее выданному маршрутному листу, команда попадает на следующую локацию.

2 этап: «Громкий вопрос»

Вопросы направлены на развитие коммуникативных навыков ребенка.

Команда прибыла в неизвестное место у 8 корпуса, где их встречает один из незаразившихся местных жителей лагеря, который по окончании данного этапа дает им следующий ингредиент и карточку с QR-кодом (приложение 2). Он объясняет им что необходимо сделать для того, чтобы получить его: «Для выполнения задания мне нужны два человека. Встаньте друг напротив друга. Тот, у кого нет наушников задает вопрос, другой, в наушниках, пытается на него ответить».

Вопросы:

1) Медицинский препарат, созданный с целью борьбы с заболеванием. Ответ: вакцина.

2) Знаменитый фильм, посвященный путешествиям во времени.

Ответ: «Назад в будущее».

После прохождения этапа дети получают от жителя карточку с qr-кодом, переходя по которому они вступают в чат, где с помощью голосовых сообщений, фото и видеоматериалов получают подсказки для прохождения следующих этапов квеста (пример чата представлен в приложениях 3). Участники получают второй ингредиент: леденцовую крошку.

Далее детям приходит фото-сообщение в чате, где изображена старая детская площадка на территории ДОЛ «Звездный Бриз» (приложение 4), команда попадает на следующий этап, на котором они встречают следующего жителя лагеря.

3 этап: «Потеряшки»

Задание направлено на выявление лидерских качеств и на способность оказывать помощь товарищу. Житель демонстративно выбирает три участника команды, они будут исполнять роль «потеряшек». Они помещаются им в определенные места на территории лагеря (остальная команда не должна видеть куда их спрятали). Остальные дети должны найти их с помощью оставленных подсказок – голосовых сообщений и фотоматериалов в чате.

Далее представлен перечень подсказок, отправленных в чате:

1) Каждый день бываем там в конкретное время несколько раз: утром, днем и вечером.

Ответ: столовая.

2) Изображение музыкальных инструментов.

Представлено в Приложении 5.

3) Музыкальное сопровождение вашего дня.

Ответ: Радио рубка.

После прохождения этапа дети получают от жителя следующий ингредиент – шишку и двигаются далее по маршруту (последнее маршрутное место).

4 этап: «Вслепую»

Данное задание способствует сплочению временного детского коллектива в условиях детского оздоровительного лагеря.

На данном этапе их вновь встречает житель лагеря.

Он случайно выбранному участнику завязывает глаза плотной непрозрачной тканью и помещают в комнату с препятствиями. Цель участника – добраться до конечной точки с помощью подсказок других участников, то есть команда выбранного участника имеет право помогать ему только голосом.

После прохождения дети получают в чате голосовое сообщение, где слышны костровые песни. Это является подсказкой местонахождения следующего этапа квеста – костровое место. Также на четвертом этапе участники получают от жителя еще один ингредиент – песок.

5 этап: «Пятый элемент»

Задание направлено на выработку навыков ориентирования на местности.

Ребята получают сообщение в чате о том, что им необходимо в этом месте найти карту, где обозначена точка финиша, на которую они должны прийти, чтобы получить последний ингредиент.

Но в этом месте они видят большую паутину между деревьями, и просто пробраться у детей не получится. Для этого им всем необходимо пролезть через паутину из веревки. Пробравшись, команда ищет спрятанную карту.

После прохождения дети получают от жителя лагеря, который вышел из-за шума, пятый ингредиент: перья.

Далее участникам приходит новое сообщение в чате о том, что они собрали все необходимые ингредиенты и теперь им необходимо вернуться на стартовую позицию. Они возвращаются на стартовую позицию, смешивают найденные на этапах квеста ингредиенты, из которых и состоит противовирусный препарат. После чего участникам в чате приходят видеосообщения от «выздоровевших» детей. «Выздоровевшие» дети благодарят участников за спасение и предлагают вернуться в настоящее время, воспользовавшись машиной времени.

Участники возвращаются в настоящее время и получают в чате сообщения уже от повзрослевших спасенных детей, где они рассказывают, чего добились благодаря ребятам.

По окончании прохождения этапов, происходит общий сбор, где участники обсуждают мероприятие, делятся своими впечатлениями, делают выводы.

Участие в отрядном деле способствовало воспитанию у детей ценностного отношения к здоровью через реализацию задач интеллектуального аспекта здоровья в рамках программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» в условиях ДОЛ.

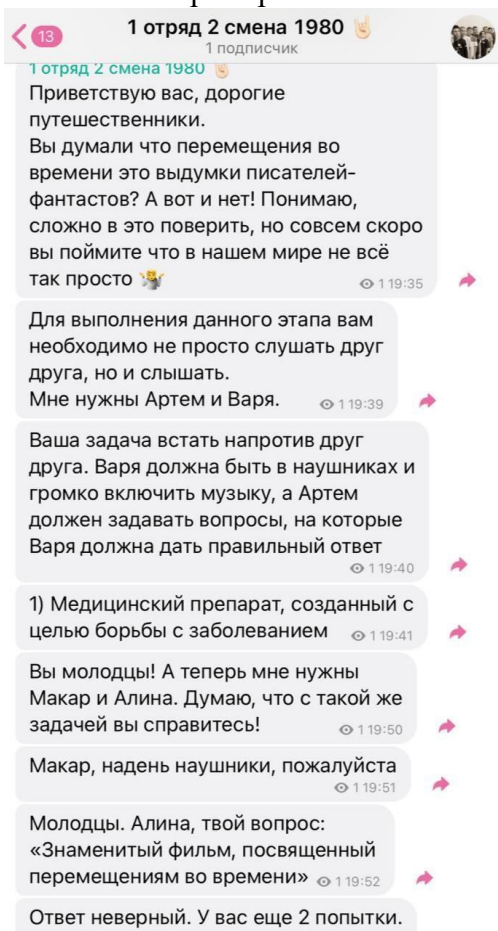
Вовлеченность в отрядное дело составило 100%. Участники активно сотрудничали друг с другом для достижения поставленных целей, учились решать различные ребусы и головоломки, что содействовало развитию логического и проблемного мышления.

Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы вожатых других ДОЛ: отрядное дело рекомендуется проводить на свежем воздухе; для создания таинственной атмосферы желательно оформить затемненное помещение с размещенной в нем акустической системой. Уровень сплоченности ВДК желательно «мерцающий маяк» в соответствии с теорией развития временного детского коллектива Лутошкина.

Приложение к
ОТЯДНОМУ ДЕЛУ
КВЕСТ «СРЕДИ ОСКОЛКОВ ПРОШЛОГО»



Пример чата



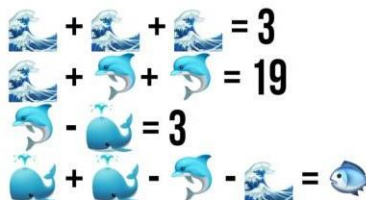
QR-код



Изображение музыкального инструмента



Ребус



Опрос на определение степени удовлетворенности участников квеста «Среди осколков прошлого»

- 1) Понравилось ли вам мероприятие «Среди осколков прошлого»
 - Да
 - Нет (почему?)
- 2) Что нового вы узнали про педагогику здоровья?
- 3) Какими навыками вы овладели в процессе выполнения этапов квеста?

***Калинин Данила Сергеевич,**
вожатый детского оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Созвездие Юниор»,
участник вожатского отряда «Компас».*

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО ИГРА «ОПЫТ 433»

Пояснительная записка

Тематическое направление: нравственно-эстетическое воспитание.

Форма отрядного дела – ситуативно-ролевая игра, которая эффективна для погружения в развивающую деятельность. Ситуативность игры – легенда, отражающая цель мероприятия, в которой участники информируются о различиях виртуального и реального миров. Особенность исполнения определенной роли в ролевой игре – умение игроков взаимодействовать через общение. Умение передавать и принимать точно мысль – особенность подросткового возраста.

Актуальность. Компьютер стал неотъемлемой частью повседневной жизни современного подростка. В пространстве интернета он находит множество информации, а также активно играет в видеоигры. Все большее число современных детей и подростков обучаются пользованию личным компьютером еще с раннего возраста. По данным социологических исследований 88% четырехлетних детей выходят в сеть вместе с родителями и имеют опыт компьютерных игр ещё до школы. Нельзя сказать однозначно, что компьютерные игры приносят только вред умственному, психическому и физическому здоровью ребенка. Например, игры – головоломки развивают логическое мышление, формируют произвольность восприятия, учат искать нестандартные способы решения задач. Ни для кого не секрет, что привычка воспринимать компьютер как средство игр и развлечений в более старшем возрасте приводит к формированию компьютерной игровой зависимости.

По данным СМИ игровая компьютерная зависимость формируется примерно у 10 – 14% подростков (и у 12 – 25% взрослых людей). ВОЗ официально признала компьютерную игровую зависимость болезнью и с 2022 года она была включена в медицинский справочник. В группу риска компьютерной игровой зависимости входят дети и подростки с нарушением развития произвольности, дети из неблагополучных семей. Существенную роль в развитии аддикции играют дисгармоничные детско – взрослые отношения в семейном воспитании: авторитарный стиль. Материнская доминантность, эмоциональный дефицит, педагогическая запущенность, отсутствие нравственных аспектов в воспитании, разобщенная семья, родители – геймеры и другие аспекты, приводящие к нарушению связи между детьми и родителями. Но целью данного отрядного дела не является профессиональная психологическая помощь. Самое главное – это донести, что игра и

реальная жизнь – не одно и то же. Реальная жизнь так же наполнена положительными воспоминаниями и ситуациями успеха, которыми так увлекает игровая индустрия.

Во ФГОС СОО обозначены базовые национальные ценности российского общества, а именно: патриотизм, социальная солидарность, гражданственность, семья, здоровье, труд и творчество, наука, традиционные религии России, искусство, природа и человечество.

За основу отрядного дела взята концепция социальной солидарности. Социальная солидарность – единство убеждений и действий, взаимная помощь и поддержка, основанные на общности интересов и необходимости осуществления общих целей. Во время всего процесса взаимодействия между собой, а также с мастером игры (вожатым), дети будут решать совместные и личные задачи, ставить новые цели и справляться с уже поставленными, кооперироваться с другими участниками с помощью непосредственной коммуникации между собой и определенных игровых механик, которые будут описаны ниже. Действия детей будут обусловлены не только поставленной задачей в их роли, но и личными желаниями и внутренними убеждениями.

Целевая аудитория: подростки 14 –17 лет.

Выготский Л.С, советский психолог и педагог, который активно продвигал игровую деятельность в обучении и воспитании детей, предлагал рассматривать подростковый возраст с точки зрения интересов, определяющих структуру направленности реакций. Ведущей деятельности детей возрастом 11 – 15 лет является общение. Однако, предложенные игровые механики данного мероприятия сложны для восприятия младших подростков. Потому целевой аудиторией воспитательного мероприятия являются дети 14 – 17 лет в детских оздоровительных лагерях, а также в организациях общего и дополнительного образования.

Период смены, в который проводится мероприятие: вторая половина основного периода, что обусловлено следующими причинами: сложившийся ВДК, участники готовы к продуктивному взаимодействию.

Роль и место отрядного дела в системе отрядной работы

Игровая легенда имеет прямую связь с тематикой смены наставничества «65 – 23», однако не занимает ведущей роли в реализации программы лета, а лишь дополняет её.

Целевой блок

Цель: Создание условий для развития самостоятельности, интеллектуального и творческого потенциала в процессе игрового взаимодействия.

Задачи:

1. Проинформировать детей о различиях виртуального и реального миров;
2. Развивать умения детей ориентироваться в новой ситуации;
3. Развивать познавательный интерес;
4. Формировать понятия о целях и средствах их достижения.

Педагогические технологии (методы/приемы)

Основной педагогической технологией является личностно-ориентированная технология – это организация воспитательного процесса на основе глубокого уважения к личности ребенка; с опорой на особенности его индивидуального развития; в соответствии с отношением к нему как к сознательному, полноправному участнику воспитательного процесса.

Педагогические методы и приёмы, используемые в отрядном деле:

1. Метод наблюдения – непосредственное и опосредствованное восприятие

изучаемых педагогических процессов и их корректировка во время воспитательного мероприятия вожатым;

2. Метод стимулирования – в процессе игры, при выполнении различных целей участниками – они вознаграждаются тем или иным способом.

Ресурсное обеспечение

Ресурсы, необходимые для проведения ситуативно-ролевой игры:

Кадровые: 2 мастера игры (вожатые).

Материально-технические: реквизит для оформления локации (произвольный), бумага для распечатки расходников, ролей и анкет обратной связи, цветной скотч, две игральные кости.

Этапы подготовки и реализации мероприятия

1. Разработка игровой легенды.
2. Подготовка игровой локации, стилистически украшенной (тронный зал, средневековье).
3. Описание ролей. Очень важно подобрать сложность ролей соответственно возрасту участников (14 – 17 лет). В каждой роли обязательно должны быть следующие пункты: легенда персонажа, имя, принадлежность к одной из фракций (описано ниже), и способности. По желанию можно добавить примерную фотографию, сгенерированную через нейросеть (Kandinsky 2.1). Желательно использовать готовый шаблон для роли, предоставленный в приложении.
4. Заранее придумать или использовать готовые «вбросы» для изменения игровой ситуации (к примеру – выключение света).
5. Распечатать карточки игры «Император».
6. Подготовить костюмы каждой роли. Каждый ребёнок должен иметь не менее одного элемента костюма, отражающий его роль (к примеру знатные люди – платья, фракки; стража – шлемы или доспехи).
7. Распечатать памятку с правилами и механиками каждому участнику.
8. Распечатать текст ведущего (мастера) и подготовленные вбросы, заклинания (в приложении), а также список с инвентарём каждого из участников (в приложении).
9. Сверить количество ролей и участников и приступить, согласно сценарию.

Содержание и игровые механики

В данной ситуативно-ролевой игре используются специальные игровые механики, а именно:

1. У каждого персонажа имеется индивидуальная способность, отражающая его характер или игровые цели. Чтобы её использовать участник должен рассказать о цели, на которую будет она направлена (если направлена на игровой процесс или на себя – рассказать мастеру игры).

2. Система дуэлей: если персонажу требуется получить какую-либо вещь другого персонажа, то он может вызвать его на дуэль. Она проходит в присутствии мастера игры или исполнителя специальной роли (Глава королевской стражи или подобной). Бой происходит с помощью двух игровых костей. У кого больше значение, с учётом различных модификаторов и способностей, тот – победил и может забрать одну из вещей побежденного (на выбор). Побежденный, в свою очередь, выходит из игры на 5 минут или пока его не спасут специальным заклинанием.

Нельзя вызвать одного и того же персонажа на дуэль чаще, чем раз в 10 минут (за этим следит мастер игры и специальная роль).

3. Карточная игра «Император». В случае сбора всех игровых карт в течении игры участник может получить корону, сразившись с Мастером игры. Есть всего 10 карт: 8 карт крестьян, 1 карта императора и 1 карта раба. Игра проходит в 2 раунда по 3 хода в

каждом. В первый раунд мастер играет колодой с императором (1 император и 4 крестьянина), а участник колодой с рабом (1 раб и 4 крестьянина). Затем мастер и участник меняются колодами. Ход происходит по очереди, начиная с мастера: нужно выложить по 1 произвольной карте на стол в закрытую и после открыть. Карта «Император» бьёт карту «Крестьянин, карта «Крестьянин» бьёт карту «Раб», а карта «Раб» бьёт карту «Император». Если участник побеждает в большинстве раундов, то он получает корону императора. При проигрыше – мастер забирает всю колоду карт у участника и может использовать её в своих целях (передать кому-нибудь или пустить в оборот с помощью торговца или специально заготовленного вброса).

4. Одноразовые магические свитки. Их участники могут использовать для воздействия на игровой процесс или на других игроков. Чтобы свиток сработал – нужно прочитать его цель, на которую он направлен, а затем порвать его.

5. Модификаторы атаки и защиты. В игре в качестве инвентаря используются различные типы снаряжения: оружие для увеличения результата броска на дуэли и доспехи для уменьшения результата у противника. Также различные амулеты, свитки, игровые события и способности некоторых персонажей могут повлиять на исход боя.

6. Денежная валюта «Тала», которой могут оперировать игроки для своих целей.

Ход мероприятия

Все участники собираются в одном помещении или на улице. Мастер погружает участников в игровую легенду.

Игроки являются участниками в эксперименте по тестированию новой машины, которая погружает человека в виртуальную реальность. Название этой машины «Сирень – 1». На выбор «игрокам» предоставляются «учётные записи» уже готовых персонажей с их историей, способностями и вещами, которые выдал им мастер игры – «Администратор».

Перед погружением каждый участник получает роль, которую он способен сыграть, согласно индивидуальным способностям и темпераменту. После получения учетных записей игроки попадают в комнату ожидания, где им дают возможность использовать гардероб, чтобы не выделяться в новом мире. После полной регистрации каждого из участников – «Сирень – 1» начинает генерировать помещение, в котором будет проходить эксперимент. Участники попадают в место проведения игры – в мир Меча и Магии, где честь и достоинство человека превыше всего, где в лесах обитают мистические существа, а по небу изредка пролетают драконы. Участников телепортируют в столицу Северного Королевства, столицу Йордан, прямо в огромный тронный зал.

После кончины короля Фанрорда 3-его престол пустовал и совет министров решил провести собрание глав знатных семейств, имеющих притязания на трон. Однако пришла весть, что на данное собрание проникли некие личности, готовые помешать коронации.

Участникам необходимо выполнить все предоставленные им цели, а также иметь ввиду, что они находятся в экспериментальной версии виртуальной реальности и им нужно искать баги и ошибки игры.

В первую очередь каждый игрок за первые 10 минут игры адаптируется, изучает свою роль и задаёт вопросы мастеру игры. Примерно после 15 минут, когда каждый участник понял свою роль и цель – начинают действовать согласно правилам и механикам игры.

Тимощук Вероника Романовна,
вожатый детского санаторного оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Тимуровец»,
участница вожатского отряда «Родник»

Гронь Марина Владимировна,
вожатый детского санаторного оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Тимуровец»,
участница вожатского отряда «Родник»

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО **ДИНАМИЧНАЯ ИГРА «ПОНЯТЬ, ЧТОБЫ СПАСТИ»**

Пояснительная записка

Работая в лагере на протяжении длительного времени, мы заметили, что подростки 12 – 15 лет остро реагируют на особенности внешности: цвет волос, одежда, увлечения, фигура. Нередко такую реакцию получают дети с ограниченными возможностями здоровья. Несмотря на то, что в последнее время лагерь становится инклюзивным, все-таки отсутствие зрения, слуха, речи или нарушение опорно-двигательного аппарата могут стать причиной буллинга такого ребёнка в отряде.

Проведение воспитательных бесед на ежедневных огоньках лишь часть детей настраивают на размышления по этому поводу и являются слабоэффективным методом воспитания. Стоит вспомнить, что одним из основных видов деятельности, особенно в лагере, является игра. Именно эта форма отрядного дела была выбрана нами для разработки отрядного дела на тему толерантного отношения, эмпатии к особенностям других людей.

Мероприятие проводится в середине смены, так как ребятам потребуется умение передавать информацию непривычными способами, что будет весьма трудно в только создающемся коллективе.

Цель: Создать условия для развития эмпатии к людям с ОВЗ.

Задачи:

- 1) Познакомить детей с трудностями жизни людей с ограниченными возможностями здоровья.
- 2) Развивать навыки коммуникабельности и командной работы.
- 3) Содействовать воспитанию у детей терпения, способности помогать людям с ограниченными возможностями здоровья.

Ожидаемый результат:

Участники ВДК

- знают о трудностях жизни людей, имеющих ограничения возможностей здоровья;
- знают о необходимости развивать терпение, умение коммуницировать с человеком с ОВЗ;
- знакомы с особенностями командной работы с людьми с ОВЗ.

Материально-техническое обеспечение:

Карточки с обозначением ограничения (“отсутствие слуха” по количеству имеющихся наушников, “отсутствие зрения” до 10 человек, “отсутствие речи” по количеству оставшихся участников), колонки, костюм “инопланетного разума” (по количеству вожатых), несколько пар наушников, список предметов и сами предметы (бутылка воды, бинт, фонарь, перчатки, зубная щётка, вилка, чемодан, плюшевый медведь,

носок), при отсутствии тёмного помещения повязки на глаза (по количеству карточек «отсутствие зрения», скотч, нарисованные части ракеты, ватман.

Ход отрядного дела:

Часть 1:

Всё начинается в помещении/на площадке около тёмного помещения (при его наличии; при его отсутствии можно использовать небольшое закрытое пространство). Создаётся напряжённая атмосфера: играет тревожная музыка, ребята сидят в кругу, из динамика слышится роботизированный голос.

Голос: *«С пробуждением, Земляне! Возможно, у вас возникло много вопросов, но не торопитесь их задавать! Скоро все узнаете! Кто мы? Хмм... У вас это принято называть пришельцами или инопланетным разумом. Пусть так и будет. Зачем вы все здесь? Что ж, а вот это уже интересно. Дело в том, что на протяжении многих веков население вашей планеты так и не научилось уважать друг друга. Одни считают себя лучше других, хотя это далеко не так. И мы докажем вам это. В течение ближайшего часа вам придётся пережить некоторые трудности. Для этого вам придётся приобрести ограничение. Посмотрите вокруг: видите эти листочки? У вас есть тридцать секунд, чтобы у каждого из вас появился один такой. Время пошло!»*

Из динамиков слышен стук часов, ребята бегут за карточками. Таким образом они «получают свои ограничения»: отсутствие речи, зрения или слуха.

Далее ребята, которым досталась карточка «отсутствие зрения», уводятся в абсолютно тёмное помещение (при отсутствии такового им завязываются глаза в небольшом помещении).

Ребята с карточками «отсутствие слуха» получают наушники с включенной музыкой (другие звуки невозможно расслышать).

Ребята с карточкой «отсутствие речи» получают небольшой кусочек скотча на рот и список из десяти предметов. Им нужно выбрать лишь пять, самых важных по их мнению.

Выбрав предмет, ребята должны объяснить его тем, кто в наушниках, а те, в свою очередь, передают его название ребятам в тёмной комнате. Именно они должны наощупь найти нужный предмет. Цепочка повторяется пять раз.

Как только все пять предметов из списка собраны, отряд собирается вместе, они получают баллы за каждый выбранный предмет (бутылка воды – 5, бинт – 5, фонарь – 4, перчатки – 4, зубная щётка – 3, вилка – 3, чемодан – 2, плюшевый медведь – 1, носок – 1). Ребята радуются, но неожиданно вновь звучит голос.

Часть 2:

Голос: *«Поздравляю, вы смогли наладить коммуникацию, даже при отсутствии привычных для вас органов чувств. Но неужели вы могли подумать, что это всё? Впереди вас ждёт ещё одно испытание. Баллы, которые вы только что получили – это количество человек, которые будут строить ракету. Выберите их.»*

Ребята выбирают людей по количеству баллов.

Голос: *«Повторяю: эти люди будут строить ракету. Но есть одно условие: их руки им не доступны. А детали для ракеты – далеко. Их будете приносить вы, оставшиеся. Но вот незадача: вы не сможете использовать свои ноги. Начинаем на счёт три: раз... два... три!»*

Ребятам, выбранным по количеству баллов, завязываются руки за спиной, остальным – ноги. Первая группа остаётся на отмеченной заранее территории, где уже приготовлены клей и ватман. Они не могут её покидать. Вне данной территории находятся нарисованные части ракеты, которые вторая группа должна им принести. Как только ракета будет «собрана», вновь слышен голос.

Голос: *«Я поражён. Вы справились с данными трудностями. Но, согласитесь, это было не легко! А теперь представьте, что около 8% населения нашей страны проживают таким образом не час, не день, а целую жизнь. И ваше следующее задание – передать*

полученный опыт каждому на своём пути, чтобы люди с ограниченными возможностями здоровья смогли быть так же ценны и уважаемы в обществе, как и каждый из вас.»

Голос затихает, музыка еще некоторое время продолжает играть.

После отрядного дела проводится рефлексия – беседа-анализ.

Мазурова Полина Вячеславовна,

вожатый детского оздоровительного лагеря «Звёздный Бриз»,

участница вожатского отряда «Бриз».

Печёрский Евгений Александрович,

вожатый детского оздоровительного лагеря «Звёздный Бриз»,

участник вожатского отряда «Бриз».

Зайченко Вероника Романовна,

вожатый детского оздоровительного лагеря «Звёздный Бриз»,

участница вожатского отряда «Бриз».

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО КОМАНДООБРАЗУЮЩИЙ ТРЕНИНГ «СВЯЗУЮЩАЯ НИТЬ»

Пояснительная записка

Актуальность. «Эхо прошлого» – тема второй летней смены 2023 года в ДОЛ «Звёздный Бриз», программа отрядной работы соответствует и направлена на реализацию именно этой темы. В течение смены дети узнают про события прошлого нашей страны, а в процессе реализации отрядных мероприятий в рамках отрядной программы узнают легенды лагеря.

Тематическое направление отрядного дела ориентировано на физическое воспитание.

Ребята увлекаются музыкой, любят играть на гитаре и петь песни, а также им нравится слушать различные легенды. Мы постарались совместить их интересы и тематику смены в одну историю.

Команде предстоит разгадать зашифрованные правнуком пирата Джона места в лагере, где хранятся различные записи из его дневника.

Форма проведения – командообращающий тренинг. В процессе выполнения упражнений создается атмосфера творческого поиска, прорабатываются возможности принятия нестандартных решений, повышается взаимопомощь и поддержка в коллективе. На примере увлекательных, но довольно сложных заданий группа учится решать общую задачу, вырабатывать тактику и стратегию ее решения. Участвуя в данном мероприятии, ребята учатся преодолевать барьеры в общении, узнают друг друга ближе, благодаря этому происходит естественное и быстрое сплочение отряда.

Целевая аудитория мероприятия: дети 13 –15 лет.

Место проведения мероприятия: детская площадка.

При выборе места проведения мы опирались на условия: оно должно находиться на свежем воздухе, быть просторным и свободным.

Время проведения: 60 минут.

Количество участников: 33 человека.

Отрядное дело проводится в начале организационного периода, что обеспечивает возможность проанализировать способности каждого ребенка к работе в команде и сплотить ВДК.

«Вводная легенды «Звездный Бриз таит много легенд и мест, связанных с пиратом Джоном и его жизнью на звездном берегу».

Цель: создание условий для сплочения временного детского коллектива.

Задачи:

1. Организовать активный отдых.
2. Вовлечь каждого ребенка в совместный игровой процесс.
3. Содействовать
 - творческой самореализации детей;
 - сплочению и формированию благоприятного микроклимата в коллективе;
 - укреплению здоровья детей.

Планируемые результаты отрядного дела.

Участники ВДК

- 100% коллектива активно участвуют в игровом процессе;
- проинформированы о физическом аспекте здоровья;
- укрепили здоровья при выполнении упражнений на свежем воздухе;
- получили опыт игрового взаимодействия, понимают друг друга, договариваются при решении поставленной задачи;
- после игры проявляют устойчивый результат сплочения и желание работать в команде и помогать друг другу до конца смены.

Педагогические технологии (методы/ приемы)

В работе использованы здоровьеразвивающие технологии с целью формирования у детей необходимых знаний, умений и навыков по здоровому образу жизни и применению полученных знаний в повседневной жизни.

Технологии групповой работы (пары, группы).

Технология педагогического сотрудничества, при котором неуверенный ребенок чувствует поддержку значимого взрослого.

Педагогические методы, используемые при организации отрядного дела:

- обучение через создание проблемных ситуаций;
- совместный поиск решения задач;
- новые подсказки, побуждающие мотивацию на достижение цели.

Ресурсное обеспечение

Кадровый ресурс: вожатые.

Материально-технические ресурсы: мяч, покрывало, веревка.

Игровая легенда

В ДОЛ «Звездный Бриз» существует легенда о пирате Джоне. Он плыл по бескрайнему спокойному морю, но в какой-то момент начался сильный шторм. Он запаниковал и не знал, что делать дальше. Но тут пират увидел падающие звезды и решил плыть к ним.

Он попал на необитаемый берег и решил там обустроится. Путешественники, которые когда-то проплывали мимо, видели этот загадочный берег, причаливали к нему. После знакомства с берегом уже никто не хотел покидать его. Через несколько лет на нем было уже много жителей. Так у Джона появилась семья, которой он посвятил всего себя на всю оставшуюся жизнь.

Через много лет любопытный правнук пирата нашел дневник своего дедушки, где было описан процесс обустройства звездного берега, появления на нем новых жителей и новых построек. А самое главное о том, что ему лично помогло преодолеть все трудности, о выносливости тела, крепости духа, позитивном настрое, уверенности в своих силах, здоровье. Он говорил о важности понимания того, насколько ценно здоровье в условиях, которые могут быть как запланированными, так и непредсказуемыми. Ему показалось, что об этих историях должны знать все, кто приезжает сюда и, поэтому он решил разложить некоторые листы дневника по всей местности лагеря. Но не все истории поместились на одну страницу, и теперь, чтобы понять какая же была любимая песня пирата, детям придется пройти несколько заданий, связанные с жизнью Джона, чтобы найти продолжение.

Ход игры

Детям дается подсказка местоположения старой детской площадки для проведения командообразующего тренинга «Связывающая нить»:

«Однажды я купался. Мне было грустно и одиноко от того, что у меня нет друзей. В этот момент я увидел очень красивого дельфина и решил позвать его к себе. Он показался мне дружелюбным и хотел вместе со мной поплавать, поиграть и повеселиться. Так мы стали лучшими друзьями. Я всегда приходил к нему на берег моря, чтобы провести время вместе. Но дельфин рос и ему нужно было плыть дальше для исследования морского пространства. Чтобы я не скучал, мой дедушка решил построить мне детскую площадку».

Дети бегут на старую детскую площадку, где находят бутылку с частью записей из личного дневника пирата:

«Долгое время я жил один и у меня не было никаких развлечений. Я вспомнил, как мой отец в детстве всегда играл на гитаре и пел мне песни. Путешествуя на своем корабле, я начал думать, как можно сделать гитару из подручных материалов. Очень долго я пытался её смастерить и у меня получилось! Поэтому теперь по вечерам я играю на собственной гитаре и пою песни. Вот моя любимая: ...» (СПО Вагант – «Желтый песок»).

Для того, чтобы получить подсказку к следующему местоположению страниц личного дневника Джона, команде нужно выполнить несколько заданий. Но их выполнение невозможно без определенных физических способностей: ловкость, гибкость, сила, выносливость.

Упражнение «Паутинка»

Звездный берег всегда был очень богат флорой, и когда пират сюда попал, то ему предстояло пробираться через заросли растений, некоторые из которых были даже ядовиты и ему нельзя было их задевать.

Описание: между деревьев натянута горизонтальная нить, образующая «паутину», отделяющая пункт «А» от пункта «Б». Участники находятся в пункте «А».

Задание: переправиться из пункта «А» в пункт «Б» сквозь «паутину», поддерживая физический контакт друг с другом [2].

Правила выполнения упражнения:

1. Запрещается касаться нитей «паутины» любыми частями тела, одеждой, волосами и прочим.
2. Запрещается прыгать через «паутину», передавать участников, использовать подручные средства [2].

Упражнение «Квадрат»

В своё свободное время Пират Джон любовался звёздным небом и учил названия созвездий, пытаясь самостоятельно сделать их на память с помощью веревок.

Описание: участники становятся в круг, закрывают глаза и берут в руки «кольцо» из веревок.

Задание: выстроить из веревки разные геометрические фигуры (квадрат, треугольник, круг, ромб)

Правила выполнения упражнения:

1. Все фигуры выстраиваются в полной тишине.
2. Верёвку нельзя выпускать из рук [2].

Упражнение «Покрывало»

Пират Джон, когда только причалил на Звёздный берег, с помощью двух покрывал перекидывал за борт свои вещи, чтобы быстрее высадиться.

Описание: команда делится на две команды и перекидывает мяч.

Задание: ребятам нужно перекинуть с одного покрывала на другое мяч пять раз.

Правила выполнения упражнения:

1. Задание выполняется в полной тишине.
2. При падении мяча на пол – упражнение выполняется с самого начала [2].

Упражнение «Гусеница»

На Звёздном берегу много растений, гусениц, рептилий. Джон очень любил их изучать.

Описание: участники встают в колонну друг за другом. Каждый участник ставит ноги на ширине плеч и подает правую руку между ног стоящему позади, при этом левой рукой берет правую руку стоящего впереди.

Задание: пройти определенный маршрут таким образом молча.

Правила выполнения упражнения: при расцеплении рук любых участников упражнение выполняется всей группой с начала [2].

После дети получают новую подсказку, но с одним условием, что они идут «гусеницей» до следующего местоположения [4].

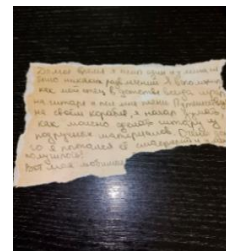
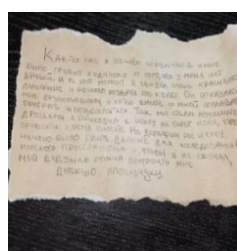
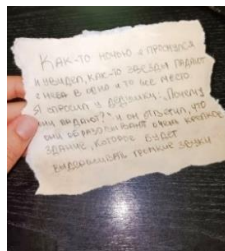
Подсказка для нахождения местоположения следующей части личного дневника пирата: *«Как-то ночью я проснулся и увидел, как звезды падают с неба в одно и то же место. Я спросил у дедушки: «Почему они падают?» и он ответил, что они образуют очень крепкое здание, которое будет выдерживать громкие звуки».*

Для того, чтобы выжить одному на необитаемом берегу нужно быть физически сильным человеком, поэтому мы выбрали именно эти упражнения. Они помогают не только сплотиться детям, что важно в первые дни основного периода смены, но еще и развить свои физические способности.

Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы вожатых других ДОЛ

Проводить данное отрядное дело необходимо в начале основного периода смены сплочения ВДК. Местность, на которой будет проводиться отрядное мероприятие, должно быть открытым и большим.

Данное отрядное дело наиболее подходит для детей 12 – 17 лет. Детям младшего школьного возраста будет тяжело сосредоточить свое внимание на предлагаемой задаче.



*Леснова Дарья Ивановна,
вожатый детского оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Созвездие Юниор»,
участница вожатского отряда «Компас».*

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО ДЕТЕКТИВНАЯ ИГРА «МИР МЫ»

Пояснительная записка

Актуальность. Жизнь людей в обществе без индивидуальности и свободы по мотивам книги Евгения Замятина «Мы» Аннотация к произведению Д. Оруэлла:

«В романе Замятина в двадцать шестом веке жители Утопии настолько утратили свою индивидуальность, что различаются по номерам. Живут они в стеклянных домах (это написано еще до изобретения телевидения), что позволяет политической полиции, именуемой «Хранители», без труда надзирать за ними. Все носят одинаковую униформу и обычно друг к другу обращаются либо как «номер такой-то», либо «юнифа» (униформа). Питаются искусственной пищей и в час отдыха маршируют по четверо в ряд под звуки гимна Единого Государства, льющиеся из репродукторов»

Тема индивидуальности и свободы актуальна для детей 12 – 17 лет, так как это одна из основных возрастных особенностей этого возраста – определение и понятие себя, становление «подростком», желание свободы и определение своей индивидуальности.

В данной игре предусмотрены игровые ситуации, в условиях которых участники ВДК будут приобретать навыки:

- лидерства, организации, руководства и ответственность за принятое решение;
- умения делать выбор с опорой на личное мнение;
- участвовать в рассуждениях на темы свободы, самоконтроля и личностной индивидуальности.

Тематическое направление:

– духовное (приобщение к культурному наследию). Изучение школьной литературы в не стандартном формате

- нравственно-эстетическое воспитание (развитие тонкости чувств, характер избирательности и моральных установок). Поднятие актуальных тем для подростков
- умственное воспитание (развитие мышления, популяризация научных знаний).

Форма мероприятия: для данной методической разработки была выбрана форма – детективная игра

Динамичная форма позволит детям погрузиться в игровой мир с большим интересом и азартом изучать школьную литературу в непривычном формате.

Период смены, роль отрядного дела в системе отрядной работы

Игра проводится в центре основного периода смены (медиана), когда необходимо организовать неожиданное событие, которое поможет перенастроить детей отряда, перезарядить «эмоциональный аккумулятор» ВДК, укрепить межличностное взаимодействие. Участие в игре способствует сплочению ВДК.

Целевая аудитория:

Методическая разработка отрядного «Мир Мы» направлена на старшую дружину/отряды детей 12 – 17 лет.

Целевой блок

Цель: Создание условий для сплочения отряда через игровое взаимодействие, индивидуальный подход, сотрудничество в команде, преодоление трудностей.

Задачи:

1. Учить решать логические задачи.
2. Объединить ВДК игровой целью.
3. Выявить лидерские качества.
4. Развивать творческую индивидуальность подростков, их самоощущение собственной уникальности.

Педагогические технологии (методы/приёмы)

Для достижения планируемых результатов применялись игровая педагогическая технология, метод активного взаимодействия вожатый – ребенок, метод стимулирования.

Ресурсы, необходимые для подготовки и проведения мероприятия

Аудио и видео аппаратура, костюмы для вожатых (халаты, медицинские инструменты), предметы для создания дизайна игры (вазы, стулья, столы, ткань).

Этапы подготовки отрядного дела

1. Подготовка актового зала\клуба для проведения мероприятия, аудио и видео сопровождение, футажи, приглушенный сценический свет.
2. Техническая оснащённость: аудио и видео сопровождение, микрофоны, проектор.
3. Атрибутика: халаты вожатым для создания образов, предметы интерьера (стулья, столы, вазы и т.д).

Краткое описание содержания игры

Игровая идея

Отряду предстоит разобраться в тайнах этого мира и проложить путь к разгадкам, открывая глаза жителей на истинную природу их общества. Они должны помочь жителям осознать свою индивидуальность и свободу, и противостоять системе контроля и подавления, которая управляет миром «Мы».

Ход мероприятия

Игра начинается в актовом зале, где ведущий погружает их в игровую легенду. Текст ведущего:

«Вы находитесь в идеализированном мире «Мы», который не признает ничего индивидуального и нестандартного. Все ваши действия должны быть четкими и структурированными. Мы воспитываем новое общество, оно идеально и цельно, как механизм! В Мире «Мы» нет индивидуальности. Жители не имеют имен, у них есть обозначение из буквы и цифры. Живут они в стеклянных прозрачных домах и ходят на работу по производству себе подобных».

После этого отряду выдается карта, на которой отмечены локации.

Исследование стеклянных домов. Отряд должен проникнуть в дома жителей, исследовать уклад их жизни и найти скрытые доказательства индивидуальности и свободы. Это могут быть одинаковые телевизионные передачи, расположение предметов. Все нововведения со временем исчезают, будь то комнатное растение или что-то иное. В домах (беседки лагеря т. к. через них можно смотреть внутреннюю часть) должно быть все одинаковое, жители делают одно и то же, разговаривают и выглядят одинаково. Отряду необходимо собрать информацию об этом и привести сначала одного жителя к другому, чтобы они поняли, что одинаковые, а после присоединились к отряду, как помощники.

Завод по производству населения. Отряду предстоит проникнуть на таинственный завод по производству людей и выяснить – как система контролирует и манипулирует жителями "Мы". Система еще на этапе «сборки» людей отключает у них эмоции и определение чувства «свободы», отслеживая поведение через камеры, установленные в домах и на улицах.

Чувство свободы представлено в виде предмета (любой, можно бумажный журавлик). Отряду нужно забрать и раздать этих журавликов обратно жителям города, которые тоже будут помогать в борьбе с антагонистами и давать подсказки.

Противостояние антагонистам. Отряд должен справиться с опасностями, созданными антагонистами, оказывающими противостояние миссии. Это могут быть стражи порядка или другие агенты системы, которые будут стоять на пути отряда. Глава системы старается подбрасывает ложные факты, которые мешают расследованию. Он переубеждает людей из мира «Мы» в том, что отряд является угрозой, а не помощь. Антагонисты периодически переманивают спасенных отрядом жителей мира «Мы» на свою сторону, что осложняет прохождение.

Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы вожатых/педагогов других ДОЛ

Рекомендуется использовать данную методическую разработку с подростками в основной период смены, задействовать для старта игры актовый зал/клуб и территорию лагеря, на станциях использовать музыкальное сопровождение и создавать антураж.

Пугина Полина Сергеевна,

*вожатый детского санаторного оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Тимуровец»,
участница вожатского отряда «Родник»,*

Тонких Ксения Владимировна,

*вожатый детского санаторного оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Тимуровец»,
участница вожатского отряда «Родник».*

ОТРЯДНОЕ ДЕЛО ТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА «ВСЁ НАЧИНАЕТСЯ С ДУШИ»

Пояснительная записка

Духовное развитие – это неотъемлемая часть нашей жизни, единство человека со всем миром. Духовно человек развивается на протяжении всей своей жизни. В детстве мы смотрим мультфильмы, которые многому могут нас научить. Взрослея, мы ходим в музеи, посещаем театры. Питание, медитации, аскезы и многое другое – это все про духовное развитие человека. В процессе духовного развития человек обретает целостность, открывает новые грани себя, формирует новое представление о себе и мире. Одновременно с этим меняется и его образ жизни. Духовный путь – это длительная и извилистая дорога. Для духовного воссоединения с миром требуется полное принятие – ментальное согласие с происходящим событием, контакт с собственными переживаниями по поводу события, и принятие своих чувств с этим связанных.

Духовное развитие детей требует постоянного внимания и поддержки. Вместе с тем, необходимо помнить, что каждый ребенок уникален и может иметь различные интересы и

склонности. Поэтому важно создать условия, в которых они могут развиваться, и получать поддержку в своих усилиях. Только тогда дети смогут раскрыть свой потенциал и стать гармоничными личностями. В современном мире духовное развитие детей стало особенно важным, так как они сталкиваются с множеством информации и влияний из окружающей среды. Для детей духовное развитие проявляется в понимании добра и зла, в понимании норм поведения. Для успешного духовного развития, ребенку необходимо иметь поддержку со стороны родителей и педагогов.

Одним из важных аспектов духовного развития является развитие эмпатии и умение сочувствовать другим людям. В современном мире, где индивидуализм и эгоизм стали нормой, важно учить детей быть внимательными к чужим переживаниям и потребностям. Кроме того, детям необходимо учиться управлять своими эмоциями и развивать самоконтроль, что поможет им справляться с различными ситуациями и конфликтами.

Также необходимо уделять время развитию ребенка в сфере искусства и творчества. Музыка, живопись, танцы и другие виды искусства помогают ребенку выражать свои эмоции и мысли, развивают способность к творческому мышлению и воображению. Кроме того, изучение литературы и философии позволяет детям задаваться глубокими вопросами о смысле жизни и размышлять о моральных дилеммах.

Нравственность – это граница дозволенного, определяемая совестью, но верхней границы нет, так как духовность бесконечна. Наличие нравственности является основой для развития духовности, и без духовности невозможно осуществить воспитание. Поэтому миссия педагога заключается в том, чтобы раскрыть духовный потенциал ребенка, помочь ему осознать духовную сторону мира и свое место в нем.

Эффективность работы с духовно-нравственным потенциалом ребенка зависит от умения педагога понимать и любить детей, а также от веры в силу воспитания. Педагог не только передает ученику информацию, но и учит его любить жизнь. Жизнь предоставляет много возможностей для выращивания зерна веры и любви в душе человека, которое может превратиться в дерево, на ветвях которого процветают истинные добродетели, такие как терпение, мудрость, мужество, великодушие и самопожертвование.

Важное умение педагога – научить ребенка жить в красоте, а не в уродстве, стремиться к поиску истины, а не пребывать во лжи, достигать добра и совершенства, а не зла и примитивности. Также важно искать и находить в окружающих людях лучшее, просто хорошее, что представляется "заслоненной красотой".

Из всего вышесказанного можно сделать вывод о том, что духовное развитие – важная часть жизни, которую нужно развивать, в этом и заключается актуальность данной темы.

Тематическое направление отрядного дела – нравственно-эстетическое воспитание. Данное мероприятие способствует раскрытию творческого потенциала каждого ребенка, умению находить пути решения в сложных ситуациях и дает возможность пересмотреть взгляды на нравственно-этические темы.

Форма проведения: тематическая игра.

В подготовительный этап входит проведение опроса с целью определения уровня духовного развития (Приложение А), моральных ценностей и этического поведения.

Для проведения мероприятия необходима первичная подготовка и сопровождение детей в процессе его реализации.

В ходе проведения отрядного дела вожатые должны помочь детям научиться определять свои чувства, уметь их выражать.

Целевая аудитория: 12 –14 лет.

Период смены: вторая половина смены.

Цель: создание условий для духовного развития подростков.

Задачи:

1. Проинформировать участников смены об основных аспектах понятия «душа» через обмен опытом.
2. Содействовать воспитанию ценностного отношения у подростков через развитие умения проявлять заботу о других людях и окружающей природе.
3. Помочь детям в определении способов выражать свои чувства.
4. Создать условия для сплочения коллектива через межличностное коммуницирование и взаимодействие.

Ресурсное обеспечение

Кадровый ресурс:

Для реализации отрядного дела были привлечены трое вожатых из разных отрядов, психолог для анализа результатов анкетирования по уровню коммуникации.

Старший педагогический состав дал методические рекомендации для проведения отрядного дела для увеличения значения педагогического эффекта.

Материально-техническое обеспечение:

Проектор,
Цветной принтер,
Колонки,
Костюмы персонажей мультика «Тайна Коко» ,
Белая бумага,
Ручки,
Карандаши,
Фломастеры,
Скотч обычный,
Ноутбук

Информационный ресурс:

Опрос, размещение итогов игры на официальной странице социальной сети и официальном сайте учреждения.

Место проведения: актовый зал

Основная часть

Дело начинается с показа ролика, который помогает подчеркнуть важность моральных ценностей, таких как любовь, сострадание и уважение к другим людям. Ролик мотивирует на самоанализ, саморефлексию и самоуправление – качества, которые подросток в будущем сможет использовать как ценные инструменты.

По результатам опроса, участники делятся на две команды: «ДА» и «НЕТ». У каждой команды свой маршрутный лист, по которому они будут проходить различные локации с заданиями.

Для команды «ДА» задания будут легкими и время на выполнение одного задания – 5 минут. Для команды «НЕТ» – задания от сложного к простому, для осознания трудности пути в начале и более легкому прохождению его окончанию, если человек имеет более высокий уровень духовного развития. Время на выполнение заданий – 8 минут (5 минут – на выполнение, 3 минуты – обучение в игровом формате).

Команда без обучения:

- проходит задания;
- решает ситуационные задачи.

Команда с обучением:

- проходит обучение;
- проходит задания;

– решает более сложные ситуационные задачи.

Таким образом, можно сказать, что основное различие между этими двумя командами заключается в том, что команда с обучением решает более сложные ситуационные задачи. Возможно, ее члены получают дополнительные знания и навыки, которые позволят им справиться с более сложными заданиями в будущем и развиваться духовно.

В конце мероприятия обе команды собираются на локацию "медитация", чтобы освободиться от эмоционального напряжения.

1 локация – ролевая игра. Каждая группа получает сценарий, в котором герою предстоит сделать сложный моральный выбор.

Группы должны обсудить ситуацию и прийти к общему решению, основываясь на своих нравственных ценностях.

После обсуждения каждая группа представляет свое решение перед остальными участниками.

2 локация – медитация, простой и доступный способ помочь детям расслабиться, улучшить концентрацию, справиться с эмоциями и прийти к внутренней гармонии.

Этапы проведения медиации:

Для этого создается уютная атмосфера в тихом и спокойном месте без посторонних шумов. Приглушается свет, ребята садятся в удобную позу, расслабившись, проводят глубокий дыхательный цикл и практику благодарности и визуализации.

Ведущий: «Сядьте в удобной позе, выпрямите спину. Можно закрыть глаза или сосредоточить взгляд на одной точке. Начинайте расслаблять свое тело с мышц ног и постепенно поднимайтесь выше, расслабляя мышцы живота, спины, рук, шеи и лица. Каждая часть тела становится тяжелой и свободной от напряжения.

Сделайте глубокий вдох и выдох, считая до трех на вдохе и до трех на выдохе. Это поможет снять напряжение и обеспечить релаксацию.

Представьте себя в спокойном месте, таком как лес или пляж. Почувствуйте звуки, запахи, температуру. Вокруг безопасный и спокойный мир!»

Подумайте о нескольких вещах, за которые вы испытываете чувство благодарности. Это могут быть люди, животные или ситуации, которые делают его счастливым. Направьте положительные мысли тем, кто помогает вам чувствовать себя хорошо.

Медленно откройте глаза и двигайтесь, растягиваясь или выполняя медленные движения, чтобы вернуться в бодрствующее состояние.

Все участники делятся своими впечатлениями и чувствами после медитации, что помогает им установить эмоциональную связь друг с другом и закрыть мероприятие в спокойной и гармоничной обстановке.

**Приложение к
ОТЯДНОМУ ДЕЛУ
ТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА
«ВСЁ НАЧИНАЕТСЯ С ДУШИ»**

Опрос.

1. Ваш возраст:

- а) 11 лет
- б) 12 лет
- в) 13 лет
- г) 14 лет

2. Что означает "духовное развитие" для вас?

- а) Развитие веры и религиозности
- б) Развитие моральных ценностей и этики
- в) Развитие внутреннего мира и самосознания
- г) Другое

3. Какие из следующих деятельностей/практик помогают вам развиваться духовно? (Можно выбрать несколько вариантов)
- а) Медитация или йога
 - б) Религиозные обряды или посещение храмов
 - в) Чтение или изучение духовной литературы
 - г) Размышления или ведение дневника
 - д) Участие в добровольческих или благотворительных проектах
 - е) Общение с природой (прогулки, походы и др.)
 - ж) Участие в религиозных или духовно-нравственных группах
 - з) Другое
4. Как часто вы занимаетесь духовным развитием?
- а) Ежедневно
 - б) Пару раз в неделю
 - в) Раз в месяц
 - г) Когда появляется необходимость
 - д) Редко или никогда
5. Ощущаете ли вы положительные изменения в своей жизни благодаря духовному развитию?
- а) Да, значительные изменения
 - б) Да, несколько положительных моментов
 - в) Иногда замечаю положительные изменения
 - г) Не знаю/Не уверен(а)
 - д) Нет, не замечаю никаких изменений

Ситуации для ролевой игры

«Правда или ложь»: Герои узнают о том, что другой персонаж скрывает важную информацию. Они должны решить, стоит ли им выявить правду, которая может повредить отношениям с этим персонажем, или лучше оставить все как есть, сохраняя доверие и гармонию.

«Спасти или наказать»: Герои замечают, как один из их друзей совершает что-то неправильное или вредное. Они сталкиваются с дилеммой: спасти друга от наказания и сохранить его доверие, или предать его действия и сдать взвод. Каждый герой должен принять свое решение и противостоять внутренним конфликтам.

«Правдивость или слава»: Герою предлагают участие в телешоу или конкурсе, в котором нужно подделывать ответы или проявлять вранье, чтобы получить большую популярность и победить. Они должны решить, стоит ли им выбирать славу и ложь или остаться верными своим принципам и быть правдивыми.

«Для себя или для всех»: Герои узнают, что у них есть уникальная возможность использовать свои способности или знания, чтобы изменить жизнь других людей. В то же время, они осознают, что при этом могут потерять что-то ценное для себя. Они должны сделать сложный выбор между своим благополучием и благополучием всех других.

«Самовыражение или принятие»: Герою предлагают присоединиться к новой группе или стать частью некоторого движения, которое противоречит его собственным убеждениям или ценностям. Герой должен решить, сохранить свою индивидуальность, или пойти на компромисс и приспособиться для того, чтобы быть принятым в новое сообщество.

«Приключения Роберта и его собаки Баркса»: Героям этой истории, мальчику Роберту и его собаке Барксу, предстоит сделать выбор: помочь затерявшейся девочке и спасти ее или найти дорогу домой и спастись самим. Во время прогулки в лесу, Роберт и Баркс встречают одинокую и испуганную, заблудившуюся девочку. Роберт понимает, что они могут проводить девочку до дома, но это продлит их прогулку на неопределенное время и может поставить их собственную безопасность под угрозу. Однако, Роберт также

знает, что оставить девочку одну в лесу очень опасно. Вместе с Барксом они решают помочь девочке и в конце истории успешно проводят ее до дома. Сделав этот сложный моральный выбор, герои оценят значимость сопереживания и помощи ближнему, даже если это вызывает определенные трудности.

«Путешествие Пеппер и его друзей»: Пеппер – маленький пингвин, который живет в Антарктиде. Когда группа его друзей, состоящая из разных видов пингвинов, находят загрязненное маслом побережье. Герои вынуждены принять решение. Они понимают, что масло поражает их дом и вредит рыбам и китам. Пепперу и его друзьям предлагается выбор: они могут продолжать свое путешествие в поисках лучшего места жительства, но тогда оставят помощь нуждающимся и рискуя их жизнями. Вместо этого, они решают остаться и организовывают команду для очистки масляного загрязнения. Это сложный выбор, но Пеппер и его друзья учатся ценить и беречь окружающую среду и понимают, что их действия могут вносить положительные изменения в мир.

«Маленький принцесса и обида»: История о маленькой принцессе, которая сталкивается с обидами со стороны своих сверстников. Героиня, вместо того чтобы мстить и ответить на обиды, сталкивается со сложным моральным выбором. Она решает простить своих обидчиков и поступать с любовью и добротой. Принцесса узнает, что самое сильное оружие против обиды – это проявление терпения и сострадания. В конце истории, ее друзья и обидчики осознают важность проявления уважения и заботы друг к другу, а героиня понимает, что моральные ценности гораздо значимее, чем месть или злость.

Эти сценарии помогут детям понять сложность и важность моральных выборов, а также развить критическое мышление и умение принимать ответственные решения.

Все локации проводит ведущий (персонаж из мультфильма «Тайна Коко»), с определенным реквизитом.

Раздел 2. Номинация «Дружинное дело»

Тюков Григорий Максимович,
*руководитель спортивного направления
детского оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Пионер»,
участник педагогического отряда «Пламя».*

ДРУЖИННОЕ ДЕЛО СОСТЯЗАНИЕ «ПИОНЕРСКИЙ ПОЛИАТЛОН»

Пояснительная записка

Тематическое направление: укрепление здоровья в рамках комплексной программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни».

Актуальность. Оздоровление не теряет актуальности на протяжении последних лет, и Комплексная программа «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» – востребована на современном этапе развития образования. В современном мире, где распространены неправильное питание, сидячий образ жизни и многочисленные развлекательные технологии, дети все чаще испытывают проблемы, связанными со здоровьем.

Пребывание в лагере предоставляет уникальную возможность для ребенка провести каникулы на свежем воздухе, научиться новым видам активности и обрести знания о правильном питании, здоровом общении, пополнить спортивные навыки, стать участником массового спорта. Кроме того, условия детского лагеря способствуют формированию здорового образа жизни, где забота о физическом и психическом здоровье становится главным приоритетом, а модель поведения вожатого, инструктора, педагога – примером для детей.

По тестированию, проведенными педагогическим составом ДОЛКД «Пионер» летом 2022 года, у 36% детей, не занимающихся спортом до лагеря, но вовлеченных в спортивные активности в период смены, проявился интерес к активному образу жизни после завершения смены в лагере. Дети высказывали мнения о том, что заниматься спортом им мешают их невысокая результативность, стеснительность, неуверенность, не комфортная психологическая атмосфера, чрезмерное давление родителей. По их мнению, «Лагерь – территория лайта», «Лагерь – место, где я свободен от предрассудков и чужих мнений».

Важно отметить, что условия лагеря наиболее оптимальны для реализации задач педагогики здоровья, так как способствуют развитию социальных навыков и взаимоотношений. Общий интерес к здоровому образу жизни объединяет детей, помогает детям осознать важность заботы о своем здоровье, формирует правильные привычки на протяжении всей их жизни, помогает создать дружественную атмосферу, где поддержка и взаимопомощь становятся нормой. Это способствует физическому и психическому развитию детей, а также обеспечивает базу для здорового и успешного будущего.

Отличительные особенности и новизна полиатлона – доступность и оздоровительная направленность.

Новизна полиатлона во включении самостоятельных видов спорта и двигательной деятельности, отличной друг от друга по характеру и объему, при этом все двигательные действия в комплексе оказывают положительное влияние на физическое и психологическое развитие организма ребенка. Данный формат первенства редко используется, так как требует больших затрат временного и кадрового ресурсов.

Форма дружинного дела

Для проведения выбрана форма «спортивная игра», которая обладает убедительным потенциалом игровых, воспитательных и образовательных технологий.

Во-первых, спортивные игры способствуют физическому развитию детей. Участие в активных играх помогает детям развивать свои физические навыки, улучшает координацию движений и силу мышц.

Во-вторых, спортивные игры помогают детям развивать социальные навыки. Игра в команде требует сотрудничества, коммуникации и уважительного отношения к другим участникам. Дети учатся работать в группе, решать конфликты и принимать решения вместе. Это важные навыки, которые будут полезны детям в будущем, не только в спорте, но и в жизни.

Третья причина, почему спортивные игры полезны для детей, заключается в том, что они способствуют развитию психологических навыков. Участие в соревнованиях помогает детям узнать, как работать над своими целями, быть настойчивыми и управлять своими эмоциями. Они учатся справляться с неудачами и стремиться к лучшим результатам. Все это развивает их самоуверенность и уверенность в своих силах.

Целевая аудитория мероприятия: дети и подростки из полных и неполных семей, дети и подростки в ТЖС 7 – 17 лет.

Количество участников: 203 человека

Период смены, в который проводится мероприятие: основной

Продолжительность мероприятия: 60 минут

Роль мероприятия в системе дружинной работы:

Роль дружинного дела – ключевое спортивное мероприятие смены.

Дружинное дело «Пионерский полиатлон» – инструмент достижения целей программ: смены «Эмоция – лето», программы воспитания и комплексной программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», направленных на реализацию задач по укреплению всех аспектов здоровья, развитию эмоционального интеллекта личности ребенка.

Цель: укрепление здоровья через реализацию задач модуля «Здоровый образ жизни» программы воспитания ДОЛКД «Пионер», комплексной программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», программы лета «Эмоция – лето» и вовлечение детей в активную спортивную деятельность в Олимпийских видах спорта.

Задачи:

1. Приобщение детей и подростков к спорту, ведению здорового образа жизни.
2. Развитие физического здоровья у детей и подростков.
3. Воспитание уверенности, воли к победе, командных навыков, коммуникации.

Предполагаемые результаты:

- дети получают положительный опыт участника спортивной команды;
- дети узнают условия полиатлона;
- дети реализуют индивидуальные спортивные способности;
- дети будут проявлять признаки уверенности и воли к победе;
- у детей будет выявлена положительная динамика изменения уровня ценностного отношения к здоровому образу жизни, собственному здоровью.

Предполагаемые результаты было запланировано определить в результате анкетирования и педагогического наблюдения.

Ресурсное обеспечение

Кадровый ресурс

Для проведения мероприятия были привлечены:

– вожатые в составе 10 человек, из них 5 вожатых – обеспечивали фиксацию спортивных результатов на индивидуальном этапе игры; 5 вожатых – осуществляли наблюдение за командным этапом соревнований;

– судья и ведущий мероприятия – руководитель спортивного направления.

Материально-технический ресурс

Для реализации общелагерной спортивной игры были использованы:

- 1) Дорожные конусы;
- 2) Ключки хоккейные;
- 3) Пластиковые мячи;
- 4) Мячи для большого тенниса;
- 5) Секундомеры;
- 6) Рулетка;
- 7) Мел;
- 8) Скакалки;
- 9) Листы учёта спортивных результатов;
- 10) Эстафетные палочки;
- 11) Манишки с номерами отрядов и порядковым числом для каждого спортсмена;
- 12) Ленты для ограничения эстафетной зоны.

Место проведения: территория ДОЛКД «Пионер».

Ход игры

Отрядам предстоит поучаствовать в спортивной игре, испытав свои силы в одном из интереснейших олимпийских видов спорта – полиатлон, Полиатлон – вид спорта, включающий несколько видов многоборья, в самых различных спортивных дисциплинах.

Всего в игре будет представлено шесть видов спортивного многоборья: подтягивания, метание мяча, бег с препятствиями, обведение конусов при помощи клюшки и мяча, прыжки в длину и эстафетная гонка. Из отрядов на добровольной основе выбирается двенадцать самых спортивных, физически и эмоционально готовых к состязанию ребят, каждый из которых участвует в определенном виде многоборья (по 2 человека с отряда в одном из шести индивидуальных видов многоборья).

Игра проходит по графику. Результаты заносятся в таблицу «Лист учёта индивидуального этапа спортивных соревнований» (Приложение).

К игре готовятся не только игроки, но и группа поддержки. Среди поддержки определяются ответственные «Мотиваторы» и «Администраторы». Поддержка обеспечивает эмоциональный фон, настрой, физическую подготовку на случай замены.

В начале игры спортсмены распределяются по точкам проведения своих видов спортивного многоборья. В течение получаса в каждом виде многоборья определяются сильнейшие спортсмены, которые зарабатывают баллы для сборной своего отряда. После индивидуальных видов многоборья ребятам остаётся поучаствовать в командной эстафете. Лучшие команды так же смогут получить баллы в свою копилку за хорошее выступление в эстафетной гонке. По окончанию всех видов соревнований подсчитываются баллы и определяются призёры и победители.

Подведение итогов

Побеждает команда, которая закончила многоборье первой.

Стимулирование

Результаты соревнований размещены на официальном сайте учреждения, на официальной странице социальной сети ВКонтакте, на стенде в лагере.

Победители и призеры заносятся в книгу рекордов «Пионера» и при повторном пребывании ребенка на следующих сменах, при его желании, он включается в судейскую коллегию или в оргкомитет соревнований.

На торжественной линейке закрытия смены победителям и призерам вручаются грамоты. На имя родителей направляется Благодарственное письмо от лица администрации лагеря.

Пионерский полиатлон – перспективная форма спортивной работы при малых материальных затратах, побуждающая интерес у участников команд и групп поддержки.

Приложение к ДРУЖИННОМУ ДЕЛУ СОСТЯЗАНИЕ «ПИОНЕРСКИЙ ПОЛИАТЛОН»

Лист учёта индивидуального этапа спортивных соревнований

Отряд	ФИО	1 попытка	2 попытка	3 попытка	Результат
1					
2					
3 и т.д.					

Анкета

Ты стал участником спортивной команды в «Пионерском полиатлоне», ответь, пожалуйста, на вопросы:

- ты получил положительный или отрицательный опыт участника спортивной команды? _____
- как ты думаешь – участие в спортивных состязание укрепляет уверенность и волю к победе? _____
- что такое полиатлон? _____
- ты смог реализовать свои спортивные способности? _____
- здоровый образ жизни – это важно? _____
- твое собственное здоровье – это ценно? _____

Пашаева Рената Аслановна,

*методист детского оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Созвездие Юниор»,
участница вожатского отряда «Компас».*

**ДРУЖИННОЕ ДЕЛО
ЯРМАРКА «ВСЕМИРНАЯ ВЫСТАВКА ЭКСПО»**

Пояснительная записка

Тематическое направление: умственное воспитание

Актуальность. ЕХРО – выставка, которая является открытой площадкой для демонстрации технических и технологических достижений. ЕХРО – это международное выставочное мероприятие, на котором участники из разных стран представляют свои достижения в различных областях. ЕХРО проводится с целью демонстрации новых технологий, инноваций, культурных достижений и развития экономики.

На ЕХРО представлены павильоны стран – участниц, где они демонстрируют свои достижения и инновации. Кроме того, проводятся культурные программы. ЕХРО играет важную роль в стимулировании инноваций, развитии экономики и культурного обмена между странами, и они продолжают привлекать внимание и интерес со стороны участников и посетителей.

Всемирная выставка ЕХРО в рамках лагеря – это площадка, для демонстрации собственных возможностей, выстраивания стратегии для достижения новых высот в саморазвитии, умении интегрировать различные виды творческой и умственной деятельности.

В рамках игрового погружения лагеря в 1965 год отряды столкнулись с научными комплексами великих ученых – педагогов, которые помимо своих научных достижений стали прекрасными наставниками для многих студентов нашей страны. При успешном прохождении всех научных комплексов и соответствующих им областей науки, участникам сообщается, что Международное бюро выставок обратилось к Создателям «Большой игры» с целью проведения всемирной технологической выставки ЕХРО.

Вдохновившись опытом ученых, игрокам предоставляется шанс – стать такими же учеными, и предложить свою грандиозную идею по улучшению мира на всемирной выставке ЕХРО. В течении дня игрокам необходимо подготовить свой глобальный научный проект и представить к защите по правилам ЕХРО технологическую разработку (новейшее изобретение), организованный выставочный павильон.

В данном дружинном деле используется технология – проектная деятельность, которая:

1. Способствует всестороннему развитию ребенка. В ходе работы над проектом, ребенок применяет и углубляет знания, полученные из школьной программы, строит связи между разными предметами и учится решать сложные задачи. Таким образом, дети развивают свои интеллектуальные способности, улучшают память, умение анализировать и принимать решения.

2. Способствует развитию коммуникативных навыков. В ходе работы над проектом дети общаются, сотрудничают, выражают свои мысли и идеи. Таким образом, они учатся слушать друг друга, аргументировать свои позиции, работать в команде и решать конфликты. Эти навыки очень важны в современном обществе, где требуется умение работать в коллективе и находить компромиссы.

3. Предоставляет возможность для творческой самореализации. Ребенок становится автором своего проекта, в котором может проявить свои интересы, творческий

потенциал и уникальные идеи. Дети получают возможность проявить свою индивидуальность, увидеть результат своего труда и почувствовать гордость за свои достижения.

Таким образом, проектная деятельность является актуальным методом в работе с детьми, который способствует развитию их интеллектуальных, коммуникативных и творческих способностей. Она помогает детям стать активными участниками общества, готовыми к решению сложных задач и творческому мышлению.

Алгоритм организации дружинного дела «Всемирная выставка ЕХРО»

Участники оказываются в 1965 году, где им необходимо погрузиться в мир науки и наставничества.

1. Подготовительный период – проектная деятельность в отрядах.

За каждым отрядом закрепляется ответственный лаборант (вожатый).

Мероприятия и задания готовят создатели (представители старшего педагогического состава).

2. Работа выставки ЕХРО: презентация, защита проектов в формате ярмарочного гуляния.

Форма мероприятия. Для развития творческого и интеллектуального потенциала необходима свободная открытая форма мероприятия – ярмарка. Акцент мероприятия направлен на создание позитивной и безопасной среды, погружаясь в которую дети наслаждаются развлечениями, активно участвуют в познавательной, обучающей и творческой деятельности, а также получают возможность для социализации и взаимодействия с другими детьми.

Через работу над проектами дети учатся применять полученные знания и навыки на практике, а также совершенствуют коммуникационные и презентационные навыки.

Целевая аудитория воспитательного мероприятия: участники от 7 и более лет

Период смены, в который проводится мероприятие: основной период: медиана смены

Роль мероприятия в системе дружинной работы: ключевое дружинное образовательно-досуговое мероприятие, способствующее сплочению участников смены.

Целевой блок

Цель: Создание условий для развития у участников смены творческого и критического мышления, формирования навыков планирования, организации и самостоятельной работы, сплочения ВДК через проектную деятельность.

Задачи:

- развивать наглядно-действенное мышление через вовлечение детей в познавательную деятельность;
- развивать навыки командной работы через привитие привычек слушать и слышать друг друга в процессе достижения общих целей;
- развивать креативное мышление, формировать гибкие навыки;
- предоставить возможность для творческой самореализации ребенка.

Ресурсное обеспечение

Кадровый ресурс:

- ведущий;
- звукооператор;

- «приглашенная звезда» – вожатый, который поет в музыкальные паузы;
- лаборанты – вожатые;
- создатели заданий – СПС;
- фотограф, видеограф.

Материально-технический ресурс: большое открытое пространство на свежем воздухе. Ткани, костюмы, реквизит, элементы декораций, канцелярские товары (бумага А4, А3, А1, крафт-бумага, ножницы, краски, клей, воздушные шары, бечёвка, скотч, коробки, картон), столы, стулья, покрывала, большие звукооператорские колонки, микрофон, принтер, светомузыка, сувенирная продукция, ноутбук.

Педагогические технологии (методы/приемы)

Проектная деятельность

1. Конструирование
2. Презентация, защита

Этапы подготовки мероприятия

Один из периодов смены посвящен достижениям советской эпохи, а именно 1965 год. Участники столкнулись с картой научных комплексов, посвященных великим российским ученым – педагогам: Вавилов – ботаник, Ключевский – историк, Белелюбский – инженер. Помимо высоких достижений в своих областях науки, эти люди стали настоящими наставниками для многих студентов страны. И для логического завершения 1965 года необходимо предоставить игрокам шанс сделать свой прорыв в науке. Для этого необходимо:

1. Сообщить на старте дня игрокам информацию о проведении Всемирной выставки ЕХРО.
2. Выдать отрядам задание: а) создать проект и макет новейшего изобретения человечества; б) подготовиться к презентации и защите проекта; в) создать свой выставочный павильон.
3. Обменять заработанные чипы в отряде на весь необходимый реквизит, ткани, канцелярские товары и т.п.
4. Обменять заработанные чипы в отряде на площадку для размещения павильона.
5. Подготовить плейлист для ярмарочных гуляний.
6. Подготовить лотерейные билеты и призы.
7. Подготовить акционерные коробки для каждого отряда, и распечатать акционерные билеты.
8. Подготовить дополнительные развлекательные площадки: выступление «приглашенной звезды», фотозона, зона лотереи.

Содержание

Все отряды собираются на площади проведения Всемирной выставки ЕХРО. Отряды заранее на подготовительном этапе сооружают павильоны.

Ведущий мероприятия (Создатель «Большой игры») в ярком эпотажном образе приглашает отряды на открытие выставки ЕХРО. Отряды выстраиваются буквой «П» на площади перед ведущим. Ведущий объясняет основные моменты проведения выставки и торжественно объявляет выставку открытой:

«Добрый вечер, дорогие участники «Большой игры». Ваши успехи в прохождении научных комплексов Вавилова, Ключевского и Белелюбского поразили нас, и сподвигли Международное бюро выставок обратиться к нам с целью проведения всемирной технологической выставки на территории Большой игры. Вам – игрокам представился шанс – стать учеными и предложить свою грандиозную идею по улучшению мира на всемирной выставке ЕХРО. ЕХРО – выставка, которая является открытой площадкой для

демонстрации технических и технологических достижений. В течении всего дня Вам необходимо было подготовить свой глобальный научный проект, а также подготовиться к его представлению/защите. На протяжении всей выставки EXPO вам необходимо не только ярко и интересно презентовать свое изобретение, но и познакомиться со всеми продуктами других павильонов. У каждого из вас есть свой акционерный билет. Вы можете наблюдать 5 акционерных коробок, с названиями всех отрядов. В течении всей выставки вам необходимо определиться, чей проект оказался для вас самым интересным и поразительным. После этого, вы имеете право проголосовать за самый интересный проект, опустив билет в коробку, с соответствующим номером отряда. После этого голос отменить невозможно, и он автоматически учитывается в системе голосования. Разумеется, за свой проект проголосовать невозможно. Для предотвращения нечестных голосов, билеты у всех отрядов имеют отличный от других цвет. В завершении выставки мы определим абсолютного победителя EXPO по мнению народного голосования. Также на протяжении всей выставки Вас будут ждать еще много классных сюрпризов, и совсем скоро вы о них узнаете. (Выступление приглашенной звезды, фотозона, лотерея).

Наш EXPO – это открытая площадка. Быть выдающимся ученым – недостаточно. А вот быть лучшим в науке, при этом сохранить интеллектуальное, духовное, психологическое, социальное и физическое здоровье через общение, танцы, музыку, радость – это удивительно, прогрессивно, современно! И EXPO – это именно то место, где всего этого можно достичь.

Общайтесь между отрядами, между собой, общайтесь со всеми лаборантами, фотографируйтесь, танцуйте, наслаждайтесь моментом, но не забывайте основную цель нашего мероприятия – представить всем свою самую гениальную идею научной разработки. И на этом моменте я торжественно объявляю Всемирную технологическую выставку EXPO открытой! На сцену я приглашаю наш самый первый сюрприз – приглашенную звезду российской эстрады, певицу Zivert со своим нашумевшим синглом, приветствуем, и обязательно все подпеваем ей».

На этом вводный текст ведущего и объяснения правил выставки заканчивается, выступает «приглашенная звезда».

Все участники выставки расходятся по своим и соседним павильонам. Перемещаются они без маршрутного листа, без временных ограничений, свободно в своем комфортном темпе, со своим интересом и только по своему выбору.

Также по всем станциям проходит экспертный совет выставки, который возглавляют Создатели. Они посещают все павильоны, общаются с разработчиками, со спикерами, задают определенные вопросы, изучают изобретения, дают рекомендации.

В середине мероприятия ведущий объявляет, что на EXPO начинается большая лотерея, и каждый желающий может получить бесплатный лотерейный билет (см. Приложение А).

По завершению ярмарочных гуляний проходит Большая лотерея, где разыгрываются ценные призы. Также, подсчитываются результаты акционерных вложений и определяется лучшее изобретение выставки.

Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы вожатых/педагогов других ДОЛ

Для проведения Всемирной выставки EXPO рекомендует выполнить следующие обязательные условия:

- изучить ключевые прошедшие выставки EXPO – Дубай, Астана, Париж. Ориентироваться в этой теме;
- подготовить больше открытое пространство для проведения выставки (и больше крытое, при риске плохой погоды);
- подготовить кадровые ресурсы в полном объеме, и материально-технические в большом объеме, для достижения нужного эффекта от проведения мероприятия;

– проводите данное мероприятие на медиане смены, либо в периоды спада настроения, оно создаст хороший эмоциональный подъем.

**Приложение к ДРУЖИННОМУ ДЕЛУ
ЯРМАРКА «ВСЕМИРНАЯ ВЫСТАВКА ЭКСПО»**

Графический материал выставки ЭКПО



Рисунок А.1 – Лотерейный билет

Кукус Дарья Сергеевна,
*вожатые детского санаторного оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Тимуровец»,
участница вожатского отряда «Родник»*

Смышляева Софья Евгеньевна,
*вожатые детского санаторного оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Тимуровец»,
участница вожатского отряда «Родник»*

**ДРУЖИННОЕ ДЕЛО
ТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА «ВАС КАСАЕТСЯ»**

Пояснительная записка

Тематическое направление: нравственно-эстетическое воспитание.

Актуальность. Различные дружинные конструкторские игры направлены на развитие навыков работы в команде, развивают чувство значимости каждого участника и предполагают создание конкретного значимого продукта для дружины. Каждый ребёнок вносит личный вклад в его разработку, благодаря чему в отряде создаются условия для сплочения и командообразования.

Конструкторская игра «Вас касается» — это динамичное действие, состоящие из 3 этапов, на каждом из которых дети строят по одной части одного большого отрядного корабля (продукта игры): на первом этапе – основание, на втором этапе – каюты, на третьем этапе – флаг, паруса.

Задача: собрать ресурсы для создания корабля, выполнив интеллектуальные задания, передвигаясь по территории, собирая игровую валюту (приложение 4) для обмена на ресурс (приложение 5), и выполняя физические задания с ограничениями (приложение 1). Задания помещены в надутые воздушные шары, приклеенные к бечёвке. Итоговая игровая цель – перенести стаканы с водой и заполнить ими «реку», по которой корабль отправится в плавание.

Каждое из интеллектуальных заданий содержит вопросы о людях с ограниченными возможностями здоровья. Отвечать необходимо на время. Каждое задание сопровождается ограничением возможности его выполнения: на руку, ногу, глаза и т.д. привязывается жёлтая ленточка. Выбор желтого цвета обуславливает некоторые моменты в жизни человека с инвалидностью по зрению. Желтый цвет – последний из всех, которые различает человек, теряющий зрение. Поэтому таблички Брайля, тактильные полосы, дорожные указатели парковки для инвалидов имеют желтый цвет.

Итак, повязанная желтая ленточка принята нами, как игровое условие, обозначающее ограничение возможности здоровья для человека.

Чтобы завершить игру участники должны набрать определенное количество воды в ёмкость, сделать один большой отрядный корабль с флагом, представить его и направиться в плавание по морю «свободы от ограничений». Флаг корабля содержит жёлтый цвет, название корабля должно быть связано с названием моря (свобода от ограничений). Лучшая презентация корабля определяет «Корабль – победитель», который становится первооткрывателем моря и получает баллы, необходимые для победы в игре смены.

Нравственное и моральное осмысление социального статуса человека с ОВЗ на сегодняшний день очень актуально. В России проживают 13 миллионов инвалидов. Не каждый человек задумывался и ставил себя на место такого человека и осознавал физические, моральные, эмоциональные трудности, связанные с ОВЗ. Многие относятся к людям с инвалидностью, как к «странным», «не таким», «другим». Конструкторская игра «Вас касается» разработана с целью воспитания у детей толерантности, эмпатии, сострадания, привития чувства равенства вне зависимости от социального статуса человека через игровой прием ограничения возможностей.

Форма проведения – динамичная конструкторская игра.

Для воспитания у детей ценностных отношений редко используют форму конструкторской игры. Чаще проводят беседы, лекции, тренинги, спектакли. Данная игра предусматривает воздействие на воспитание через создание условий, в которых люди с ОВЗ проживают ежедневно. Повязав жёлтую ленточку на «проблемную часть тела», дети выполняют игровые задания.

Целевая аудитория воспитательного мероприятия:

Участники от 13 лет и больше

Период смены, в который проводится мероприятие:

Начало основного периода

Продолжительность: 50 – 60 минут

Роль мероприятия в системе дружинной работы

Мероприятие проводится с целью решения задач комплексной программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни». Во время игры дети развивают социальное, духовное здоровье. Полученные отрядами баллы повлияют на итог игры смены.

Цель, задачи и планируемые результаты

Цель: создание условий для воспитания у детей толерантности, эмпатии, сострадания, привития чувства равенства вне зависимости от социального статуса человека через игровую технологию с применением способа реального ограничения возможности передвигаться, слышать, видеть.

Задачи:

- Познакомить детей с особенностями быта человека с ОВЗ;
- Воспитывать уважение, сострадание и желание помогать людям с ОВЗ;
- Учить соблюдать права людей с ОВЗ;
- Тренировать умение выражать и отстаивать свое мнение, не нарушая право других на выражение собственного мнения;
- Развивать навык коллективной работы.

Планируемые результаты:

Дети узнают об использовании жёлтого цвета для инвалидов, изменят отношение к людям с ограниченными возможностями, расширят кругозор знаний о взаимодействии с людьми с ОВЗ, выполнят задания в условиях ограничения возможностей, построят корабль и поустят в плаванье по морю «свободы от ограничений».

Ресурсное обеспечение

Кадровые: звукооператор, вожатые.

Материально-технические: два микрофона, ноутбук, колонки, принтер, ресурсы для создания «корабля», атласные ленты желтого цвета по числу участников (нарезанных по 25 – 30 см), канцелярские принадлежности (бумага для печати жетончиков – корабликов и для росписи заданий), пластиковые стаканчики по 10 на каждый отряд, скотч, по 3 воздушных шарика, бечёвка, цветной скотч, костюмы, пластиковые столы, повязки для глаз, конусы, гуашь.

Место проведения: площадь встреч

Игровая территория: остров

Игровая легенда

Команда мореплавателей, путешествуя по морю столкнулась с рифом, корабль потерпел крушение и пошел ко дну. Добравшись до ближайшего острова, который оказался заселен необычными жителями, они пытаются выбраться с острова домой, для этого им необходимо построить новый корабль. Жители этого необычного места предложили свою помощь в строительстве корабля. Игрокам предстоит построить корабль, договориться с жителями загадочного острова о предоставлении ресурсов, но для этого необходимо установить контакт с ними, что будет не просто.

Ход игры

Погружение

Дети размещаются на Главной площади. Каждый отряд – «порт». Происходит погружение в историю (Приложение 6)

Первый этап – правила игры

Для игры необходимо разработать и передать отрядам перечень звуковых сигналов, обозначающих виды «ограничений», «старт игры», «стоп». «Ограничение» вступает в силу после звукового сигнала по системе оповещения. До сигнала ограничения не работают.

От каждого отряда выбираются по 9 человек и делятся на 3 команды по 3 человека в каждой.

Старт игры (сигнал – позитивная музыка).

В течение 10-ти минут:

Команда №1 бежит в порт, зарабатывает воду, выполняя задания.

Команда №2 выполняет задания по станциям.

Команда №3 остается «в порту» и приступает к возведению основания корабля.

Звучит звуковой сигнал определенного «ограничения».

Все игроки повязывают желтые ленты на «страдающую» часть тела, тем самым «выключив» ее на время игры.

Снова звучит позитивная музыка.

Игроки продолжают выполнение заданий, но уже с «ограничениями». По звуковому сигналу в течение 10-ти минут вступают в силу другие ограничения и т.д.

Стоп – сигнал. Музыка резко обрывается – все игроки останавливают деятельность, кроме команды №1. Их задача максимально быстро (ограничение работает!) отнести заработанную воду к отряду.

Второй этап

Команды возвращаются в «порт» (на главную площадь к отрядам). Производится замена игроков. По сигналу другие 3 команды из 9 человек бегут в порт, на станции, продолжают построение **палубы/каюты**. По сигналу вступают в силу ограничения. Обрывается музыка, команда №1 приносит воду «в порт».

Через 10 минут, по звуковому сигналу всё повторяется.

Третий этап

Те же действия. Команда №3 изготавливает флаг корабля, который должен содержать элементы жёлтого цвета и символику отряда.

Завершение.

Определение победителя по критериям: креативность, наибольшее количество воды, размер корабля, вместимость, размер и исполнение флага.

По окончанию дружинного дела в отрядах проводится тематический огонек с подведением итогов игры, с обсуждением отношения детей к людям с ОВЗ, как к равным независимо от социального статуса, физических или психических возможностей здоровья; о необходимости соблюдения уважения к ним, понимания трудностей их жизни, оказания помощи.

Текст ведущих, подготовка, ограничения, вопросы, в Приложении.

Приложение к ДРУЖИННОМУ ДЕЛУ ТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРА «ВАС КАСАЕТСЯ

Подготовка:

- 1) Локации портов по количеству отрядов.
- 2) Распечатать листы с вопросами, а также картинки кораблей, размером примерно 4 – 5 см.
- 3) Локации для выполнения заданий:
 - 1 точка – «станция темноты». Натянуть веревку между 4 деревьев, имитируя паутину.
 - 2 точка – «станция тишины», на лавочке разметить заранее подготовленные карточки с бытовыми ситуациями.
 - 3 точка «станция ручная кладь», наклеить скотч в две линии на расстоянии 4 метров, разместить 3 шарика за одной чертой.
 - 4 точка – «прыгай выше», выставить 4 конуса в шахматном порядке, также последовательно, цветным скотчем наклеить квадраты из скотча в шахматном порядке, цветным скотчем наклеить линию старта и финиша.
 - 5 точка – «за руки» выставить в шахматном порядке конусы.
- 4) Шарик с ограничениями (шарик заранее надуты вместе с карточками – ограничениями, натянуть нить для каждого отряда между столбами и подвесить по 3 шарика на каждую нить).
- 5) Для организации магазина необходимо распечатать детали настоящих кораблей (винты, двигатели, шлюпки).

6) Звуковые сигналы. Проинформировать всех участников о значении каждого сигнала.

7) В каждом «порту» поставить емкость для воды с разметкой.

8) На каждой из станций подготовить стаканчики с водой.

«Ограничения»:

- 1) Одна рука (повязка на руку);
- 2) Отсутствие зрения (повязка на глаза);
- 3) Отсутствие ноги (повязка на ногу).

Вопросы, которые дети отвечают в «порту»:

- Когда отмечается международный день поддержки инвалидов? (3 декабря – Международный день поддержки инвалидов);
- Какого человека называют «инвалидом»? (Инвалид – человек, который полностью или частично лишен трудоспособности вследствие ранения, болезни или старости);
- Из-за чего человек может стать инвалидом? (Инвалидами рождаются или становятся в результате несчастных случаев, травм или болезней);
- Как называется общество, где люди, не имея зрения могут изготавливать различные предметы? («Общество слепых»);
- Как называются классы, в которых обучаются дети с инвалидностью? (ресурсный класс);
- Какие есть виды инвалидности? (по зрению, по слуху, проблемы с конечностями, аутизм и т.д.);
- Перечислите, что помогает инвалидам в жизни? (трости, собаки – поводыри, звуковые светофоры, дорожки, специальные клавиатуры, дисплеи, часы, звуковое сопровождение, сенсорные телефоны);
- Волонтер – кто это? (человек, занимающийся общественно полезной деятельностью на безвозмездной основе);
- Что такое Паралимпиада? (зимние и летние Олимпийские игры для инвалидов, проходящие сразу после проведения очередных Всемирных олимпиад);
- Кто может принимать участие в Паралимпиаде? (спортсмены с ограниченными возможностями передвижения, ампутациями, слепотой и ДЦП);
- Кто такой Людвиг Ван Бетховен? Какая была у него особенность здоровья? (композитор мирового значения с глухотой);
- Что такое инклюзия? (включение инвалидов в современное общество, обычную жизнь).

Задания на станциях:

1 точка – «станция тишины» – игра «крокодил», изображая бытовые ситуации без слов, с помощью жестов.

2 точка – «станция темноты» – игра «паутинка» с завязанными глазами играть.

3 точка – «станция ручная кладь» – перенести воздушные шары без помощи рук от одного стола.

4 точка – «прыгай выше» на которой дети должны обойти 5 конусов, выставленных в шахматном порядке, а далее сыграть в игру «классики»,

5 точка – «за руки» в парах, где у одного закрыты глаза, обойти конусы

Валюта:

Валюта, которую ребята зарабатывают на квизе и тратят в магазине на приобретение «частей» для усиления корабля.



Текст ведущих:

Погружение.

Ведущий 1: Здравствуйте, дорогие друзья, вы все сегодня оказались на корабле, который попал на мель, с большим усилием вам удалось добраться до острова.

Ведущий 2: С первого взгляда этот остров показался вам необычным, но при знакомстве необычные жители вам предложили свою помощь.

Ведущий 2: Ваша цель: построить новый корабль, ведь только с его помощью ваше путешествие может продолжиться. Самое главное условие – на вашем корабле должны поместиться все члены экипажа.

Итак, мы начинаем.

Заключительные слова:

Ведущий 1: Друзья, я вас поздравляю, все успешно завершили строительство кораблей и теперь все смогут продолжить своё путешествие по бескрайнему морю «Свободы от ограничений».

Ведущий 2: (озвучивает победителя). И помните: всё, что кажется таким далёким, на самом деле очень близко и всегда вас касается...

*Полищук Кристина Андреевна,
методист детского оздоровительного лагеря «Звёздный Бриз»,
участница вожатского отряда «Бриз»,*

*Агеева Елена Алексеевна,
вожатый детского оздоровительного лагеря «Звёздный Бриз»,
участница вожатского отряда «Бриз».*

ДРУЖИННОЕ ДЕЛО КОНСТРУКТОРСКАЯ ИГРА «ОТРАЖЕНИЕ ВРЕМЕНИ»

Пояснительная записка

Актуальность. В современном мире у молодёжи пользуется большой популярностью мода и модные тенденции. Эта популяризация не обошла стороной и младших школьников, поэтому зачастую мы видим достаточно много детей, которые, буквально, подражают более старшему поколению. Но вот в чём суть – дети даже не догадываются о том, какой была мода пару десятков лет назад. Данная методическая разработка актуальна, так как приобщает участников смены к творчеству и создаёт условия для расширения кругозора в области развития культуры времён СССР.

Тематическое направление конструкторской игры «Отражение времени» ориентировано на нравственно-эстетическое воспитание.

Форма мероприятия

Конструкторская игра – наиболее востребованная форма проведения мероприятия для младших школьников, так как она является одним из важных видов продуктивной деятельности.

Целевая аудитория мероприятия: младший школьный возраст (7 – 12 лет).

Дружинное дело проводится в основной период смены, реализует задачи программы смены и направлена на сплочение коллектива через командное взаимодействие в творческой и интеллектуальной деятельности.

Педагогические технологии (формы/методы)

1. Игровая технология.

Суть данной технологии заключается в учёте психолого-педагогической природы ребёнка, а также технология отвечает его потребностям и интересам.

2. Технология коллективных творческих дел.

Предполагает формирование коллектива и развитие творческих навыков по принципу гуманизма.

Для достижения планируемых результатов использовался метод эмоционального стимулирования, так как он обеспечивает появление у участников смены положительных эмоций по отношению к познавательной деятельности.

Целевой блок и планируемые результаты

Цель: создание условий для развития и реализации творческого потенциала ребенка через командное взаимодействие в условиях лагеря.

Задачи:

- расширить кругозор об истории культуры в СССР;
- способствовать развитию культуры взаимоотношений при работе в группе;
- содействовать развитию эстетического вкуса;
- содействовать формированию патриотических чувств.

Планируемые результаты:

- в ВДК определяется сплоченность команд, дружественный настрой;
- у детей наблюдается повышенный интерес к творческой деятельности; дети высказывают положительное отношение к морально-этическим нормам поведения в социуме, демонстрации облика, проявления эстетического вкуса;
- дети владеют определениями «эстетика», «вкус», «культура».

Ресурсное обеспечение

Кадровые ресурсы: вожатые (8 человек).

Материально-технические ресурсы: канцелярия, ватманы, подготовленный материал для станций (описание в Приложении), акустическая система.

Этапы подготовки и реализации игры

- подготовка места проведения (территории), мебели;
- распределение канцелярских принадлежностей по территории;
- информирование и подготовка ведущих на станциях;
- старт игры, погружение в игровую легенду;
- ход игры, контроль за выполнением правил игры;
- финал игры, выведение из игровой легенды;
- рефлексия и самоанализ.

Содержание мероприятия

Для наглядности и расширения кругозора детей проводится беседа о модных тенденциях времени 70-х годов XX века; рассматриваются изображения с примерами модной одежды того времени.

Задача участников игры – создать из подручных материалов три костюма, которые подходят для эпохи времен СССР. Для этого им необходимо собрать материалы, которые находятся на территории лагеря: подручные средства, природный материал (ветки, шишки, трава и так далее). Кроме того, существуют материалы «премиум класса» (канцелярские материалы), но их необходимо «заработать» на станциях, кураторами которых являются стражи временного пространства.

По истечении времени ребятам необходимо представить образ на модном показе, подготовив выход (дефиле).

Результаты демонстрации отражаются жюри в заранее подготовленных оценочных бланках (представлены в Приложении).

Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы в других ДОЛ

Данную игру следует проводить на просторном открытом пространстве, с небольшим количеством деревьев, но достаточным количеством кустарников, травы. Это обязательное условие проведения игры, так как в них будут спрятаны канцелярские принадлежности.

Методическую разработку возможно усовершенствовать, например, добавив наибольшее количество станций, на которых дети могут получать дополнительные материалы для создания своего костюма. Также хочется отметить, что данная методическая разработка легко подвержена интерпретации в зависимости от тематики смены.

Приложение к ДРУЖИННОМУ ДЕЛУ КОНСТРУКТОРСКАЯ ИГРА «ОТРАЖЕНИЕ ВРЕМЕНИ

Сценарий конструкторской игры «Отражение времени»

Ведущий: Салют, дружина! С вами я, Хранитель временного пространства. И кто помнит, в каком времени мы с вами сейчас находимся?

Участники: дают свои ответы (Далее – когда дают ответ: СССР)

Ведущий: Правильно! Мы с вами сейчас в XX веке, в периоде Советского времени. И чтобы никто не раскрыл нашу тайну, что мы из будущего, нам нужно слиться с жителями того времени и подготовить образы и костюмы, которые будут отражать эпоху СССР. Готовы ли вы к этому приключению?

Участники: Да!

Ведущий: Замечательно! Тогда приглашаем на сцену по одному представителю от команды.

(На сцену выходит по одному ребёнку от команды)

Ведущий: Команды, ваша задача создать три образа времён СССР: повседневный, рабочий и костюм космонавта. Сейчас я вам раздам примеры этих образов. (Ведущий раздаёт примеры образов из Приложения). У вас будет ограниченное время, чтобы разработать дизайн, изготовить костюмы и подготовить дефиле. Материалы для костюмов вы можете использовать абсолютно любые! Всё, что вы найдёте можете использовать. Не забывайте внимательно смотреть по сторонам, под каждым кустом может находиться то, что может вам пригодиться. Но также есть материалы «премиум класса», но просто так их не получить! По территории нашего лагеря распределились и ждут вас стражи временного пространства. Выполняя их задания, вы получите заветные материалы «премиум – класса».

Будьте бдительны, время ограничено, у вас всего 50 минут, чтобы всё подготовить и представить образы. Всё ли вам понятно?

Участники: Да!

Ведущий: Тогда приглашаю представителей к своим командам (Дети уходят к своим командам). Уверен, что впереди нас ждёт творческая активность и незабываемая прогулка по страницам истории! Приготовьтесь окунуться в мир прекрасных костюмов и событий прошлого!

(Отсчёт времени, ведущий наблюдает за процессом со стороны. Дети активно создают костюмы для дефиле)

Ведущий: Остаётся 10 минут. Не забудьте подготовить выход для дефиле.

(Команды завершают свои костюмы, готовятся к выходу)

Ведущий: Время вышло! Пожалуйста, приготовьтесь к дефиле. Каждая команда будет представлять свою эпоху и демонстрировать костюмы.

(Команды готовятся к дефиле)

Ведущий: Первой на сцену выходит 7 команда, представляющая образы времён СССР: повседневный, рабочий, костюм космонавта. Они создали потрясающие костюмы. Давайте поддержим их бурными аплодисментами!

(Команда демонстрирует свои костюмы на подиуме)

Ведущий: Теперь пришла очередь команды №6. Они создали яркие и модные костюмы, их точно не отличить от жителей СССР. Давайте приветствуем их аплодисментами!

(Команда демонстрирует свои костюмы на подиуме) и т.д.

Ведущий: И, наконец, последняя команда представляет нам своё виденье на моду СССР. Поддержим!

(Команда демонстрирует свои костюмы на подиуме)

Ведущий: Великолепная работа, друзья! Ваши костюмы прекрасно отражают эпоху времени СССР. Вы все настоящие творцы! Спасибо за «Отражение времени» в новых образах!

Примеры одежды эпохи СССР



Рисунок 1

Пример повседневного костюма в СССР



Рисунок 2

Пример костюма рабочего в СССР

Задание станции «Викторина»

– Газированная вода. тот прохладительный напиток можно было купить за 1 копейку или за 3 копейки, а если обмануть автомат, то и бесплатно выпить стаканчик. Иногда автомат собирал перед собой огромную очередь

– Юрий Гагарин. Человек, обаятельную улыбку которого знал весь мир. А его

фраза «Поехали!» стала крылатой.

– Строительство БАМ. В истории страны это событие объявили Всесоюзной комсомольской стройкой. Десять лет шли основные работы, а в 1989 году ввели в эксплуатацию. Было побито множество мировых рекордов, например, по количеству туннелей.

– Москва. Название этого города совпадает с названием реки, которая через него протекает. История города богата разнообразными событиями. Значимый город страны

– Санкт-Петербург, Петроград, Ленинград Этот город в советское время был дважды переименован. Сейчас он носит первоначальное название, данное в 1703 году. Назовите все три имени города.

Задание станции «Знаменитость СССР»



Рисунок 3
Юрий Гагарин



Рисунок 4 Владимир
Высоцкий



Рисунок 5
Иосиф Сталин



Рисунок 6
Юрий Никулин



Рисунок 7 Владимир
Ленин

Система оценивания команд

Критерии	7-ая команда	6-ая команда	5-ая команда
Оригинальность			
Прочность костюма			
Соответствие заданной эпохе			
Выход конкурсантов			
Артистичность			
Количество костюмов			
Итоговый балл			

Старикова Анна Валерьевна,
вожатая детского санаторного оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Тимуровец»,
участница вожатского отряда «Родник».

ДРУЖИННОЕ ДЕЛО СИТУАЦИОННАЯ ИГРА «ВСЕВОЗМОЖНЫЕ»

Пояснительная записка

Тематическое направление: гражданско-патриотическое воспитание.

Актуальность патриотического воспитания растёт с каждым днём. 09.11.2022 года вышел Указ Президента РФ №809 об утверждении государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей. В течение летних смен в ДСОЛКД «Тимуровец» реализуется воспитательная программа, одной из задач которых – духовно-нравственное и гражданско-патриотическое воспитание. Для решения задач этого направления разработана ситуационная игра «ВСЕВОЗМОЖНЫЕ», игра, направленная на знакомство с выдающимися личностями в истории России, которые смогли добиться успеха, преодолев трудности в своей жизни. Благодаря упорству они добивались своей цели, что привело их к всемирной славе.

Эти примеры учат ребят преодолению, устойчивости, целеустремленности. Участники в процессе игры знакомятся с историей развития нашей Родины.

Форма проведения воспитательного мероприятия. Для ситуационной игры характерны быстрая сменяемость условий для осуществления определенного действия. Реализуется как в группе, так и индивидуально, а также решает конкретные педагогические задачи. На сегодняшний день ситуационная игра представляет собой одну из классических типов игр, которые наиболее распространены в современных программах деятельности лагеря.

Активная форма данной игры удачна для развития творческого и интеллектуального потенциала, акцентирует внимание на физическом, интеллектуальном и духовном развитии.

Целевая аудитория мероприятия: от 12 до 15 лет.

Период смены, в который проводится мероприятие: основной период.

Роль мероприятия в дружинной работы:

Мероприятие выполняет функцию ключевого мероприятия в общелагерной досуговой анимационной педагогике.

Целевой блок

Цель: Создание условий для формирования у участников гражданско-патриотических ценностей и интереса к истории России через актуализацию имеющихся знаний и приобретение новых.

Задачи:

- побуждать интерес к истории России через информирование о судьбах известных исторических личностей;
- развивать навыки коллективной работы через игровое взаимодействие;
- развивать творческий потенциал детей.

Ресурсное обеспечение

Кадровый ресурс:

- по 2 горожанина (вожатые), на каждый отряд
- один ведущий
- один звукооператор
- один человек на случай экстренной ситуации.

Материально-технические ресурсы: 9 флипбордов, 1 клипборд, звуковое и световое сопровождение, 1 микрофон, 1 принтер, канцелярские принадлежности (18 метров ватмана, 45 баночек гуаши, 27 кистей, фломастеров), 7 метров оградительной ленты, 9 железных стоек, 1 дымовая шашка/хлопушка, костюмы.

Содержание

Ведущий в образе экскурсовода исторического музея приветствует участников игры в месте проведения игры – на площади встреч – после того, как все отряды придут к установленному времени. Заранее в месте проведения уже играет фоновая музыка.

Ведущий: «Добрый день, дорогие друзья! Прежде, чем начат, я хочу узнать – есть ли у вас какая-то цель или мечта? Возможно, вы стремитесь поступить в университет, мечтаете построить дом или даже полететь в космос. Но, к огромному сожалению, это не всегда бывает так просто. На пути к высокой цели, многие люди встречаются с трудностями. Многие отступают от начатого. Но есть те, кто, несмотря ни на какие сложности, идут до конца и добиваются всего, о чем мечтали.

Ранее вы познакомились с великими личностями: Николай Гоголь, Анна Павлова, Юрий Гагарин, Юрий Никулин, Дмитрий Менделеев, Александр Пушкин, Пётр 1, Екатерина 2, Пётр Чайковский. У каждого из них – своя история, в которой есть момент, способный сломать их настрой, изменить их путь, но они продолжили идти к цели. И дошли с победой!

Сегодня мы познакомимся с трудностями, которые преодолели эти люди н пути к известности и мировой славе. В течение всей игры вам необходимо построить мост, з заранее подготовленных материалов. Мост, символизирующий путь к успеху каждой личности.

Вы будете выполнять задания, которые находятся в конвертах за вашими спинами. После выполнения, вам необходимо сорвать вывешенный на балконе конверт с ситуацией, которую вы должны изобразить. Как только каждый отряд покажет свою миниатюру, вы можете начинать строить свои мосты.

В определенный момент прозвучит звук трубы, и вам будет необходимо выбрать 5 человек из отряда, которые побегут в 5 разных локаций и принесут конверт с дополнительной информацией для строительства моста. Конверты будут разного цвета, нужно выбрать нужный конверт.

Когда прозвучит первый бой часов, вам нужно выбрать одного человека, который будет строить мост в течение одной минуты.

Когда прозвучит второй бой часов, люди, у которых в одежде есть определённый цвет продолжают постройку моста в течение трёх минут. Если таких не окажется, то 5 человек из вашего отряда могут побежать в корпус, чтобы переодеться.

Отряд, который построит мост первым, считается победителем, и он получает 20 баллов. Вы готовы? Тогда мы начинаем через 1..., 2..., 3...».

На этом вводный текст ведущего и объяснение правил заканчивается, и отряды приступают к выполнению заданий, которые будут находится, на балконах главного корпуса.

Как только какой-либо отряд добирается до флипборда с изображением личности, участники перерезают ленточку, что означает «открытие исторической личности». Затем при подсчёте баллов, вожатый данного отряда «вскрывает» хлопушку в знак победы.

Фотографии личностей



Дмитрий Иванович
Менделеев



Николай Васильевич
Гоголь



Петр I



Екатерина II



Петр Ильич
Чайковский



Юрий Гагарин

Ситуации

Юрий Алексеевич Гагарин: Во время одного из тестов будущие космонавты на протяжении десяти дней находились в изоляции в сурдобарокамере с пониженным атмосферным давлением, насыщенной кислородом. В полной тишине, в ограниченном пространстве Гагарин мог лишь делать зарядку, читать и вести дневник. Сам Юрий не знал, на какой срок его поместили в изоляцию.

Екатерина II: в первые годы правления Екатерины II столкнулась с волнениями приписных и монастырских крестьян. На момент прихода к власти Екатерины II численность восставших достигала 150 тысяч человек.

Дмитрий Иванович Менделеев: в попытке заработать на жизнь Менделеев занимался переплетом книг, склеиванием рам, шитьем дорожных сумок.

Николай Васильевич Гоголь: После первой публикации Гоголь и сам понял всю несостоятельность своей поэмы, потому выкупил практически весь тираж и сжёг его.

Пётр Ильич Чайковский: Музыкальная карьера будущего гения началась со скандала. Он отучился на юриста, но затем — вопреки мнению родных — решил заняться музыкой, которая не давала ему покоя. Отец, видя такой настрой сына, консультируется с

известным пианистом и композитором Рудольфом Кюндингером, который прямо заявляет: таланта нет, для музыкальной карьеры не годится. Но учиться в министерстве юстиции Петр Ильич отказывается наотрез. И поступил в «музыкальные классы». Домочадцы негодуют: позор семьи! Променил юриспруденцию на дудку! Но впоследствии он стал всемирно известным композитором.

Павлова Анна Павловна: Будущих балерин содержали в условиях, близких к монастырским. Одноклассницы Аню не любили, и она чувствовала это, замыкаясь в себе еще больше. Не радовали других девочек и ее успехи. Она много работала, но кое-что ей явно было дано свыше: совершенная формы ноги, идеальные пропорции тела, вес — от силы сорок кило.

Пётр I: Отличная задумка Петра I – это реформа образования. Но увы, она провалилась, как он не старался ее внедрить. Изначально обучение было обязательным только для дворян и лиц, которые относятся к церкви. Согласно приказу, никто не мог даже жениться, если не отучился. Исключением были разве что крестьяне. Злостных прогульщиков также запросто штрафовали, обязывали отслужить в армии и применяли другие наказания. В итоге реформа не нашла большого числа сторонников.

Пушкин Александр Сергеевич: С точки зрения многих тогдашних поклонников поэзии, Пушкин не сумел написать роман. Ведь если спросить, почему он не следовал устоявшимся правилам стихосложения, то ответ может быть и таким, как: «Не сумел справиться с ними».

Задания

Для заработка материалов:

- каждый ребёнок должен быть с элементом, ассоциирующимся с исторической личностью (одежда);
- отряд должен создать предмет, который подарил личности известность;
- придумать ребус с названием своего отряда.

Дополнения

1. Поручни.
2. Охранники.
3. Три фонаря.

***Полищук Кристина Андреевна,**
методист детского оздоровительного лагеря «Звёздный Бриз»,
участница вожатского отряда «Бриз».*

ДРУЖИННОЕ ДЕЛО КВЕСТ «ХРОНИКИ ХАОСА»

Пояснительная записка

Тематическое направление квеста «Хроники хаоса» ориентировано на умственное воспитание.

Ни для кого, ни секрет, что в современном мире дети большую часть своего свободного времени тратят на гаджеты. Именно телефоны, видеоигры и социальные сети становятся для ребёнка другом, поддержкой и помощником. Это и является причиной того, что дети становятся менее общительными и теряют своё социальное здоровье. Но это лишь часть беды. На просторах интернета появилось множество вспомогательных сайтов, которые найдут ответ на любой вопрос. Интернет стал решать все задачи и проблемы, которые преследуют ребёнка, тем самым лишая его развития и самореализации в обществе. Дети перестают уметь думать самостоятельно и теряют способность к логическому мышлению.

Подвижные развивающие игры актуальны в процессе организации развивающего досуга в условиях оздоровительного лагеря.

Форма мероприятия: квест форма, актуальная для заявленного возраста, так как вызывает большой интерес своей свободой действий и захватывающим сюжетом.

Для достижения планируемых результатов используется игровая технология, учитывающая психолого-педагогическую природу ребёнка, а также отвечает его потребностям и интересам. Данная технология способствует формированию навыков взаимодействия ребёнка с коллективом, а также укреплению межличностных отношений.

Целевая аудитория: средний и старший школьный возраст (12 –17 лет).

Роль мероприятия в системе дружинной работы

Квест является неотъемлемой частью дружинной работы, так как полностью опирается на идею и тематику не только программы смены, но и программу лета, активизирует и мотивирует подростков к совместной деятельности; играет важную роль в сплочении коллектива и создаёт условия для развития интеллектуального здоровья.

Цель: развитие образного и логического мышления у детей среднего и старшего школьного возраста.

Задачи:

- развивать логическое мышление, внимание и память;
- укреплять навыки командной работы;
- приобщать участников смены к здоровому образу жизни.

Планируемые результаты: Участники смены будут понимать значимость развития логического мышления, а также приобретут навыки взаимодействия в команде, что может способствовать воспитанию здоровой личности и позитивного отношения к здоровому образу жизни.

Ресурсное обеспечение

Кадровый ресурс: вожатые (10 человек).

Материально-технические ресурсы: аппаратура в актовом зале, раздаточный материал:

- артефакты (игровой реквизит), букет цветов, кубок, жестяная банка, книги, фотокарточка, молоток (из картона), карточки с заданиями (указаны в Приложении).

Этапы подготовки и реализации мероприятия

1. Подготовка места проведения (территории) мероприятия:
 - расклеивание подсказок;
 - раскладывание артефактов по территории;
 - подготовка зала.
3. Информирование и подготовка ведущих станций.
4. Старт игры, погружение в игровую легенду.
5. Ход игры, контроль за выполнением правил, поддержание сюжета ролевой игры.
6. Финал игры, выведение из игровой легенды.
7. Рефлексия и самоанализ.

Ход мероприятия

Начало происходит в помещении (актовый зал), в котором собираются отряды с

заранее нарисованными отличительными знаками. После рассказа Хранителя времени, участники узнают свои главные задачи – найти артефакты и поймать стражей. Но перед этим участникам мероприятия необходимо поделиться на команды (по отличительному знаку). Далее для каждой команды читается загадка, которая является подсказкой о месте нахождения стража.

Далее дети следуют подсказкам, собирая по пути артефакты и ведя за собой стража временного пространства (для каждой команды он разный). В их маршруте присутствует место встречи с другой командой, где они должны обменяться полученными за ход игры подсказками и артефактами. Конечной точкой является место старта игры.

На финальной точке пришедшие стражи должны получить артефакт, который должен заставить их вспомнить то, кем они являются. После чего они смогут спасти временное пространство от хаоса.

Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы других ДОЛ

Проведение мероприятия, описанное в данной методической разработке, необходимо планировать на вечернее время, так как это добавляет игровой атмосферы, придаёт загадочности и таинственности.

Категорически не рекомендуется проводить игру в помещении, так как для её реализации необходимо большое открытое пространство.

Приложение к ДРУЖИННОМУ ДЕЛУ КВЕСТ «ХРОНИКИ ХАОСА»

Текст ведущего квеста «Хроники хаоса»

Хранитель: Я пришел к вам за помощью! Время на поиски временного баланса вышло! Теперь всё временное пространство превратилось в хаос, из-за которого стражи петель потеряли память и бродят где-то по территории этого лагеря, не понимая кто они и откуда. Есть только один шанс на спасение – если стражи вспомнят кем являются и упорядочат события в своих порталах. Но времени на это мало, хаос становится всё больше и больше, нужно торопиться. Я тоже теряю память, хаос поглощает и меня и поэтому я пришёл к вам за помощью. То небольшое, что я помню, это то, что все стражи боятся шума и при любом громком действии скрываются. Поэтому рядом с ними нужно вести себя очень тихо. Их нужно привести сюда, для проведения ритуала обновления памяти. Для этого ритуала необходимы артефакты, которые напомнят стражам, кем они являются. Не отдавайте стражам артефакты до начала ритуала, иначе они могут их уничтожить и обречь вселенную на вечный хаос. Также стражи обладают способностью становиться невидимыми. Но можно избежать их волшебства! Для этого необходимо иметь определённый знак на руке. Для каждого стража он индивидуален. Выйти вы сможете во временной поток лишь сплотившись командой. Найти свою команду вам поможет отличительный знак.

Деление на команды

Хранитель: Команда «Вектора», внимание! Стражи временного пространства мало кому рассказывают о себе, тем самым накапливая свои тайны в так называемом тайнике.

Хранитель: Команда «Белого круга», внимание! Люди получают новые впечатления на каждом шагу. Дети же могут запомнить даже обычную детскую площадку.

Хранитель: Команда «Закрытой двери», внимание! Стражи временного пространства зачастую считают себя очень важными и иногда собирают консилиум в своей «администрации» для решения пустяковых задач.

Хранитель: Люди «Золотого кубка», внимание! Фавзар – страж воронки побед очень любит играть в футбол, особенно, если рядом с полем стоят трибуны, чтоб болельщики ему аплодировали.

Хранитель: Команда «Изящной линии», внимание! Стражи временного пространства часто болеют, и из-за этого им приходится часто лечиться.

Хранитель: Команда «Сердец», внимание! У временных стражей есть одна маленькая особенность. Очень часто они собирают шишки. По их словам, это очень успокаивает. Они уже набрали целый бассейн шишек!

Хранитель: Удачи, ребята, в поисках, и помните, ваша главная задача – следовать подсказкам и не спугнуть стражей.

Расход в соответствии с маршрутными листами (представлены в Приложении).

По возвращению команд, стражи поднимаются на сцену.

Хранитель: Теперь для ритуала необходимо вручить стражам порталов их артефакты. Это могут сделать лишь команды, знак которых совпадает со знаком стража.

Вручение артефактов.

Хранитель: Теперь я прочитаю заклинание, а вам в конце необходимо сказать год, в который нам нужно переместиться, чтобы восстановить память стражей. «Память дана человеку, чтобы помнить о главном. Поэтому я перемещаю нас в»

Дети продолжают фразу.

Хранитель: В 1922 год.

Звук грома. Стражи просыпаются от забвения.

Хранитель: Спасибо вам, ребята, вы смогла спасти время от хаоса!

Маршрутные листы

Команда стража Петли возможностей

Станция «Тайник»

Лежат рисунки, позади которых написаны буквы. Задача ребят соединить рисунки и составить слово.

Станция «Верхняя резинка»

Посередине поля лежит фотография с подписью: «Кадр – это момент, который мы очень хотим запечатлеть в нашей памяти» и запись на телефоне: «люди белого круга должны найти брошенный корпус...».

На полу лежит кроссворд и надпись: «Найди ответ». В итоговом слове получается «Костровое».

Станция «Костровое»

Надпись: «МЕСТО ОЖИДАНИЯ КОМАНД». Обмен найденными предметами. Получают слова «Там, где еда...».

Станция «У столовой»

На полу нарисована цифра «1» и записка: «Память дана человеку чтобы помнить о главном». Ребус: «Нужно идти туда, откуда изначально пришли».

Команда стража Воронки впечатлений

Станция «Детская площадка»

Везде развешаны буквы и стрелки вниз, нужно их собрать и составить фразу: «Надо мыться».

Станция «Нижний душ»

Посередине площадки лежит молоток с запиской «Возможность есть всегда, надо только захотеть». Рядом кроссворд и записка «Найди ответ», вместе с ней карточка с надписью: «Люди команды вектора идут туда, где есть еда».

Станция «Костровое»

Надпись: «МЕСТО ОЖИДАНИЯ ОТВЕТОВ». Обмен найденными предметами. Получают запись на телефоне: «Люди белого круга должны найти брошенный корпус...».

Станция «8-ой корпус»

На стене здания висит плакат с цифрой «9» и записка: «Память дана человеку, чтобы помнить о главном. Ребус: «Нужно идти туда, откуда изначально пришли».

Команда стража Петли открытий

Станция «Администрация»

На крыльце стоит кубок. Рядом лежит карточка с цифрами и карточку с алфавитом. Необходимо отгадать местоположение следующей станции.

Станция «Сцена на Летней эстраде»

По сцене расклеены буквы. Задача детей – написать слово: «Место, в которое им нужно попасть». Свёрток для команды золотого кубка лежит на лестнице.

«Беседка за 3-им корпусом»

Надпись: «МЕСТО ОЖИДАНИЯ». Обмен артефактами получают кусок записки «Столы около столовой».

Станция «Столы около столовой»

На столах лежит цифра «2» с запиской: «Память дана человеку, чтобы помнить о главном. Ребус: «Нужно идти туда, откуда изначально пришли».

Команда со стражем воронки побед

Станция «Трибуны у летней эстрады»

Лежат книги, в которых спрятаны бумажки с буквами. Задача ребят составить слово, место, в которое им нужно будет отправиться.

Станция: «Дворец искусств»

На крыльце стоит коробка с подписью «Открой меня», внутри лежит кусочек записки «Столы около столовой». Рядом лежит разрезанный ребус: «Беседка за 3-им корпусом».

Станция «Беседка за 3-им корпусом»

Надпись: «МЕСТО ОЖИДАНИЯ». Обмен артефактами получают загадку: «Стол стоит среди домов. Номера этих домов 6, 5, 4».

Станция «Беседка возле 5го корпуса»

На столе лежит цифра «2» с запиской «Память дана человеку, чтобы помнить о главном. Ребус: «Нужно идти туда, откуда изначально пришли».

Команда стража Узла талантов

Станция «У медицинского блока»

Лежат цветы с запиской «Беседка возле 4-го корпуса». На скамейке лежит записка «Нужно чаще смотреть на ноги». Внизу нарисованы стрелки, которые ведут к нижнему душу.

Станция «Верхний душ»

Пазл из кусочков картины, сзади написана следующая станция.

Станция «Нижняя сцена»

Записка: «МЕСТО ОЖИДАНИЯ». Обмен артефактами получают загадку: «Беседка возле 33».

Станция «Беседка возле 33»

На столе лежит буква «В» с запиской «Память дана человеку, чтобы помнить о главном. Ребус: «Нужно идти туда, откуда изначально пришли».

Команда стража Кольца сюрпризов

. Ребус: «Нужно идти туда, откуда изначально пришли».

Буквы для прохождения станции «Детская площадка»

М	Ы	Т	Ь	С	Я	Н	А	Д	О
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Загадка для прохождения станции «Нижняя сцена»

Звезда, упав, сотворила зал, в котором песни поют и выступают.
А напротив домик без стен и окон стоит в кустах, туда и надо вам.

Записка для прохождения станции №5

Память дана человеку, чтобы помнить о главном.

Записка для станции «Дворец искусств»

«Столы около столовой»

Записка для станции «7-ой корпус»

йоволотс елзов анецс

Записка для станции «Беседка за 3-им корпусом»

Стол стоит среди домов. Номера этих домов 6, 5, 4

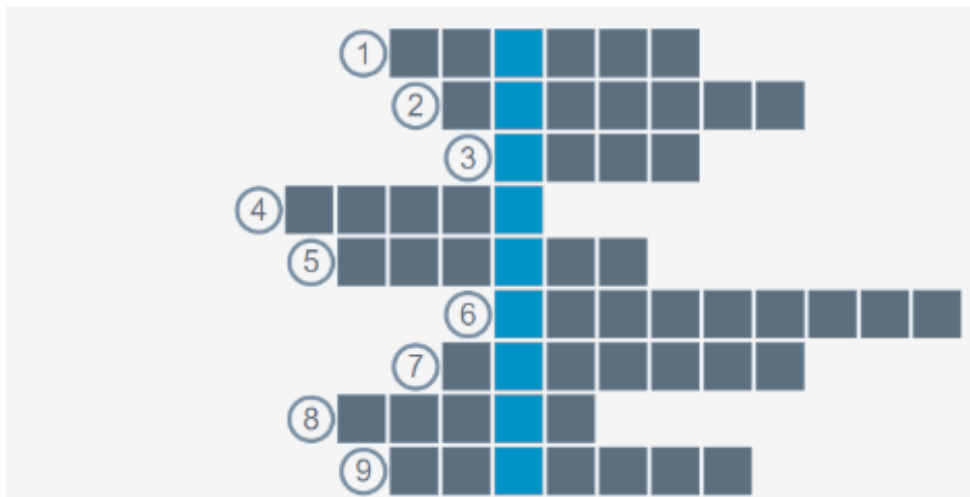
Записка для станции «У мед.блока»

НУЖНО ЧАЩЕ ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ НА ПОЛ

Записка для станций ожидания

МЕСТО ОЖИДАНИЯ

**Кроссворд для прохождения станции «Верхняя резинка»
НАЙДИ ОТВЕТ**



1. Космический корабль
2. Металлический ударный музыкальный и сигнальный инструмент
3. Ручное сельскохозяйственное орудие
4. Большой тяжелый молоток для ковки металлов
5. Логическое обобщение опыта
6. Место для посадки и высадки пассажиров
7. Теория и практика передвижения по воздуху на летательных аппаратах
8. Промышленное предприятие
9. Класс боевых надводных кораблей.

Изображения для прохождения станции «Тайник»



Раздел III.

Номинация «Развитие вожатского отряда»

*Костикова Ариша Андреевна,
методист младшей дружины детского оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Пионер»,
участница педагогического отряда «Пламя»,*

*Сериков Максим Вячеславович,
методист старшей дружины детского оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Пионер»,
участник педагогического отряда «Пламя».*

ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО ДЛЯ ВОЖАТЫХ ЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ИСТОРИИ» В РАМКАХ ПРОГРАММЫ «РАЗВИТИЕ ВОЖАТСКОГО ОТРЯДА ПЛАМЯ»

Пояснительная записка

Направленность: социально-гуманитарная

Актуальность. Учитывая опыт работы в ДОЛКД «Пионер», и, проанализировав уровень педагогической и психологической готовности вожатых к работе с детьми, мы выявили наиболее частые проблемы, возникающие у вожатых:

- 1) недостаточный уровень навыков организации работы с детьми;
- 2) низкая стрессоустойчивость, психологическая неготовность вожатого;
- 3) слабый уровень владения теоретическими основами;
- 4) теория, полученная в школе подготовки вожатых, не трансформируется в практические навыки.

С пугающей быстротой увеличивается число студентов, которые с трудом справляются с конфликтными и кризисными ситуациями, а порой даже сами с собой. Одной из возможных причин роста подобной «эрудированной беспомощности» может заключаться в недостаточности смысловой компоненты в подготовке вожатых. Нередко вожатые, увлекаясь современными игровыми технологиями, с целью удовлетворить потребности детей в развлечениях, утрачивают основную, воспитательную и социализирующую функции детского лагеря, которые изначально служили концептуальной основой для организации детского отдыха в условиях пионерского лагеря. Многие вожатые даже не знакомы с работами педагогов – классиков, авторов методик, которые являются базовыми и не теряют актуальность и на современном этапе развития. Утратила смысл и педагогическая преемственность, и практика наставничества.

Учитывая актуальность выявленных проблем, подтвержденных Указом Президента РФ В.В. Путина об объявлении 2023 года Годом педагога и наставника, внедрении системы наставничества, педагогическим коллективом ДОЛКД «Пионер» проведена работа по актуализации форм работы с вожатским отрядом и определены способы улучшения программы развития вожатского отряда «Пламя». Данные способы были выработаны путем заимствования приемлемых принципов и методов, представленных в базовых теоретических концепциях основателей отечественной школы педагогики Л.Н. Толстого, К.Д. Ушинского, А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинского, а также современных педагогов – исследователей: А.Н. Лутошкин, С.Л. Соловейчик, Ш.А. Амонашвили. и др.

Так, используя концептуальный подход, мы разработали ряд мероприятий для вожатых с целью повышения уровня их готовности к взаимодействию с детьми, одно из которых сегодня представляем на конкурсе методических разработок.

Для реализации дела мы выбрали высказывания педагогов – классиков и рассмотрели их в контексте компетенций. Например:

Выражение В.А. Сухомлинского *«Не должно быть людей незаметных, людей – безвестных пылинок. Каждый должен сверкать, как сверкают на небе миллиарды миллиардов вселенных»* учат нас находить в каждом ребенке личность.

Высказывание А.С. Макаренко *«Раньше, чем вы начнете воспитывать детей, проверьте ваше собственное поведение»* соответствует психологической готовности вожатого.

Заключение С.Л. Соловейчика *«Любовь – единственное педагогическое средство против невольного детского страха перед жизнью и, следовательно, против возможных пороков»* поможет выработать навык преодоления проблем в принятии решений в условиях неопределенности.

Рассуждение А.Н. Лутошкина *«Формирование и сплочение коллектива – это как восхождение к вершине. Одному туда никак не добраться. Только сообща можно штурмовать пик, именуемый «коллектив»* направит на создание команды, воспитание лидерства.

Слова современного педагога Б.В. Куприянова *«Воспитывать – это значит развивать у молодежи способность самим при содействии педагогов, других социальных партнеров организовывать свою жизнь»* будет способствовать эффективному обмену информацией, развитию персонального самообладания и личной самоорганизации как педагога, так и ребенка.

Высказывания педагогов мы вшили в педагогические кейсы и предложили вожатым найти ключ к их решению.

Как это происходило? Что из этого вышло? Все по порядку.

Форма: для проведения выбрана форма «логическая игра», так как именно эта форма позволяет активизировать умственную деятельность, повысив эффективность получаемых знаний т.к. это позволит создать эффект собственной «добычи» знаний. Также эта форма мероприятия позволяет достичь баланса физической, умственной, эмоциональной нагрузки, переключить внимание на разнообразные творческие активности и командную деятельность.

Целевая аудитория мероприятия: вожатые и помощники воспитателей в возрасте от 16 и до 24 лет.

Количество участников: 23 человека.

Период смены: день заезда детей.

Продолжительность мероприятия: 60 минут

Роль и место мероприятия в программе «Развитие вожатского отряда «Пламя»:

Мероприятие проводится в день погружения в смену. Перед началом смены одним из направлений деятельности по работе с вожатским составом является их подготовка к смене, заключающаяся в актуализации теоретических знаний необходимых в момент работы с детьми.

Посредством участия в данном мероприятии вожатые знакомятся с отечественными педагогами, концепциями их теорий, а также приемами и методами работы с детьми,

которые можно применять в процессе деятельности вожатого, адаптируя и трансформируя их.

Цель: способствовать расширению и актуализации знаний вожатых о классических приемах и методах работы с детским коллективом.

Задачи:

- 1) Расширить спектр вожатских навыков через знакомство с эффективными методами и приемами организации процесса обучения и воспитания отечественных педагогов;
- 2) Мотивировать вожатых на изучение теоретических основ педагогики и психологии;
- 3) Способствовать созданию условий для сплочения вожатского коллектива.

Предполагаемые результаты:

- вожатые пополняют арсенал методов и приемов работы с детьми;
- вожатые повысят уровень знаний о вкладе отечественных педагогов в современное образование, проявят желание продолжить самообразование;
- будет наблюдаться положительная динамика в сплочённости вожатского состава.

Ресурсное обеспечение

Кадровый ресурс

Методист младшей и старшей создала и реализовала методическую разработку. Звукооператор осуществил помощь в звуковом и визуальном оформлении мероприятия. Старший педагогический состав в количестве 4 человек исполняющих роль мастеров игры.

Материально-технический ресурс

Для реализации отрядного были использованы:

1. Вожатская форма;
2. Тубусы картонные – 5 шт;
3. Комплекты буклетов о педагогах по количеству команд;
4. Ткани;
5. Оформительский реквизит;
6. Ватман;
7. Гуашь;
8. Кисти;
9. Флипчарт;
10. Колонки;
11. Микрофон.

Информационный ресурс

Перед проведением мероприятия рекомендовано провести анкетирование вожатых с целью определения уровня осведомленности вожатых об отечественных педагогах и их роли в педагогике.

Место проведения: территория лагеря.

Игровая легенда:

В районе Обского моря уже давным-давно существует детский лагерь «Полянка». Раньше, каждое лето, по всей территории этого места доносились звонкие голоса детей. Отдыхающие также, как и в других лагерях, ходили на пляж, по утрам строились на линейку, активно участвовали в спортивных состязаниях и творческих конкурсах. Но в начале очередного лета все неожиданно изменилось. Вожатые, уже по традиции, стояли с флагами у ворот лагеря, в ожидании встречи с детьми, но ни один ребенок так и не приехал.

Сколько бы все не пытались разобраться в том, что же произошло, причина так и осталась неизвестна.

По счастливой случайности, в лагерь «Полянка» приехали новые вожатые (реальные вожатые предстоящей смены), готовые разгадать пока еще никому неизвестную тайну. Им необходимо не только выяснить причину того, почему дети больше не приезжают в этот лагерь, но и вернуть «Полянке» былые смех и радость, которые царили здесь ранее.

Ход игры

1. Погружение в игру

Все участники собираются в клубе «Айсберг», где опытные вожатые повествуют новым о том, что их лагерь раньше был полон детского смеха и улыбок, однако год назад дети не приехали на смену и лагерь был оставлен, также новым вожатым поручено «свежим» взглядом исследовать данную проблему и понять, какова же причина случившегося.

2. Первое задание: Классификация форм мероприятий Бориса Викторовича Куприянова.

Участники выстраиваются в цепочку и перемещаются на первую локацию, где они обнаруживают вожатого, который ничего не говорит им, однако изучив окружающую обстановку участники должны догадаться, что они находятся на месте проведения отрядного дела. Проанализировав имеющиеся подсказки, они догадываются, что была неверно выбрана форма мероприятия для данного возраста. Сопоставив необходимые признаки с формой мероприятий, они решают данную проблему, за что получают тубус с неизвестным для них содержимым от опытного вожатого и методическую подсказку с перечнем форм работы с детьми Б.В. Куприянова.

3. Второе задание: Методы работы Антона Семёновича Макаренко с детьми – беспризорниками.

Участники перемещаются на следующую локацию, где вожатый рассказывает про то, как однажды у него в отряде оказались дети с ТЖС, поведение ребят было характерным, что усложняло работу. В какой-то момент он очень разозлился, не смог совладать с собственными эмоциями и в присутствии всех ребят сделал акцент на том, что у него в отряде есть дети – сироты, воспитанники детского дома. Новеньким вожатым необходимо представить себя на его месте и попробовать выработать модель взаимодействия с такими детьми. За успешно выполненное задание они получают тубус от опытного вожатого и методическую подсказку, содержащую основы работы с коллективом по А.С. Макаренко.

4. Третье задание: Стадии развития ВДК по Анатолию Николаевичу Лутошкину.

Участники переходят на очередную локацию, на которой опытный вожатый рассказывает о том, как он пошёл «на поводу» у своего отряда и во время организационного периода не выстроил необходимые правила и нормы поведения, а также не проработал с детьми режимные моменты жизни в лагере. После этого вся смена пошла под откос и у ребят так и не сложился здоровый сплоченный коллектив. Данный вожатый попросил дать советы, как же ему необходимо было себя вести в первые дни смены и на каких моментах стоило заострить своё внимание.

После полученных ответов он вручает тубус и памятку с основными методами по Лутошкину вожатым – новичкам, и они отправляются на следующую локацию.

5. Четвертое задание: Правило Симона Львовича Соловейчика «Процесс выше результата».

На данной локации команду также встречает опытный вожатый, который повествует ребятам историю из своей вожатской деятельности: на одной из смен совместно с отрядом они поставили цель – в танцевальном баттле занять первое место. Ему очень хотелось, чтобы цель была достигнута, но в погоне за желаемым результатом он забыл о некоторых важных моментах. Когда дети, в момент подготовки к конкурсу, на

что-то отвлекались, то вожатый повышал на них голос и строжился. Он постоянно торопил ребят, один раз даже пришлось пренебречь режимом и во время тихого часа репетировать танец, хотя дети хотели отдохнуть. Вожатый был настолько нацелен на результат, что упустил процесс коллективной жизни. В конечном итоге, все это привело к неудаче: взаимодействие участников отряда между собой нарушилось, исчезли и выстроенные доверительные отношения между вожатым и детьми.

Участникам необходимо поставьте себя на место данного вожатого и предложить грамотный путь достижения поставленной перед отрядом цели, а также отметить, на что бы они обратили внимание, находясь в такой же ситуации.

За успешное выполнение данного задания новые вожатые получают тубус от представителя данной локации и основные заповеди от Соловейчика.

6. Пятое задание: Теория слова и его воздействия на сознание и поведение ребёнка Василия Александровича Сухомлинского.

Прибыв на очередную локацию, участники также встречают опытного вожатого данного лагеря, который им рассказывает свою историю о том, что он работал в лагере не первый год и ему всегда очень везло с его напарниками и детьми, однако в этот раз всё кардинально изменилось и ему пришлось прибегать к повышению голоса на детей, чтобы наладить дисциплину, в результате, через несколько дней, никто из отряда не воспринимал и его крик.

Участникам необходимо перечислить те способы воздействия на детей, которые, по их мнению, являются гуманными и наиболее эффективными, для гармоничной внутриотрядной атмосферы.

За успешное выполнение данного задания новые вожатые получают тубус от опытного представителя этого лагеря и примерами подходов к воспитанию личности по Сухомлинскому.

7. Завершение

После выполнения последнего задания участники приходят в библиотеку, где им необходимо вскрыть тубусы. Внутри них оказываются фрагменты из трудов данных педагогов, также на краю листов с фрагментами есть определённое число.

На самих тубусах также есть числа, с торцевой стороны и с боковой. Совместив номера текстов с торцевыми числами тубуса, участники составляют последовательность текстов педагогов. Далее необходимо выявить одно ключевое слова из текста, которое они смогут узнать при помощи чисел на боковой части тубуса.

После сопоставления вожатые получают следующее словосочетание: «Подготовить творческий показ достижений педагогов». Для этого все участники разделяются ведущими на 5 команд, каждая из которых выбирает педагога – классика и готовит краткую творческую презентацию его достижений и основных идей при помощи различной канцелярии и костюмов.

По итогу каждой вожатской команде вручаются открытки с одним важным изречением каждого из представленных педагогов и с пожеланиями старшего педагогического состава.

№	Вопрос	Вариант ответа	Результат	
1.	Какие отечественные педагоги Вам известны?	«Не знаю»	5	22 %
		До двух	14	61 %
		Три и более	4	17 %
2.	Перечислите заслуги этого человека и его вклад в отечественную педагогику	«Не знаю»	9	39 %
		Перечислили вклад одного педагога	11	48 %

		Перечислили вклад 2 и более педагогов	3	13 %
3.	Как часто возникающая педагогическая ситуация ставит Вас в тупик?	Да	16	69 %
		нет	7	31 %

Орлова Марина Викторовна,

методист младшей дружины детского санаторного оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Тимуровец», участники вожатского отряда «Родник»

Курова Яна Евгеньевна,

методист старшей дружины детского санаторного оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Тимуровец», участники вожатского отряда «Родник»

ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО ДЛЯ ВОЖАТЫХ КОМПЛЕКС МЕРОПРИЯТИЙ «ЧАСТЬ БОЛЬШОГО ДЕЛА»

Пояснительная записка

Работа вожатого – это большой труд и огромная ответственность. В течение смены именно вожатому предстоит частично передать свой опыт и знания детям, показать им правильное направление жизненного пути и возможный его выбор.

Цель старшего педагогического состава – в четкой и понятной форме донести до вожатых ценности и приоритеты развития подрастающего поколения.

Комплекс обучающих мероприятий из программы «Школа Вожатского Дела», направленный на закрепление знаний вожатых – новичков, и повторение материала; передача опыта вожатых – стажистов, вожатым – новичкам.

Актуальность. По результатам анализа реализации программ на двух профильных сменах членами старшего педагогического состава было выявлено, что многие вожатые –новички хоть владеют базовыми знаниями, но недостаточно хорошо применяют их на практике. Подобное прослеживалось и у опытных ребят, которые работали с начинающими вожатыми. В течение организационного периода случались конфликтные ситуации в вожатских командах по причине неумения распределения обязанностей.

В принятой в 2023 «Стратегии комплексной безопасности детей в российской федерации на период до 2030 года» одной из приоритетных задач обозначена защита и обеспечение интересов детей и семей с детьми во всех сферах жизнедеятельности.

Отметим, что мы живем в условиях цифровизации и вынужденного перехода образования и иных важных социальных институтов в дистанционный формат, всё больше обостряется проблема дезадаптации детей и подростков в коллективах. Из-за этого процесс сплочения Временного Детского Коллектива становится более сложным, с чем могут справиться не все вожатые.

В связи с этим был разработан комплекс мероприятий, направленный на повышение компетенции вожатых в сфере оздоровления детей и раскрытия их творческих возможностей.

Форма мероприятия: лекция, динамичная игра, ролевая игра, огонек. Подобные формы были выбраны из-за необходимости погружения в различные педагогические ситуации с целью поиска выхода из них.

Целевая аудитория комплекса являются вожатые, которые только начинают свой путь и опытные вожатые. Данный комплекс предназначен для реализации в течение всей смены, по одному мероприятию в ключевые моменты смены: оргпериод – погружение вожатых, лекция «Вспомнил!», основной период – динамичная игра «Вовремя», медиана смены – ролевая игра «Ты прав!», заключительный период – огонек «Умей сказать «Пока!»».

Цель: Стимулирование профессионального роста вожатых

Задачи:

- обеспечить адаптацию вожатых – новичков в вожатском коллективе и в лагере;
- погрузить вожатых в комплексную программу «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», программу смены и воспитательную программу;
- повышать уровень эффективного взаимодействия через передачу опыта в вожатском отряде;
- развивать лидерские качества у опытных вожатых;
- закрепить теоретические знания из программы «Школа Вожатского Дела» и практические умения.

Предполагаемые результаты:

- а) вожатые погружены в программы;
- б) вожатые – новички адаптированы, чувствуют себя увереннее;
- в) создана позитивная комфортная атмосфера в вожатском отряде;
- г) опытные вожатые готовы передавать, а вожатые – новички – принимать опыт и традиции вожатского отряда;
- д) все участники вожатского отряда «Родник» демонстрируют повышенный уровень теоретических знаний и практических умений.

Ресурсное обеспечение

Кадровый ресурс:

Старший педагогический состав (6 человек), педагог – психолог (1 человек)

Материально-технический ресурс:

Проектор, экран, принтер, колонка

Информационный ресурс:

Программа «Школа Вожатского Дела» (далее ШВД) городского ресурсного центра «ФорУс»

Основная часть

Подготовка включает анализ опыта вожатых, сбор информации об их особенностях в коммуникации, возможности работать с определенным возрастом, умения взаимодействовать с детьми в лагере.

Лекционное занятие подразумевает информационное введение во время погружения вожатых, для восстановления «баланса» между выпускниками ШВД и практикантами из колледжей и вузов. Подобная форма была выбрана для удобства транслирования информации. Рекомендуется проводить данное мероприятие после распределения вожатых по отрядам, так они смогут сфокусировать свое внимание на определенную возрастную категорию. Также во время лекции слушателям предлагается напомнить о личностной типологии, с психологическими особенностями ребят с трудной жизненной ситуацией (далее ТЖС). (Содержание лекций в презентации – Приложение)

Завершение организационного периода – динамическая игра «Вовремя!».

Многие вожатые не до конца понимают – каким образом нужно распределять обязанности и как допущенные ошибки могут негативно отразиться на работе. Для этого была разработана динамическая игра «Вовремя!», которая наглядно показывает возможные риски. Каждая вожатская команда представляет собой «завод» по производству домов, каждый участник которого может производить только одну из частей дома, а именно: крыша, основание или склейка. (Для этого необходима бумага и скотч) Во время игры одного из участников будут вызывать на решение чрезвычайных ситуаций на заводе, что понесет за собой сбой в работе завода. После первых ЧС на заводе выработают определенную систему и станут предупреждать заранее о том, что скоро потребуется помощь одного из работников. Исходя из этого ребята могут выработать свою стратегию по восстановлению или удержанию работе в нормальном режиме. В конце игры ребятам предлагается выполнять работу не только за себя, но и за своего напарника, что покажет вожатым ценность труда друг друга и необходимость поддерживать баланс.

Медиана смены – ролевая игра «Ты прав!» по педагогическим ситуациям.

Подобный формат был выбран по причине необходимости максимального погружения в ситуацию. Игра проходит в несколько этапов, во время нее ведется счет «вожатые/дети». Каждому игроку выдается карточка, на которой написана роль, цель и «слабость» человека. Роли в основном делятся на вожатого, активного ребенка и ребенка с особенностями. (Рекомендуется не забывать про роль родителей, ведь на смене с ними так же предстоит контактировать). После того, как карточки выданы игрокам, имитируется жизнь отряда, где у каждого человека есть своя цель, которую можно достичь через слабость другого. При чем, слабость игрока знает только владелец карточки. После нескольких туров обязательна к проведению рефлексия для более детального разбора моментов игры и анализа чувств участников во время решения конфликтных ситуаций. Максимальную отдачу от вожатых можно получить при проведении игры в корпусе с игровым временем 1 час – 5 минут.

Заключительный период – огонек «Умей сказать пока». Подобная форма выбрана для того, чтобы показать вожатым на практике каким образом нужно сбалансировать настроение детей во время последнего огонька. Часто происходит так, что из-за неопытности вожатого, дети из отряда только больше разочаровываются из-за конца смены и их очень тяжело успокоить, а некоторые думают, что такая реакция даже является хорошим показателем. На данном мероприятии задача организаторов – прояснить подобные моменты и познакомить вожатых с формами проведения последнего огонька. Вожатые садятся в круг и по принципу «оракула» вытягивают одну из форм проведения. В этот момент участнику предлагается выбрать наиболее близкого человека и попробовать подобный формат на нем. Таким образом, вожатые могут поблагодарить людей за работу, а также узнать новые формы.

Система мотивации. После успешного прохождения определенного мероприятия каждой вожатской команде выдается кусочек символа вожатского отряда, который они хранят у себя. В конце смены на огоньке вожатым предлагается собрать символику отряда, где они смогли бы почувствовать себя важной частью одной командой и большого дела.

Для достижения эффективности вожатым раздаются блокноты, в которых будут присутствовать комментарии от СПС по результатам пройденных этапов.

**Приложение к ТВОРЧЕСКОМУ ДЕЛУ ДЛЯ ВОЖАТЫХ
КОМПЛЕКС МЕРОПРИЯТИЙ
«ЧАСТЬ БОЛЬШОГО ДЕЛА»**

Вопросы анкеты

1. Что нового вы для себя узнали
2. В чем польза от мероприятий?
3. Хотелось бы вы еще раз поучаствовать в чем-то подобном
4. Кокого материала вам не хватило
5. Оценка от 0 до 10

Виды огоньков

Круги
Написание пожеланий друг другу
Передам тому, кому хочу что-то сказать
Я подарю тебе сердечко
Просмотр общего фильма об отряде и обсуждение того, что произошло на смене
Оракул

Попова Алина Сергеевна,
*старший вожатый детского оздоровительного
лагеря «Звёздный Бриз»,
участница вожатского отряда «Бриз»,*

Заворина Дарья Евгеньевна,
*и.о. заместителя начальника по воспитательной работе
детского оздоровительного лагеря «Звёздный Бриз»,
участница вожатского отряда «Бриз».*

**ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО ДЛЯ ВОЖАТЫХ
РОЛЕВАЯ ИГРА «ЛАГЕРНЫЙ ПЕРЕПОЛОХ»**

Пояснительная записка

Актуальность. Тематическое направление ролевой игры «Лагерный переполох» ориентировано на умственное воспитание, а также сплочение внутри педагогического коллектива.

Набор новых кадров, формирование вожатского отряда требует тщательной работы с коллективом для достижения эффективности деятельности и в вожатских командах, и в педагогическом составе. Организация и проведение мероприятий для развития профессиональных и личностных качеств у вожатых является необходимым со стороны старшего педагогического состава.

Также важной задачей со стороны старшего педагогического состава выступает способствование наивысшей степени знакомства между педагогическими кадрами, повышение уровня их взаимодействия и сплочения. Поэтому данная методическая разработка позволяет представителям вожатского отряда не только повысить уровень коммуникации между друг другом, но и создать условия для формирования навыка выстраивания деловых отношений, умения договариваться, находить компромиссы, а также создать условия для развития критического мышления.

Данная ролевая игра, как форма проведения мероприятия, наиболее эффективна для решения поставленных педагогических задач, а также дает участникам возможность почувствовать себя в роли различных сотрудников лагеря – от хозяйственной службы до педагогической. Помимо этого, стоит отметить, что задания, загадки, подсказки и прочее наполнение игры основывалось на интересных и необычных фактах о вожатых, которые нам, старшему педагогическому составу, удалось узнать в организационный период смены в процессе работы с коллективом.

Целевая аудитория воспитательного мероприятия: представители вожатского отряда (от 16 лет).

Место проведения мероприятия: актовый зал.

Время проведения мероприятия: 1,5 – 2 часа.

Количество участников: 19 человек.

Данная игра является одной из первых запланированных мероприятий для развития вожатского отряда в соответствии с планом воспитательной работы с педагогическим составом.

Цель: создание условий для сплочения педагогического коллектива и формирования коммуникативных навыков у представителей вожатского отряда посредством участия в ролевой игре «Лагерный переполох».

Задачи воспитательного мероприятия:

- развивать критическое и проблемное мышление;
- способствовать развитию интеллектуального и социального здоровья через вовлечение в комплексную программу «Педагогика здоровья и здорового образа жизни»;
- создать благоприятный микроклимат внутри педагогического коллектива;
- вырабатывать навыки качественного взаимодействия между представителями вожатского отряда;
- создать условия для повышения эффективности работы как всего вожатского отряда, так и внутри вожатских команд.

Планируемые результаты воспитательного мероприятия

Реализация данного воспитательного мероприятия позволит:

- повысить уровень знаний вожатых о работе служб лагеря;
- создать положительный эмоционально-психологический климат внутри вожатского отряда;
- научить вожатых применять навыки решения критических и проблемных ситуаций на практике;
- выработать у вожатых коммуникативные навыки и умение работать в команде;
- сплотить вожатский отряд.

Для достижения планируемых результатов в мероприятии использовались технология развития критического мышления, игровая технология и здоровьесберегающая технология; методы стимулирования и мотивации.

Ресурсное обеспечение

Кадровые ресурсы: старший педагогический состав.

Материально-технические ресурсы: дым – машина, акустическая система, экран, проектор, световая система.

Раздаточный материал: листы А4, фонарь, коробка, карандаш, батарейки, связка ключей, плеер с наушниками, швабра, бечевка, молоток, мягкая игрушка с забинтованной лапкой, палка, повязка для сна, теннисный мяч, скотч, карточки А5 с цифрами.

Игровая легенда

Детский оздоровительный лагерь «ХХХ» – место, куда каждое лето начиная с 1922 года приезжают пионеры на долгожданный отдых. Сейчас 1985 год. На первый взгляд ничего необычного, как и во всех лагерях здесь есть свои традиции и обычаи: «страшилки» у костра, утренние линейки, пионерские слеты, спортивные и творческие мероприятия. Но 25 июня 1985 года все изменилось. Именно в этот день произошел разлом между вселенными. Территория лагеря изменилась до неузнаваемости: появились странные и опасные растения, по тропинкам разгуливают пугающие существа, а земля раскололась. Уцелел лишь актовый зал, куда и эвакуировались дети и сотрудники лагеря, но в нем многое изменилось, как будто эта катастрофа навела здесь свои порядки. Нужно поскорее разобраться со случившимся и вернуть свой любимый лагерь к прежнему виду.

Со стороны старшего педагогического состава для реализации мероприятия было выделено несколько необходимых этапов подготовки и организации игры:

1 этап: анализ материально-технических условий и возможностей лагеря для проведения ролевой игры;

2 этап: написание сценарного хода игры, описание игровых ролей (представлены в Приложении 1), разработка раздаточного материала (представлен в Приложении);

3 этап: информирование и подготовка участников игры;

4 этап: распределение ролей между участниками, учитывая их индивидуальные особенности и способности;

5 этап: поиск подготовка игрового инвентаря, необходимого реквизита, подбор костюмов;

6 этап: оформление игровой территории;

7 этап: инструктаж перед игрой, выдача инвентаря, консультация по игре;

8 этап: старт игры, погружение в игровую легенду;

9 этап: ход игры, контроль за выполнением правил, поддержание сюжета ролевой игры;

10 этап: финал игры, выведение из игровой легенды;

11 этап: рефлексия и самоанализ.

Ход игры

На этапе подготовке участникам были розданы роли согласно индивидуальным особенностям и способностям каждого представителя вожатского отряда. Основываясь на своей роли, игрокам необходимо подготовить костюм и подобрать необходимый инвентарь.

На протяжении всего мероприятия, помимо достижения общей цели – восстановление баланса вселенных (нахождение карты и заклинания, возвращающего все на свои места), участникам предстоит выстроить взаимоотношения с другими персонажами игры, учитывая психологические и физические особенности персонажей.

На стенах, полу, потолке находятся различного рода подсказки и загадки, игрокам предстоит разгадать замысел вселенной и найти способ вернуть все на свои места. Так же на территории актового зала можно найти множество полезных и необходимых предметов, попавших на свои места из-за тряски и всеобщего временного сбоя.

Каждые 15 минут нынешний мир подвергается аномальному воздействию (грозы, сбой в электричестве, густой туман или полная темнота). Время между аномалиями постепенно уменьшается, а время воздействия увеличивается.

Не смотря на все сложности, внешние факторы и личные особенности персонажей, участникам необходимо достичь общей цели игры.

Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы других ДОЛ.

Данное мероприятие рекомендуется проводить исключительно в организационный период смены, так как оно направлено на развитие коммуникации внутри вожатского отряда, сплочение внутри коллектива, а также знакомство с трудовыми особенностями служб лагеря.

Помимо этого, для проведения ролевой игры необходимо камерное закрытое помещение, чего требует игровая легенда.

Важным аспектом является наличие необходимого материально-технического оснащения.

Приложение к ТВОРЧЕСКОМУ ДЕЛУ ДЛЯ ВОЖАТЫХ РОЛЕВАЯ ИГРА «ЛАГЕРНЫЙ ПЕРЕПОЛОХ»

Перечень ролей и их характеристик

- 1) Начальник лагеря 🌸:
 - Инвентарь: документы.
 - Способность: мастер по нанограммам.
 - Особенность: астма (тяжело дышать в непроветренном и задымленном помещении).
- 2) Заместитель начальника лагеря по воспитательной работе 🤗:
 - Инвентарь: скотч.
 - Способность: мастер на все руки, может починить все.
 - Особенность: мерзнет, если на нем нет нескольких слоев одежды, может работать только в теплом или жарком месте.
- 3) Методист 😊:
 - Инвентарь: ящик.
 - Способность: обожает разгадывать ребусы.
 - Особенность: боится большого скопления людей, может общаться только наедине.
- 4) Старший вожатый 🌑:
 - Инвентарь: батарейки.
 - Способность: мастерски собирает кубик Рубика.
 - Особенность: позитивный и веселый персонаж, может найти общий язык с любым персонажем, но, когда слышит слово «нет», сразу уходит в сторону.
- 5) Заведующий хозяйственной частью 🌟:
 - Инвентарь: связка ключей.
 - Способность: может рассмотреть стерео – картинки.
 - Особенность: боязнь мигания света.
- 6) Спортивный инструктор 🔥:
 - Инвентарь: шрифт Брайля.
 - Способность: умеет вскрывать замки.
 - Особенность: во время эвакуации сломал руку.
- 7) Фельдшер 🏠:
 - Инвентарь: карандаш.
 - Способность: знает большинство названий лекарств.
 - Особенность: спокойный персонаж, который разговаривает очень тихим голосом. Не переносит громких звуков.
- 8) Диджей 🗣️:

- Инвентарь: плеер с наушниками.
- Способность: знает латынь.
- Особенность: очень сентиментальный персонаж, когда видит, что дети расстраиваются, начинает плакать.

9) Горничная 🧹 :

- Инвентарь: швабра и ведро.
- Способность: быстро собирает пазл.
- Особенность: боязнь грома и грозы.

10) Психолог ❤️ :

- Инвентарь: пряжа.
- Способность: знание знаков зодиака.
- Особенность: никтофобия (боязнь темноты).

11) Вожатый младшей дружины 🚫 :

- Инвентарь: инструкция по оказанию первой помощи.
- Способность: разбирается в растениях.
- Особенность: не может разговаривать, когда собеседник находится ближе 10-ти

метров.

12) Вожатый средней дружины ✅ :

- Инвентарь: русско-латинский словарь.
- Способность: знает флаги большинства стран.
- Особенность: не может разговаривать, когда собеседник находится дальше 30-ти

сантиметров.

13) Вожатый старшей дружины 🧑🏫 :

- Инвентарь: молоток.
- Способность: знает большинство музыкальных групп.
- Особенность: постоянно жует жвачку.

14) Ребенок младшей дружины 🍀 :

- Инвентарь: фонарик.
- Способность: гений математики.
- Особенность: персонаж, которые из-за испуга перестал говорить, очень стеснительный и замкнутый.

15) Ребенок младшей дружины 🎮 :

- Инвентарь: мягкая игрушка.
- Способность: мастер по оригами.
- Особенность: очень активный персонаж, но устает каждые 10 минут, поэтому делает перерыв между своими действиями минимум на 2 минуты.

16) Ребенок средней дружины ⚽ :

- Инвентарь: палка.
- Способность: может быстро заснуть, если обнимает мягкую игрушку.
- Особенность: клаустрофобия (боязнь замкнутых пространств).

17) Ребенок средней дружины 🤪 :

- Инвентарь: книга с загадками.
- Способность: быстро находит общий язык с маленькими детьми.
- Особенность: персонаж, который хранит деньги в своей книге, и никому о ней не рассказывает.

18) Ребенок старшей дружины 🪄 :

- Инвентарь: маска для сна.
- Способность: знает наизусть стих «Белая береза».
- Особенность: нервничает, когда кто-то начинает смеяться, замолкает и уходит в

себя.

19) Ребенок старшей дружины☁:

- Инвентарь: теннисный мяч.
- Способность: мастер по разгадыванию sudoku.
- Особенность: не хочет ничего делать, но этот персонаж влюблен в вожатого своего отряда.

Пример задачи для прохождения игры «Лагерный переполох»

Буратино собирается купить 3 книги: первая стоит треть всех его денег и еще 3 золотых, вторая – четверть всех его денег и еще 4 золотых, а третья – пятую часть всех его денег и еще 5 золотых. После покупки у него останется один золотой. Сколько золотых стоит первая книга?

ОТВЕТ: __, __ СТРАНИЦЫ

Сборник загадок для прохождения игры «Лагерный переполох»

1. Где заяц?



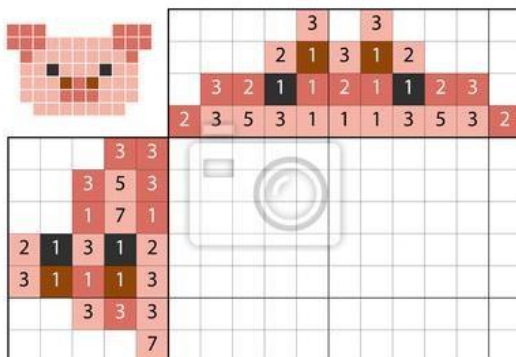
Ребята вышли в лес, чтобы покататься на коньках и на лыжах. Навстречу им выскочил заяц, испуганно присел и помчался дальше. Ребята погнались было за ним, но потеряли его из виду. А заяц-то никуда не убежал, он всё ещё на картинке. Где он?

2. Встреча на улице



Встретились на улице 2 друга:
— Здравствуй, Стёпа. Ты куда?
— Я иду в дом №23, — говорит Стёпа. —
А ты куда, Петя?
— А я — к приятелю Ванюше. Он живёт в доме №7, — отвечает Петя.
Вот теперь скажите: кого из них зовут Стёпой, а кого Петей?

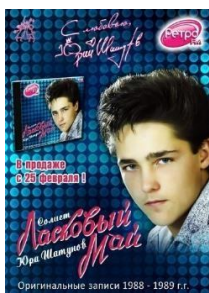
Нанограмма для прохождения игры «Лагерный переполох»



Ребус «Флаги» для прохождения игры «Лагерный переполох»



Плакаты (знаки зодиака)



Опрос удовлетворенности вожатых от участия в ролевой игре «Лагерный переполох»

1. Ваши впечатления после мероприятия?

- Отличные
- Хорошие
- Нормальные
- Ужасные

Почему? _____

2. Получилось ли у вас применить навыки критического мышления?

- Да
- Нет

Почему? _____

3. Получилось ли у вас узнать и упорядочить знания о интеллектуальном и социальном здоровье?

- Да
- Нет

Почему? _____

4. Помогло ли вам наладить контакт и взаимоотношения внутри вожатского отряда?

- Да
- Нет

Почему? _____

Екатерина Александровна Кумпицкая,
заместитель начальника по воспитательной работе
детского оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Созвездие Юниор»,
участница вожатского отряда «Компас»,

Рената Аслановна Пашаева,
методист детского оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Созвездие Юниор»,
участница вожатского отряда «Компас»,

Меркушкина Дарья Петровна,
старший вожатый детского оздоровительного лагеря
круглогодичного действия «Созвездие Юниор»,
участница вожатского отряда «Компас».

ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО ДЛЯ ВОЖАТЫХ ИГРОВОЙ АЖИОТАЖ «ЯЧЕЙКА «ФИЗИКА». АНТИДОТ»

Пояснительная записка

Тематическое направление: *умственное воспитание.*

Форма мероприятия *игровой ажиотаж*

Для развития стратегического мышления и умения работы в команды необходимо создать условия, где акцент будет сделан непосредственно на развитие данных умений с помощью создания планов действий, обсуждений.

Актуальность. Игра – это один из видов деятельности человека. Игру можно рассматривать как непреднамеренное самообучение. Для любого человека, игра предоставляет возможность выбора и принятия ответственности, что является для него самым значимым в таком виде активности. С помощью игры развивается логическое мышление и умение устанавливать причинно-следственные связи. Он учится ставить цели и задачи, решать, достигать их и делать выводы. Именно в игровой форме не только дети смогут заинтересоваться познавательной деятельностью, но и взрослые.

В теории игр стратегия игрока — это полный план действий при всевозможных ситуациях. Стратегия определяет действие игрока в любой момент игры и для каждого возможного течения игры, способного привести к какой-либо ситуации. Теория игр подразумевает стратегическое поведение людей. Стратегическим мы называем поведение в ситуации, когда принятие решения о дальнейших действиях предполагает анализ возможных ответных действий других людей.

Стратегическое мышление – это способность решать задачи, стоящие на пути к цели. Это мыслительный процесс, способствующий достижению успеха в игре или какой-либо деятельности. Согласно выводам Кеничи Омаи, стратегическое мышление – это способность творчески и активно мыслить, придумывать идеи и предвидеть возможное будущее. Стратегическое мышление – это умение использовать свои знания и креативность для формирования своего собственного мировоззрения.

Навыки стратегического мышления отлично совершенствуются, особенно в логических и тактических играх. Посредством игры создается коллектив, через игру выстраиваются правила поведения и взаимоотношения в коллективе. Игра является отличным инструментом для формирования стратегического мышления.

Игровой ажиотаж «Ячейка «Физика». Антидот» — это игра на территории, где участники продолжают познавать опыты большой игры. В этот раз, игроки наткнулись на следующую ячейку «Физика», которая будет длиться 24 последующих дня.

Собравшись в одном месте, участники открывают доступ – послание, которые создатели игры им оставили. В этом послании говорится, что на территории существует антидот, который необходимо найти. Антидот – это энергия, которая необходима игрокам, чтобы играть. Также в послании говорится, что среди участников есть игроки, которые являются – вампирами, чесноками и мирными жителями.

Создатели разделили игроков на три группы, отправив каждую в свое место дислокации команды. На месте своей команды, они находят карту с игровым полем, черную коробку и скотч. У каждой команды своя роль и задача.

Вампиры – найти как можно больше антидотов, спрятать их в своей коробке, увеличить количество игроков в своей команде (красный цвет).

Чесноки – это мирные жители, но они имеют оружие, которое обеззараживает вампира – это чеснок. Благодаря ему, вампир превращается в мирного жителя и переходит на другую сторону.

Мирные жители – найти как можно больше антидотов, спрятать их в своей коробке (желтый цвет).

Все антидоты спрятаны на территории игрового поле, но также можно забирать их у соперников, на базе команды, если там никого нет и безопасно.

Изначально, мирные жители и чесноки не знают, что являются союзниками. Они должны догадаться в первом заходе, и объединить свои базы в одну.

Побеждает та команда, которая больше всего соберет антидота.

Игровой ажиотаж был проведен в рамках тематики нашей программы смены «Наставничество 65 – 23», а также в рамках программы развития вожатского отряда «Ячейки возможностей», в которой существует одна из задач – развитие стратегического мышления, а также умение работы в команде

Целевая аудитория воспитательного мероприятия: участники от 16 и более лет.

Период смены, в который проводится мероприятие: организационный, основной период.

Роль и место воспитательного мероприятия в системе отрядной/дружинной работы (связь с другими мероприятиями, преемственность):

Отрядное мероприятие в рамках программы для вожатского отряда «Ячейки возможностей».

Целевой блок

Цель: Создание условий для развития у участников стратегического мышления, посредством игрового взаимодействия.

Задачи:

- развить навык коллективной работы;
- сформировать навыки стратегического мышления;
- развить умение выражать свою точку зрения, и быть услышанным.

Ресурсное обеспечение

Кадровый ресурс: создатели игры (4 педагога старшего педагогического состава).

Материально-технические ресурсы:

Шарики воздушные (20 шт.), светящиеся палочки (40 шт.), скотч цветной (синий, красный и зеленый), коробки маленькие (3 шт.), мусорные мешки (2 упак.), чеснок (5 шт.), напечатанные правила, 1 большая колонка, микрофон, мука.

Педагогические технологии/методы/приемы

Педагогика сотрудничества – объекты и субъекты объединяются в общей деятельности принципами взаимоуважения, взаимопомощи и коллективизма. Основными ее принципам является: взаимодействие, сотрудничество, партнерские отношения, гуманизм, творчество, развитие личности, коллективизм, совместная деятельность, диалог и взаимообогащение.

Технология развития критического мышления – тот тип мышления, которые помогает критически относиться к любым утверждениям, не принимать ничего на веру без доказательств, но быть при этом открытым новым идеям, методам. Критическое мышление – необходимое условие свободы выбора, качества прогноза, ответственности за собственные решения. Критическое мышление – таким образом, некоторая тавтология, синоним качественного мышления. Вызов – осмысление, размышление.

Групповые технологии – это такая технология обучения, при которой ведущей формой учебно-познавательной деятельности учащихся является групповая. При такой форме деятельности класс делится на группы для решения конкретных учебных задач, каждая группа получает определенное задание (либо одинаковое, либо дифференцированное) и выполняет его сообща под непосредственным руководством лидера группы или учителя. Цель технологии группового обучения — создать условия для развития познавательной самостоятельности учащихся, их коммуникативных умений и интеллектуальных способностей посредством взаимодействия в процессе выполнения группового задания для самостоятельной работы.

Игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо.

Этапы подготовки мероприятия

Программа развития вожатского отряда разбита на 5 «Ячеек возможностей». Каждая ячейка реализует аспект здоровья. Ячейка №2 «Физика» – физический аспект здоровья. Основной задачей мероприятий в этом блоке привить осознанность к ведению активного образа жизни. А также удовлетворить физические потребности личности, выплеск эмоций. А также:

- разработать и подготовить правила игры, с учетом рисков, придумать запасной план;
- разработать план игры;
- подготовить необходимый реквизит, костюмы, музыкальное сопровождение;
- подготовить базы кланов;
- подготовить необходимые инструменты игры для участников;
- спрятать на территории «светящиеся палочки», воздушные шары с карточками – вбросами;
- осмотреть игровую территорию на предмет исключения травмирующих элементов (убрать палки, колющие и травмоопасные объекты с площадки).

Содержание сценария

АУДИОЗАПИСЬ: «Добро пожаловать в Большую игру. Вы попали в сектор 65 – 23. Сектор, который занимается проверкой и совершенствованием пяти ячеек человеческого здоровья. На протяжении последних месяцев Вы пребывали в ячейке интеллект. Мы проверили состояние головного мозга, обеспечивающее протекание познавательных психических процессов: восприятие, память, внимание, мышление, с помощью которых происходит реализация конкретной тактики и стратегии решения актуальных задач. До активации следующей ячейки «Физика» остается один единственный эксперимент. Он

проверит ваш уровень физической подготовленности, выносливости, ловкости и смекалки. И так как уже пройдена ячейка «Интеллект», эксперимент проверит и вашу способность быстро думать, и реагировать в стремительно развивающемся мире. Вам раздали мешки, надевайте мешки на голову! Никто не будет знать вашего разделения по командам, включая Вас самих. Создатели, люди, которые на протяжении многих лет создают все проекты Большой игры, доведут Вас до нужного места».

Далее – создатели делят на три группы и отправляют игроков на их базы. Участники не знают где расположены базы друг друга. На самой базе, каждую команду знакомят с их ролью и задачей, а также с правилами игры:

Вы погружаетесь в игру между тремя кланами. Мирные жители, вампиры и чесноки. У всех трех кланов одна единственная задача – собрать по территории как можно больше антидота. У антидота есть одна характерная особенность – он светиться. У каждого клана есть своя база, на этой базе размещен сейф. В сейф вы складываете весь найденный антидот. Антидот токсичен, и долго с ним в руках находиться нельзя. Если создатель заметит это нарушение во избежание летальных исходов, он этот антидот изымает, поэтому старайтесь как можно быстрее донести его до сейфа. На чужую базу можно пробраться и ограбить сейф, но только если на этой базе никого нет. Если на базе находится представитель – база неприкосновенна. Территория распространения антидота ограничена: вся территория от млечного пути до Ориона и до штаба, Альтаир и за Альтаиром, по обе стороны от штаба. На вашей базе показана карта. Во время игры вы услышите сигнал. Он прозвучит трижды. Первый раз сигнал обозначает старт игры. Когда сигнал прозвучал второй раз, всем необходимо вернуться на свою базу в зависимости от своей новой роли. Третий сигнал говорит о продолжении игры. Между вторым и третьим сигналом у вас будет ровно 10 минут перевести дух и выработать в вашей команде новую стратегию. Когда сигнал прозвучит три раза подряд игра считается оконченной, необходимо будет вернуться на свою базу, забрать весь собранный антидот и прийти к штабу. Также в ходе всей игры на территории будут появляться дополнительные бонусы в шарах, внутри которых хранятся антидот, чеснок, и еще некоторые бонусы.

Рекомендации по использованию методической разработки в практике работы вожатых/педагогов других ДОЛ

Для проведения данного мероприятия рекомендуется выполнить следующие обязательные условия:

- обеспечить безопасную игровую территорию для проведения игры;
- подготовить три крытых пространства (беседки), которые будут на среднем друг от друга расстоянии;
- подготовить кадровые ресурсы в полном объеме, и материально;
- технические в большом объеме, для достижения нужного эффекта от проведения мероприятия;
- проводите данное мероприятие на медиане смены, либо в периоды спада настроения, оно создаст хороший эмоциональный подъем, а также подойдет для погружения в программу смены, изменив роли по необходимости.

*Приложение к ТВОРЧЕСКОМУ ДЕЛУ ДЛЯ ВОЖАТЫХ
ИГРОВОЙ АЖИОТАЖ «ЯЧЕЙКА «ФИЗИКА». АНТИДОТ*

Карта игровой территории



Рисунок А.1 – Карта игровой территории лагеря

Роли игроков

ВАМПИРЫ:

Цель – собрать как можно больше антидота (светящихся палочек) и спрятать в сейф.

Ваша база (беседка) неприкосновенна, если внутри нее находится 1 вампир.

Вы можете проникать на чужие базы и очищать сейфы только если на чужой базе (в беседке) никого нет.

Помимо вас на территории есть еще чесноки и обычные люди. Они играют за одну сторону, сторону мирных людей.

Вы можете превращать обычных людей в вампиров. Если Вы принесете обычного человека внутрь своей базы Вы снимаете его цвет скотча и приклеиваете вместо него свой «КРАСНЫЙ» цвет, после этого обычный человек становится вампиром и играет за вас.

На территории есть чесноки, их нужно остерегаться, они на груди носят с собой чеснок. Превратить вас – вампиров в человека может только чеснок. Он также попытается Вас поймать и затащить на свою базу, как только чеснок (у кого на груди чеснок) сделал это – вы становитесь обычным человеком и начинаете играть за их сторону.

Вы можете обезвредить чеснока, сорвав с его груди чеснок. Если чеснок ходит на

территории без чеснока на груди, вы можете и его превратить в вампира, но только если с него сорвали или он потерял свой чеснок.

ЧЕСНОКИ:

Вы чесноки. Цель – найти на территории своих союзников (мирных жителей) и помочь им.

У вас нет сейфа, вам не нужен антидот.

У вас на груди висит чеснок. Чеснок нельзя прятать под одежду. Будьте осторожны, вампиры постараются сорвать с вашей груди чеснок и тогда вампиры смогут превращать Вас в вампиров. Пока у вас на шее висит чеснок, вас не могут превратить в вампира.

Если Вы принесете вампира внутрь своей базы (беседки) Вы снимаете его цвет скотча и приклеиваете вместо него «желтый» цвет, после этого вампир становится обычным человеком, отправляется на базу мирных людей и играет за них.

Дополнительные чесноки будут выданы в бонусных шарах, найдете их, можете повторно использовать, если потеряете свой первый.

Вы единственные чесноки, никто в игре, даже если найдет чеснок, не сможет стать вами.

Когда прозвучит второй сигнал на остановку игры, вы возвращаетесь не на свою базу, а на базу ваших союзников и обсуждаете совместный план на 2 фазу игры.

Вы можете проникать на чужие базы и очищать сейфы, только если на чужой базе (в беседке) никого нет.

МИРНЫЕ:

Вы мирные жители. Цель – собрать как можно больше антидота (светящихся палочек) и спрятать в сейф.

Ваша база (беседка) неприкосновенна, если внутри нее находится 1 мирный житель.

Вы можете проникать на чужие базы и очищать сейфы, только если на чужой базе (в беседке) никого нет.

На территории есть Ваши союзники, они постараются за 1 фазу игры Вас найти и дальше, во второй фазе Вам предстоит противостоять вампирам вместе.

Будьте осторожны. Вампиры могут превратить Вас в вампиров, если заташат внутрь своей базы. После этого вы становитесь вампиром и играете за них.

Вы не можете превращать вампиров в людей. Вампиров в людей могут превращать ТОЛЬКО чесноки. Даже если вы найдете на территории или в бонусных шарах чеснок, вы не можете стать чесноком.

Составитель:

Дзюбан Н.А., методист учебно-методического отдела МАУ ДО «ГРЦ ООД
«Формула успеха»»

**МАТЕРИАЛЫ КОНКУРСА МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК СРЕДИ
ВОЖАТЫХ И ПЕДАГОГОВ МАУ ДО ГРЦ ООД «ФОРУС»
«ПОТЕНЦИАЛ – 2023»**

Методическое пособие

МАУ ДО г. Новосибирска «ГРЦ ООД «Формула успеха»

630075, Россия, Новосибирск, ул. Народная, 14

Тел. +7 (383)309-00-39, umc@forus-nsk.ru

630075, Россия, Новосибирск, ул. Народная, 14
+7 (383) 309-00-39 grc_for@edu54.ru

Коммерческие путевки
+7 (383) 309-01-99



forus-nsc.ru

Муниципальные путевки
+7 (383) 309-00-49

