



ФОРУС
НОВОСИБИРСК

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 - 2024»

Новосибирск 2024

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
департамента образования мэрии 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 – 2024»

Новосибирск 2024

УДК
ББК

Редакционная коллегия:

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

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

Фарафонов Д.В., методист учебно-методического отдела МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс».

Составитель:

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

Материалы конкурса методических разработок среди вожатых и педагогов МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс» «ПОТЕНЦИАЛ – 2024»: методическое пособие. – Новосибирск, 2024. – 99 с.

В пособии представлены методические разработки отрядных, дружинных событий для детей и мероприятий для развития вожатских отрядов. Разработки предназначены для педагогических работников, организующих досуг детей школьного возраста в летних оздоровительных лагерях и лагерях с дневным пребыванием детей.

УДК

ББК

© МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс», 2024

Оглавление

РАЗДЕЛ I. ОТРЯДНОЕ ДЕЛО.	4
Отрядное дело «Мастерская «Остров хвостиков».....	4
Отрядное дело «Настольный квест «Лаборатория ГРАСС».....	5
Отрядное дело «Интеллектуальная игра «Комплекс – Традиции».....	6
Отрядное дело «Ролевая игра «Чужой среди своих».....	8
Отрядное дело «Конструкторская игра «Сокровища города Мариэль».....	9
Отрядное дело «Игра-практикум «Вихрь эмоций».....	11
Отрядное дело «Дебаты «Ранний бизнес».....	13
Отрядное дело «Ситуационная игра «Достать любой ценой».....	15
Отрядное дело «Ситуационная игра «Помоги городу».....	17
Отрядное дело «Мастерская «Лавка тепла».....	18
Отрядное дело «Ролевая игра «Эко Бизнес. Путь к устойчивому будущему».....	20
Отрядное дело «Квест «Битва мечей».....	22
Отрядное дело «Полемика «Внутренний компас».....	24
Отрядное дело «Квиз «Мы – дети».....	25
Отрядное дело «Ролевая игра «Тайна реагента».....	27
Отрядное дело «Экспедиция в сердце Саванны.....	29
РАЗДЕЛ II. ДРУЖИННОЕ ДЕЛО.....	31
Дружинное дело «Ситуационная игра «Ботаническая эрудиция».....	31
Дружинное дело «Парад эко–привычек».....	33
Дружинное дело «Открытая кафедра «ЧС».....	35
Дружинное дело «Стрит баттл «Моя игра».....	36
Дружинное дело «Игра–ажиотаж «День–обмен».....	38
Дружинное дело «Квест «Кухонный детектив».....	40
Дружинное дело «Маршрутная игра «Прийти к цели».....	41
Дружинное дело «Акция «Экологичный обмен».....	43
РАЗДЕЛ III. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ОБУЧЕНИЮ, СПЛОЧЕНИЮ И ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА ВОЖАТЫХ.....	45
Методический материал в области организации досуга педагогических кадров «Ролевая ночная игра «Суждено быть вместе».....	45
Методический материал по сплочению педагогических кадров «Игра по станциям «Море волнуется в нас...».....	50
Методический материал по обучению педагогических кадров «Фоновая игра «Пакости и шалости».....	51
Методический материал по обучению педагогических кадров «Фоновая игра–стимулирование «Вожатый в деталях».....	53
Методический материал по обучению педагогических кадров «Комплекс мероприятий «Прокачка».....	54
Методический материал по обучению педагогических кадров «Коллективно–творческая игра «Старые новые игры».....	57

РАЗДЕЛ I. ОТРЯДНОЕ ДЕЛО.

Отрядное дело «Мастерская «Остров хвостиков»

*Павлова Дарья Михайловна,
вожатая ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»*

*Варава Виктория Антоновна,
вожатая ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»*

Задачи:

1. Создать ситуацию успеха.
2. Актуализировать знания о цветах.
3. Создать игровые условия для реализации творческого потенциала, проявления эмпатии, воспитания ценностного отношения к умению прийти на помощь.

Период смены: основной

Возраст участников: 7–8 лет

Условия организации и проведения

Подготовить:

- изображение главного героя «Хвостик Мур–Мур»
- оформление отрядного места под «Остров хвостиков» с помощью цветной подсветки и рисунков детей,
- разработка сценария под легенду смены и под возрастные и психологические особенности детей нашего отряда,
- распределение ролей: дети – Волшебники, вожатые – «Добрые волшебники Майли и Фурфур» и «Злые волшебники Хотфор и Бегемот»,
- костюмы волшебников,
- листы, краски, фломастеры, карандаши,
- фоновая музыка,
- театральная миниатюра в исполнении вожатых «Возвращение добрых волшебников с острова хвостиков», главная сюжетная линия миниатюры: жители острова – хвостики нуждаются в спасении и обращаются к детям за помощью,
- мотивация детей – спасти главных героев, помочь хвостику Мур–Муру и жителям острова, быть на стороне добрых волшебников, уметь совершать добрые поступки – это важно и нужно, ведь добро всегда сильнее.

Описание содержания дела

Добрые волшебники Майли и Фурфур находят детей–волшебников и просят о помощи, рассказывают легенду их фантастического острова «Яркий» и причину своего прибытия.

Во время повествования о самом ярком острове, о красках и цветах его природы, о главном герое Хвостике Мур–Муру неожиданно появляются злые волшебники Хотфор и Бегемот рассказывают причину их прибытия и о желании овладеть всей силой нашего острова и отдать их вожаку Дыму. Они крадут главный хвостик хвостика Мур–Мура и убегают.

Добрые волшебники объясняют, что нужно спасти остров Хвостиков. Спрашивают у детей – знают ли они что такое взаимопомощь? Готовы они её оказать Мур–Муру? Для этого детям необходимо нарисовать хвостики для островитян. Но главная причина в том, что эти хвостики видны только детям–волшебникам. Фурфур и Майли просят детей–волшебников нарисовать хвостики для хвостика Мур–Мура и других островитян, но с соблюдением главного

условия – хвостики должны быть красивыми и нарисованными самыми яркими цветами, как и их остров.

Дети приступают к творческой работе, но обнаруживают, что злые волшебники выкрали все самые яркие краски и карандаши.

Чтобы получить обратно краски, детям необходимо зайти в комнату №1 и ответить на вопросы Хотфор:

– В каком порядке расположены цвета в радуге?

– Какой цвет в природе встречается чаще всего?

– Какие цвета нужно смешать, чтобы получить розовый, оранжевый, зеленый, сиреневый, коричневый цвета?

– Почему птицы и цветы чаще яркого цвета?

– Какой цвет объединяет баклажан, фиалку и чернила?

Пока дети отвечали на вопросы Хотфор, Бегемот выкрала у них бумажные листы и теперь им необходимо попасть во вторую комнату и ответить на задание Бегемот – спеть фразы из песен, в которых есть упоминания про цвет. Справившись с заданием, дети получают бумагу. Не успев приступить к рисованию, дети обнаруживают, что нет стаканчиков и воды, и это проделки Дыма, который появляется на экране ноутбука в видеоролике, в котором он говорит, что уверен, что дети никогда не смогут справиться с заданиями, потому что они не знают – что такое взаимопомощь. И он это сейчас докажет. Он показывает фото из мультфильмов с трудными ситуациями, в которые попали герои, а дети должны предложить свои варианты помощи.

Дети справляются с этим заданием, и Дым сообщает о месте, в котором спрятаны стаканчики с водой. Наконец, когда у детей есть и бумага, и краски с карандашами, и вода в стаканчиках они рисуют хвостики и отдают рисунки добрым волшебникам.

Рефлексия

В финале творческой мастерской Фурфур и Майли спрашивают у детей: «Как вы думаете, взаимопомощь – для кого больше нужна и важна – для тех, кто в ней нуждается и потом получает или для тех, кто ее оказывает?». Дети с помощью наводящих вопросов приходят к выводу, что взаимопомощь – это важно и для тех, кто ее получает, и для тех, кто ее оказывает.

Волшебники благодарят детей–волшебников за проявленную взаимопомощь, говорят о том, как важно быть искренним, равнодушным к чужой беде и участливым. Волшебники забирают рисунки и прощаются с детьми до следующего прибытия, ведь оно обязательно состоится, т.к. хитрость волшебников не знает границ, точно также, как и безгранична сила добрых волшебников, которые всегда придут на помощь, тем, кто в ней нуждается.

Дети заинтересованы в продолжения дела спасения хвостика Мур–Мура и питомцев. Добрые волшебники делают селфи с детьми и отправляют информацию о спасении Мур–Мура в новости лагеря и на официальную страницу лагеря ВК.

Ночью рисунки детей размещаются на стене отрядного места с подписью «Мы спасены! Спасибо за помощь! Вы – настоящие друзья и добрые волшебники. До встречи! Мур–мур»

Отрядное дело «Настольный квест «Лаборатория ГРАСС»

*Салмина Лада Жановна,
Вожатая ДОЛКД «Созвездие Юниор», педагогический отряд «Компас»*

*Брель Катерина Андреевна,
вожатая ДОЛКД «Созвездие Юниор», педагогический отряд «Компас»*

Задачи:

1. Развитие стратегического мышления

2. Формирование возможностей сценарного планирования
3. Развитие способностей прогнозирования последствий

Период смены: основной

Возраст участников: 15–17 лет

Условия организации и проведения

- разработан сценарий и ход игры;
- место проведения – клуб «Вега» оформлен в тематике смены и лагеря;
- подготовлены все составляющие настольной игры: конверты, загадки, страницы дневника; установлен проектор, выведен бот помощник для игры;
- костюмы ведущих: черная одежда, медицинские халаты;
- фоновая музыка;
- участники замотивированы выйти из «комнаты» и разгадать тайну автора дневника.

Описание содержания дела

Участники приглашаются в подготовленное помещение, им выдается код, который необходимо ввести в бот, с этого момента игра началась. По ходу общения с ботом игрокам предоставляется выбор развития сюжета, бот напрямую связан с игровыми конвертами. Каждый ход важен и может полностью поменять исход игры. На протяжении всего мероприятия, участники находят страницы дневника, которые объясняют им историю автора, происходит большее погружение в легенду и помогают с дальнейшим выбором. В финале им предстоит сделать решающий выбор, который сделает их либо победителями, либо проигравшими

Рефлексия:

- обсуждение последнего хода,
- вопросы: на чем основывался ваш последний ход? Для чего нужен навык планирования, прогнозирования, адаптации к изменению условий? Смогли ли вы укрепить навык стратегического мышления? В чем ценность ваших действий.

Отрядное дело «Интеллектуальная игра «Комплекс – Традиции»

*Снетков Михаил Юрьевич,
вожатый ДОЛКД «Созвездие Юниор», педагогический отряд «Компас»*

Задачи:

1. Создать положительный эмоциональный фон.
2. Содействовать сплочению ВДК.
3. Создать условия для реализации умственного и творческого потенциала детей.
4. Погрузить участников в ситуацию успеха.

Период смены: основной

Возраст участников: 13–17 лет

Условия организации и проведения

- подготовка легенды мероприятия: «Перемещение участников в Комплекс. Сектор «Знания»;
- текст для ведущих;
- разработка сценария из трех частей, посвященных одному из этапов дела;

- создание таинственной, загадочной обстановки с помощью подсветки и аудиовизуального сопровождения, зал оформлен в стиле «научного кабинета»;
- видео и аудиозаставки с использованием сгенерированного голоса для объяснения элементов игры и погружения участников;
- помощники для каждой команды одеты в белые халаты и черный верх и низ, которые будут оценивать действия участников, и отмечать результаты на специальных карточках;
- система оценивания: «получение энергии» за ответы (пройти игру возможно только набрав определенное количество энергии; из тех, кто прошёл «порог», выбирается победитель по общей массе энергии);
- система стимулирования: наградные наклейки за активные проявления своих навыков;
- мотивация: спастись, покинув комплекс по легенде игры; за прохождение этапов игры отряд продвинется далее по отрядной программе, получит призы.

Описание содержания дела

«Участники оказываются в Комплексе, в секторе «Знания», их встречает роботизированный голос, объясняющий о том, где они оказались и о том, что комплекс находится в аварийном состоянии, практически все системы отключены и электроэнергия на исходе. Участникам необходимо эвакуироваться, поднявшись по уровням комплекса с первого до третьего. На каждом уровне будет необходимо накапливать энергию, и набрав определенное количество участники смогут выбраться из комплекса и спастись.»

Участникам необходимо поделиться на команды каждая по 15–20 человек. К каждой команде приставлен свой лаборант, отслеживающий ответы и честность работы команд.

Уровень 1 «Двойные вопросы» Необходимо ответить на 10 вопросов разного формата, все вопросы посвящены мировой культуре и культурным традициям. За правильный ответ на первую часть каждого вопроса участники получают энергию. За неправильный ничего не происходит. За правильный ответ на вторую часть каждого вопроса участники получают энергию. За неправильный ответ энергия изымается.

Уровень 2: «Командный интеллект». Второй уровень проверяет доверие и слаженность, как отдельных игроков, так и команды в целом. Он состоит из вопросов, посвящённых тематике музыки и кино России и СССР. От каждой команды вызывается один игрок, команды сами определяют этого человека, и он отвечает на вопросы параллельно со своей командой, в случаях, если ответы верны, и они совпадают, команда зарабатывает энергию, в иных случаях теряет. В середине уровня команде необходимо будет сменить игрока и выдвинуть другого. В конце происходит супер-игра, в рамках которой возможно, как набрать много энергии, так и потерять её.

Уровень 3: «Ключи доступа». Игроки узнают, что для того чтобы эвакуироваться необходимо не только набрать определенное количество энергии, но также и расшифровать ключи доступа к последней двери. Команды получают шифры. Их задача – разгадать шифры за отведенное время. Получение энергии зависит от того разгадан шифр или нет. От команды вызывается по три человека, и их задача продолжать отвечать на вопросы, посвященные логическим задачам и т.п.

Рефлексия

В конце игры определяются победители, имеющие наибольшее количество энергии и сумевшие спастись. После окончания мероприятия с детьми проводится обратная связь, обсуждаются Вопросы:

- понравилась ли игра? Почему? Что именно?
- какое сейчас настроение?
- пригодились ли вам навыки решения различных задач?
- что помогло улучшить взаимодействие команде?
- что нового узнали о культуре мира и России, как в прошлом так и в настоящем?
- что такое «выйти из зоны комфорта», «стресс»? чем они мешают?

– какие качества можно натренировать в таких играх?

Отрядное дело «Ролевая игра «Чужой среди своих»

*Витухина Мария Сергеевна,
вожатая ДОЛКД «Пионер», педагогический отряд «Пламя»,*

*Казанцева Ольга Сергеевна,
вожатая ДОЛКД «Пионер», педагогический отряд «Пламя»,*

*Наперова Мария Владимировна,
вожатая ДОЛКД «Пионер», педагогический отряд «Пламя».*

Задачи:

1. Содействовать развитию у детей навыков командной работы и коммуникативных навыков.
2. Создать условия для реализации умственного потенциала детей, получения опыта в решении логических задач, публичном выступлении, деловом и цифровом общении, работы в команде и в организации деятельности.
3. Проинформировать детей о видах современных и перспективных профессий.
4. Способствовать воспитанию уважительного отношения к труду человека.

Период смены: основной

Возраст участников: 12–13 лет

Условия организации и проведения

Для проведения ролевой игры «Чужой среди своих» подготовлены условия:

- место проведения: клуб «Айсберг» – лаборатория, на сцене расставлены стулья для организации совместного обсуждения; парты и столы – для выполнения заданий игроками;
- ведущие: Наставники трех сфер деятельности (биомедицина, социология, информационная–технология) и рекрутер;
- раздаточный материал: бумажные бланки с заданиями;
- фоновая музыка для определения рабочего дня, ночи, озвучивания дополнительных ролей (робот, тестировщик, бухгалтер);
- световое сопровождение для разных фаз игры (рабочий день – белая подсветка, ночь – красная подсветка, обсуждение – фиолетовая подсветка).

Описание содержания дела

1. Погружение.

Отрядное дело начинается в корпусе. Участники знакомятся с легендой. Дети – это группа лаборантов, которым приходит сообщение из 2049 года с просьбой о помощи. В письме указано о том, что из-за неправильно заложенных духовных ценностей в микропроцессоре «Лига», искусственный интеллект обрел власть над всеми сферами человеческой жизни. Игровая задача лаборантов – исправить аспект «Личность» в коде искусственного интеллекта.

Лаборанты получают карточки трех категорий:

- 1) карточки с названием перспективных профессий будущего,
- 2) карточки с надписью «робот»,
- 3) карточки с профессией и дополнительной должностью.

Лаборанты перемещаются в Лабораторию (клуб «Айсберг»). Этот переход означает погружение в симуляцию, где лаборанты должны выполнять задания, которые позволят перепрограммировать алгоритм работы искусственного интеллекта.

1. Знакомство и получение заданий.

Игроки, сидя в кругу на сцене, представляются, называя не имя, а профессию, указанную в карточке. После знакомства они проходят к трем разным наставникам и получают задания на рабочий день.

2. Симуляция.

В игре есть два времени суток: рабочий день и ночь.

ДЕНЬ:

Игроки находятся в зале и выполняют свои задания. После каждого рабочего дня наступает ночь.

НОЧЬ:

- игроки поднимаются на сцену, садятся в круг и закрывают глаза;
- поочередно просыпаются игроки с дополнительной должностью;
- игроки– роботы выбирают какую профессию необходимо автоматизировать (то есть ее будут выполнять роботы) ;
- после того, как выбраны профессии на исключение, просыпаются тестировщик и вычисляют – кто из игроков является роботом. Жест 👍 обозначает «является человеком», жест 👎 обозначает «является роботом»;
- просыпается бухгалтер, он способен дать иммунитет одному из игроков;
- после перечисления всех ролей, игроки просыпаются. Им оглашаются результаты ночи и дается время на обсуждение.

3. Обсуждение.

На общем голосовании игроки должны вычислить, кто является роботом и должны отправить робота на исправность. В случае неверного выбора игроки отправляют рабочего на увольнение. При увольнении одного из рабочих, у игрока есть возможность пройти собеседование у рекрутера.

По завершению игры, в случае обнаружения всех роботов или полной автоматизации всех профессий, участники начинают обсуждение хода игры.

Рефлексия

Участники обсуждают:

- каким образом можно вычислить робота, какие задания им понравились, а какие были сложные, насколько подошла им выпавшая профессия, какие эмоции они испытали после увольнения;
- о каких перспективных профессиях будущего узнали?
- какой навык решения задач смогли потренировать?
- публичное выступление – это сложно? Нужен ли этот навык?
- смогли ли проявить свои лидерские качества?
- почему важно уважать труд человека?

Отрядное дело «Конструкторская игра «Сокровища города Мариэль»

*Филиппович Маргарита Алексеевна,
Вожатая ДОЛКД «Пионер», педагогический отряд «Пламя»*

Задачи:

1. Проинформировать детей о важности развития творческого мышления.

2. Способствовать развитию пространственного мышления и мелкой моторики.
3. Укрепить навыки работы в команде, взаимопомощи.

Период смены: основной

Возраст участников: 7–10 лет

Условия организации и проведения

Требуется подготовка:

- разработка сценария, хода игры;
- оформление места действия и проведения дела (отрядное место) в стиле «Трюм», размещены декорации пиратской тематики – веревки, черный флаг, изображение попугая;
- создан соответствующий антураж: оформлена финальная локация в стиле подводного города (натянуты ткани, расклеены изображения подводного города);
- натянута красная Нить времени от места создания масок до финальной локации;
- подобрана фоновая музыка в пиратской тематике для основной локации и звуки подводных глубин для финальной;
- приготовлен сундук со «сладкими сокровищами», кристаллы в виде декоративных камней, канцелярские принадлежности и шаблоны для создания масок;
- подобраны костюмы для ведущих: «Пират Джо» и «Дух подводного города»;
- подготовлены записки от неизвестного автора и от пирата, задекорирован сундук с кристаллами, плитка с углублениями и пластилином для их размещения;
- подготовлено световое решение для создания антуража: полутьма, подсветка, гирлянды;
- оформлена карта морского дна: наклейки «камней», «водорослей» и «ракушек»;
- подготовлены карточки с заданиями, направленные на развитие креативности.

Описание содержания дела

Ребята попадают в задекорированное под трюм корабля отрядное место, слышат приближающиеся звуки пиратской музыки, к ним приходит пират Джо. с сундуком кристаллов и запиской следующего содержания «Приветствую вас, отважные мореплаватели! То, что вы держите сейчас в руках, является неотъемлемой частью заброшенного подводного города Мариэль. Эти кристаллы обладают магической силой. Поместив их на карнавальные маски, вы сможете окунуться в прошлое забытого города, разгадать его тайну и найти настоящие сокровища. Но помните, ваше время ограничено: у вас есть всего половина часа...». Пират Джо пришёл к детям не просто так, его корабль был разрушен штормом, и единственное, что осталось у него – это кристаллы подводного заброшенного города Мариэль. Благодаря счастливой случайности ему удалось доплыть до корабля ребят, поэтому он готов поделиться с ними тайными знаниями о морских глубинах и доступом к сокровищам города Мариэль. Пират сообщает, что у него есть с собой некоторые элементы для создания масок, но просто так он их не отдаст. От него каждый из ребят получает шаблон–заготовку для создания масок. Для получения ценных материалов (дополнительной канцелярии), необходимой ребятам, нужно выполнять определённые индивидуальные задания, указанные на карточках, которые также находятся у пирата, за выполнение которых участники дела получают ценности (канцелярские принадлежности):

- 1) На карточке для получения деревянной шпажки написана одна буква, задача – составить связное предложение из 5 слов, начинающихся на эту букву.
- 2) На карточке для получения красок изображены 3 геометрические фигуры (либо круги, либо квадраты, либо треугольники), задача – дорисовать каждую из фигур, превратив её в животное или любой другой объект.
- 3) На карточке для получения цветного скотча изображено множество цветных точек, которые необходимо зачёркивать, обводить или выделять по представленному шаблону.

4) На карточке для получения распечатанных картинок в разных вариантах изображены пустое морское дно, дом без окон, пустой чемодан и другие объекты, которые ребятам необходимо наполнить дорисованными деталями для целостности картинки.

5) На карточке для получения фольги нанесены две графы с базовыми изображениями, которые необходимо соединить в единый рисунок, работая одновременно правой и левой руками.

Ребята подходят к столу пирата, выбирают то, что им необходимо из канцелярских принадлежностей, получают карточку с заданием, выполняют его и после одобрения пиратом, забирают выбранные материалы.

В процессе создания масок ребята могут делиться и обмениваться материалами, объединять свои маски единой стилистикой, общаться со своими соотрядниками. Маска считается полностью готовой, если она держится на шпажке, является цветной, а не просто картонной, имеет элементы декора.

Завершающим элементом в создании карнавальная маска является закрепление кристалла города Мариэль на ней, поскольку именно с помощью него ребятам станет доступен переход в прошлое по нити времени. Когда дизайн всех масок готов, пират раздаёт всем участникам дела кристаллы, помогает закрепить их. Далее все участники выстраиваются в цепочку и, удерживая маски на лице при помощи шпажки, двигаются по нити времени, соединяющей две локации: трюм корабля (отрядное место) и подводный заброшенный город Мариэль (шатёр). Переместившись в шатёр, участники располагаются вокруг Духа города Мариэль, который рассказывает, что все кристаллы, находящиеся у них, были взяты незаконно, поэтому их необходимо вернуть, чтобы освободить духа и расколдовать город, а также получить сокровища. Участники вынимают кристаллы из своих масок, и все вместе закрепляют их на плитке с углублениями. После чего дух благодарит их за честность и возможность освободиться после стольких лет, отдаёт им сундук с сокровищами и велит покинуть морское дно. Участники дела возвращаются по нити времени обратно на отрядное место, распределяют сокровища так, как считают нужным и подводят итоги игры при помощи рефлексии «Камни, водоросли, ракушки».

Рефлексия

Когда отряд возвращается обратно в корпус по нити времени, они попадают в обычную обстановку, поскольку во время их путешествия на морское дно, все декорации убираются. В центре отрядного места они находят записку от пирата, создававшего маски вместе с ними. Записке он просит оценить их встречу, приклеив картинку, обозначающую впечатления ребят от игры. Есть три вида оценок «ракушка» – отличные, «водоросли» – нормальные, «камень» – плохие. Также пират оставил коробку для писем, куда каждый из участников отрядного дела мог положить записку со своим мнением о прошедшем мероприятии.

На вечернем огоньке вожатые обсуждают с детьми вопросы:

- важно ли развивать творческое мышление? для чего?
- что научились сегодня делать?
- как смогли проявить в команде взаимопомощь?
- где пригодятся полученные на игре знания, навыки?

Отрядное дело «Игра-практикум «Вихрь эмоций»

*Мамедова Диана Рустамовна
вожатая ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»*

Задачи:

1. Проинформировать участников о понятии «эмпатия», как она влияет на жизнь и развитие человека.

2. Развивать у подростков умение выражать, понимать и контролировать эмоции.

Период смены: основной

Возраст участников: 13–17 лет

Условия организации и проведения

Для проведения необходима подготовка:

- предварительная консультация вожатых–ведущих с психологами лагеря по вопросам проведения игрового практикума, обсуждение содержания тренинга;
- оформлено место проведения: в комнате стоит один стул, остальные участники сидят на ковре, приглушённый свет;
- раздаточный материал: карточки с названиями эмоций, которые испытывает человек в разных ситуациях;
- подготовлен музыкальный фон: спокойная, нейтральная музыка;
- подобраны костюмы ведущих: темные пиджаки, брюки, очки;
- участники предупреждены ведущими о том, что на игровом практикуме важно соблюдать личные границы и уважение друг к другу;
- мотивация участников: за активное участие участники получают «карточку отличия», которая приближает их к званию «Лучший игрок».

Описание содержания дела

Отрядное дело проводится в рамках отрядной программы «Семейные ценности».

Игровой практикум проходит в корпусе. Перед этим ведущие в форме диалога–театрализации погружают участников в тему «Эмпатия», что это такое, как она работает, для чего нужна и на что направлена. После этого всем участникам выдаётся карточка с событиями, которые далее им пригодятся:

1. Подарили собаку
2. Первая любовь
3. Вскоре состоится долгожданное путешествие
4. Победа в конкурсе
5. Долгожданная встреча после долгой разлуки
6. Переживания перед предстоящими экзаменами
7. Пошёл в первый класс
8. День рождения
9. Встреча со знаменитостью
10. Переезд в другой город

Участники оказываются в комнате. Перед ними стоит только один стул и больше ничего. В этой комнате ребятам необходимо научиться понимать друг друга только с помощью выражения эмоций. Только они способны показать внутренние переживания и чувства. Чтобы получить карточку семейной ценности «Честность и открытость» необходимо пройти два задания.

Выбирается один доброволец, которому необходимо показать одну из заданных ситуацию с помощью эмоций. В центре комнаты стоит один стул, с которым участник может взаимодействовать. Например, игроку нужно показать своей мимикой, что ему подарили собаку и он очень счастлив. Остальным же участникам необходимо понять, во–первых, какую эмоцию показывает человек (восторг, радость, умиление и т.д.), во–вторых, какая ситуация послужила тому или иному событию. После того как игроки отгадали, выходит следующий человек. И так 10 раз. В завершение проводится рефлексия, что было тяжело, какие трудности испытали те, кто отгадывал и те, кто показывал эмоции.

Следующее задание тоже связано с контролем собственных и пониманием чувств и эмоций других людей. На данном этапе участникам необходимо двигаться в хаотичном порядке

в тишине, после чего ведущий объявляет какую-то ситуацию, которую необходимо передать с помощью рук, к примеру «поддержка». Ребята в рандомном порядке подходят друг к другу и через руки проявляют свои эмоции и чувства. Ситуации периодически будут сменяться от самых весёлых до печальных и наоборот. Этот позволяет детям учиться чувствовать окружающих его людей посредством тактильного контакта, без использования речи.

Ситуации:

- Помирились руками;
- Выразить радость;
- Успокоить руками;
- Пожелать удачи руками;
- Дать надежду на лучшее;
- Передать любовь с помощью рук;
- Поддержать руками;

Ведущие объявляют об окончании игровых упражнений.

Рефлексия

Ведущие предлагают обсудить:

- для чего нужна эмпатия;
- какие эмоции испытали участники;
- чему они научились;
- что было полезным;
- что было сложным;
- что было простым и понятным;
- где смогут применить полученные знания и навыки;
- получают информацию о том, что такое эмпатия и как она влияет на жизнь и развитие человека;
- получают опыт в выражении, понимании и самоконтроле эмоций;
- потренируют навык самоанализа и самооценки при описании своих чувств и ощущений;
- смогут применить полученные навыки в классном коллективе, в семье, в обществе друзей.

Отрядное дело «Дебаты «Ранний бизнес»

*Вешкурцева Анастасия Евгеньевна
вожатая ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»*

Задачи

1. Развивать у участников навыки публичных выступлений, аргументации и ведения диалога.
2. Способствовать формированию критического мышления, умения находить контраргументы и отстаивать свою позицию.
3. Создать условия для командного взаимодействия, распределения ролей и принятия коллективных решений.
4. Расширить кругозор участников в рамках актуальных тем.

Период смены: основной

Возраст участников: 13–16 лет

Условия организации и проведения

- Для проведения мероприятия «Дебаты» проведены подготовительные работы:
- разработан сценарий, ход дебатов, подготовлены речь и костюмы ведущих;
 - организовано место проведения – актовый зал: микрофон, проектор, трибуна для выступающего, бумага для записей, ручки, участники, флипчарт;
 - погружение в атмосферу: фоновая музыка (напряженная), антураж, фотозаставка с названием;
 - определена система оценивания и стимулирования: за решенные вопросы ребята получают «одобрение»;
 - выбран «Совет справедливых».

Описание содержания дела

Участники встречаются в актовом зале для старта дебатов, заранее разделенные на команды: «ЗА», «ПРОТИВ», общественники. Детям раздаются карточки с ролями (важно учитывать особенности детей, и взаимодействие участников в команде). В актовом зале создана атмосфера телестудии: горит приглушенный синий свет стоят стулья для команд–участников дебатов и места для обычных жителей города – слушателей. Ребята рассаживаются. Звучит музыкальная заставка для выхода ведущего дебатов. Ведущий появляется на сцене в световом луче, занимает свое место и рассказывает участникам о правилах дебатов.

Сообща команды выбирают или разрабатывают тезис, который будет лежать в основе спора. Смысл спора заключается в маленькой частице отрицания «не», которая и провоцирует команды на поиск аргументов и контраргументов. При этом команды готовят материалы для обеих позиций, так как вопрос об игровой роли решается только в день встречи.

Во время встречи одна из команд представляет систему доказательств (кейс) в защиту выдвинутого тезиса и пытается убедить участников и Совет справедливых в правильности своей позиции — это команда «Утверждение» («У»).

Вторая команда критикует позицию оппонентов и стремится обосновать аргументами свою позицию – антитезис. Соответственно, эта команда – «Отрицание» («О»).

Время на обсуждение ограничено — 4 минуты. В случае если участники не укладываются в выделенное время, им будет предложено выполнить задание:

Окончательное решение принимает Совет справедливых, в который помимо организаторов дебатов входят приглашенные специалисты по теме дебатов, а также по одному представителю от играющих команд.

Игровые роли: в каждой команде выбирается по три спикера и по одному представителю направляется в состав Совета справедливых. Протоколист на листе ватмана фиксирует основные тезисы спикеров. Ведут дебаты двое ведущих, они подготовлены по теме дебатов, владеют необходимой информацией. Спикеры выступают по очереди, каждый из них ведет только свою часть спора, командам выделяется время для вопросов в определенное время.

Представитель общественности – выражает интересы и точку зрения обычных жителей города, а не официальных структур. Он задает вопросы и высказывает мнения, которые отражают взгляды широкой общественности

Медиатор – выступает в качестве посредника, помогая участникам дебатов находить компромиссные решения и смягчать конфликты. Он направляет дискуссию в конструктивное русло, поощряет взаимопонимание между сторонами.

Провокатор – участник, который специально задает острые или даже провокационные вопросы командам в ходе дебатов. Задача Провокатора – «раскачать» дискуссию, вывести участников из зоны комфорта и заставить их мобилизовать все свои аргументы и ораторские навыки. Провокатор придерживается определенной позиции и намеренно противоречит общему мнению, чтобы спровоцировать горячие дебаты. Его вопросы затрагивают болезненные темы, ставят участников в неудобное положение, требуя от них быстрого и убедительного ответа.

Вопросы для обсуждения:

1. Тема: «Ранний бизнес – дорога в никуда или путь к успеху?»

Противоположные позиции:

– Ранний бизнес – рискованное и нестабильное занятие, большинство начинающих предпринимателей терпят неудачу.

– Ранний бизнес – перспективная сфера для самореализации и финансовой независимости, открывающая множество возможностей.

2. Тема: «Инновации в бизнесе – ключ к успеху или пустая трата ресурсов?»

Противоположные позиции:

– Инновации являются важным конкурентным преимуществом и источником долгосрочного роста бизнеса.

– Инновации несут высокие риски и требуют значительных ресурсов, которые можно использовать более эффективно.

3. Тема: «Цифровизация бизнес–процессов – необходимость или угроза для рабочих мест?»

Противоположные позиции:

– Внедрение цифровых технологий повышает эффективность и прибыльность бизнеса.

– Цифровизация ведёт к сокращению рабочих мест и увеличению безработицы.

Рефлексия

В итоге дела участникам предлагается ответить на вопросы:

1. Что нового вы узнали или открыли для себя в ходе подготовки и проведения дебатов?
2. Какие навыки и умения удалось проявить во время дебатов?
3. Что вызвало у вас наибольшие трудности или вопросы?
4. Какие выводы вы сделали по итогам участия в дебатах?
5. Как вы оцениваете свой личный вклад и работу всей команды?
6. Трудно ли было вести дискуссии, находиться в неудобных и нестандартных ситуациях?
7. Получилось аргументировать свою позицию, находить контраргументы?
8. Интересно было бы развивать навык ведения деловых встреч?

Отрядное дело «Ситуационная игра «Достать любой ценой»

*Мальцева Екатерина Егоровна,
вожатый ДОЛКД «Пионер» педагогический отряд «Пламя»*

Задачи:

1. Информировать детей о важности развития логического мышления.
2. Развивать навык критического мышления путём решения нестандартных ситуаций.
3. Способствовать формированию интереса к обучению через игровые технологии.

Период смены: основной

Возраст участников: 13–17 лет

Условия организации и проведения

Подготовка:

- костюмы ведущих в официально – деловом стиле в образе «продюсеров»;
- окна затемнены, включён неоновый свет;
- музыкальные фоны: Gabriel Saban–Multiversal Nation; Instrumental Core–Hybridiz of Humanity; Sonic Librarian– Dice Og Gods;
- на игровых локациях: 2 скамейки, карточки с заданиями для получения сценария, карточки с заданиями для получения кода, 2 пластиковых стакана, 6 теннисных шариков, 15 деревянных брусков дженг, карты UNO, 6 бутылок наполовину наполненные водой, 2 стакана

полностью наполненные водой, 2 рулона бумажных полотенец, 2 бумажные карты лагеря, 6 воздушных шаров, 12 конвертов, материалы для создания фильма, звуковая запись, сценарий.

Описание содержания дела

Данное отрядное дело является одним из ключевых в отрядной программе, реализуемой на смене.

По игровой легенде отрядной программы ребята – это новая команда режиссёра Анель. Она пережила сильное горе – команда ушла от неё к более известному режиссёру, и Анель осталась одна. Из-за этого ей предстоит набрать новую съёмочную команду и успеть показать в прокате фильм, который так ждут инвесторы. Это событие докажет всем, что Анель и её команда могут свернуть горы и покорить сердца миллионов зрителей. Сама режиссёр не может приехать к команде, а потому отправляет к ним в помощь своих продюсеров, с которыми и предстоит решить поставленную задачу.

Новая команда уже успела познакомиться друг с другом и теперь им предстоит начать подготовку материалов для фильма и восстановить сценарий.

1) Погружение. Отряд приходят в клуб (кабинет продюсеров), где включают запись от Анель следующего содержания: «Я смогла найти в себе силы и подготовила для вас некоторые материалы для фильма. Я уже придумала то, как это примерно должно выглядеть. После нескольких бессонных ночей я снова потеряла вдохновение и не смогла придумать окончательное решение, поэтому эта задача остаётся за вами. Я понимаю, что это тяжело, но в вас верю, ведь вы – моя команда»

Продюсеры сомневаются в новой съёмочной группе и специально разделили сценарий и спрятали пароль. Для того чтобы восстановить сценарий, команде предстоит выполнить условия продюсеров:

– разделится на две группы для одновременного выполнения испытания. (За каждый пройденный этап команда получает часть сценария);

– пройти испытания продюсеров в меняющихся условиях: смена освещения в помещении, это обозначает, что двум представителям из группы необходимо найти конверт загоревшегося цвета и выполнить дополнительное задание ведущих немедленно, которое они увидят внутри конверта.

Восстановление сценария:

1. Первое испытание: построить картонный домик одному из группы, в то время как остальным ребятам необходимо забросить три мяча в свои лунки. Ведь настоящая команда остаётся спокойной при любых обстоятельствах, в то время как вокруг может происходить невообразимое. После выполненного задания группы получают два конверта с частью сценария под номером «1»

2. Второе испытание: ребятам необходимо передать шарики с загадками, заранее надув их (1 шарик = 1 человек). В шариках находятся загадки, которые необходимо отгадать. Так повторяется три раза. Ведь съёмочная группа должна работать сообща. После испытания группам достаются конверты с цифрой «2».

3. Третье испытание: по три человека от команды, по очереди на сцене переворачивают бутылку, наполовину наполненную водой так, чтобы она встала на дно. Если бутылка встала на дно, то один человек, который не на сцене бежит на выход клуба и ищет задание (ребус/загадка). Как только команда отгадывает – можно брать следующую бутылку. Действие повторяется три раза, потом ребята получают конверты с цифрой «3», доказав, что настоящая команда может креативно решить любые поставленные задачи

4. Четвёртое испытание: по одному человеку от команды выходят на сцену, их задача подкатить к себе стакан полной воды с помощью специального устройства (рулон бумаги для чеков, на конец которой ставится стакан). Остальная часть отряда решает кейсы.

Когда все конверты найдены ребята достают из них части сценария и склеивают их вместе.

В момент прохождения основных испытаний, продюсер может изменять свет в

помещении для выполнения сверх – заданий. За это команда получит часть пин – кода от ноутбука.

1. Горит красный свет: два человека от подгруппы выбегают из клуба и на его стенах ищут конверт красного цвета, в нем надпись «первый летний корпус». Ребята бегут туда, на входе находится код загаданный римскими цифрами (Римские цифры – это пин – код от ноутбука.) После того, как ребята разблокировали ноутбук, им необходимо найти нужный файл с материалами. Для этого, ребятам необходимо узнать его номер, решая головоломки с числовым ответом. После того, как все задания выполнены, ребята возвращаются в клуб.

2. Горит зелёный свет: дети берут конверт зелёного цвета на стенах помещения, в конверте цифра 4 и карта лагеря. Решив задание на отмеченном месте, возвращаются к своим группам

3. Горит голубой свет: ребята берут конверт голубого цвета со стен клуба, решают ребус с местом на карте под номером 1, они бегут в помещение №1, там 13 деревянных брусков, собрав башню, ребята получают конверт с ответом, бегут обратно в помещение №4.

4. Горит розовый свет: ребята берут розовый конверт на стенах помещения №4, решают ребус с номером места в лагере, там капсула с английским словом – ответом, после бегут обратно в помещение №4.

Далее после того как ребята собрали все цифровые ответы, они должны сложить их. В ответе должно получиться число 283 – это номер папки который необходимо открыть и получить материалы к съёмке.

Рефлексия

После прохождения всех испытаний отряд собирается в отрядном месте, а продюсеры признают в команде достойную съёмочную группу. Поэтому продюсеры представляют команде возможность изучить любой фильм на их выбор и посмотреть его вместе с профессионалами как награду за проделанную работу.

1. Чем понравилась / не понравилась игра?
2. Что получилось/ не получилось, почему?
3. Что помогло в решении ситуаций?
4. Почему важно развивать логическое мышления, умения критически мыслить и экстренно реагировать на нестандартные ситуации?
5. Где пригодятся, полученные в игре умения?

Отрядное дело «Ситуационная игра «Помоги городу»

*Сенаторова Анастасия Игоревна,
Вожатая ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»*

Задачи:

1. Создать условия для формирования бережного отношения к окружающей среде.
2. Рассказать о важности бережного отношения к окружающей среде.
3. Развивать познавательный интерес и навыки наблюдения за флорой и фауной.

Период смены: основной

Возраст участников: 10–12 лет

Условия организации и проведения

Подготовка:

- костюмы для ведущих своих персонажей;
- реквизит: карточки с заданиями, материалы для поделок;

- подобрана фоновая музыка;
- разработан ход игры;
- определена система стимулирования (самые активные дети получают значок «помощник мера Города Друзей») и мотивации (за активное участие на флешмобе будут вручены знаки отличия);
- проведены репетиции к флешмобу.

Описание содержания дела

1. На главную площадь города Друзей выходит мэр, говорит, приветствует жителей города и говорит о том, что нужно помочь навести в городе порядок; люди забыли об экологических правилах. На площади спрятаны разные конверты с заданиями. В то время, когда играет один музыкальный фрагмент – необходимо выполнить одно задание. При смене музыки – другое.

2. Задание на первый музыкальный фрагмент: собрать мусор и рассортировать его.
Реквизит: игровой мусор, коробки.

3. Задание на второй музыкальный фрагмент: ребятам надо сделать цветы и посадить в клумбу–коробку. Реквизит: коробка, карандаши, фломастеры и бумага.

4. Задание на четвертый музыкальный фрагмент: построить экологически чистый автомобиль вместимостью 1 водитель и 3 пассажира, который не будет загрязнять воздух.

Реквизит: коробки, скотч, ножницы, стулья, ткань.

5. По окончании 4–го задания Мэр выступает с речью: «Благодарю за помощь. Мы вместе навели порядок в нашем городе. Я предлагаю нашему городу дать звание ЭКО–город. Трудно переоценить важность порядка, чистоты того места, в котором живешь, учишься, работаешь, развиваешься, растишь детей! Теперь вы в этом убедились. А сейчас в честь этого события приглашаю в парк на праздничный флешмоб»

6. Танцевальный флешмоб.

7. Мер вручает самым активным жителям «Значок помощника мэра», самым активным участникам флешмоба – сладкие призы. Результаты игры выставлены в холле, значки прикреплены на одежде участников.

Рефлексия

В отрядах вожатые на вечерних огоньках получают от детей обратную связь о ценностном отношении к проблемам экологии, об уровне экологического воспитания взрослых и маленьких горожан, обсуждают важность бережного отношения к природе, окружающему миру.

Отрядное дело «Мастерская «Лавка тепла»

*Тумашова Виктория Андреевна,
вожатая ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»*

Задачи:

1. Актуализировать знания о ценностях семьи.
2. Создать условия для позитивного взаимодействия со сверстниками.
3. Способствовать воспитанию у детей уважения к членам своей семьи через игру.

Период смены: основной

Возраст участников: 11–12 лет

Условия организации и проведения

Подготовка:

1. 1. Ведущие – вожатые в определенных «светлых» образах: белые рубашки, серебристые брюки, белая обувь, у девочек заплетены косички.
2. 2. Перед отрядным делом с детьми проведена беседа, дети проинформированы о том – какое сейчас состоится мероприятие и для чего; участники ВДК замотивированы на участие в отрядном деле, погружены в атмосферу доверия, позитивного взаимодействия; в течении всего мероприятия в качестве музыкального фона используется лирическая музыка.
3. 3. Используется раздаточный материал:
 - Блок карточек №1 – по три с номерами команд от 1 до 6, и остальные пустые на оставшееся количество ребят в отряде.
 - Блок карточек №2 – шесть карточек с названиями семейных ценностей: «поддержка», «умение прощать», «взаимопонимание», «любовь», «доверие», «забота».
 - Блок карточек №3 – шесть карточек с описанием обязательных условий для интерактива: «стул», «с закрытыми глазами», «без слов», «стаканчики», «вода», «ватман»,
4. Разработан сценарий и ход игры, подготовлены ведущие

Описание содержания дела

1. Дети собираются и слушают вводный сюжет о том, что семья – это важно, и почему необходимо помогать её членам и проявлять заботу и уважение.
 2. Затем происходит деление на команды. Каждый участник подходит и вытягивает одну карточку из блока №1. Те, у кого номера совпадают, объединяются в команды аниматоров – 6 команд по 3 человека. Те, кому достались пустые карточки, собираются в отдельную группу – это будущие семьи, они самостоятельно, по желанию делятся по 3–4 человека и «формируют семьи». Семей должно сформироваться 4–5
 3. Аниматоры в течение 10 минут готовят для «семей» на локациях интерактив на 3–5 минут, связанный с одной из семейных ценностей. Для этого один представитель от команды подходит к ведущему и вытягивает карточку из блока №2 (семейные ценности) и карточку из блока №3 (обязательное игровое условие для интерактива).
 4. «Члены семей» в течение 10 минут продумывают фамилии, имена, традиции, правила, приветствие семьи и при участии в мастерских должны их соблюдать.
 5. В течение 30–40 минут «семьи» посещают мастерские, которые готовят аниматоры. Подходя к мастерской или к другой «семье», они приветствуют друг друга, общаются, участвуют в мастер классах согласно правилам, которые сами до этого придумали.
 6. Чья «семья» пройдёт все мастерские первой получает звание – «Лучшая семья».
- После того, как все «семьи» посетили мастерские, аниматоров и членов семей ведущие собирают в беседке и проводят рефлексию.

Рефлексия

- Вопросы для рефлексии:
- Какие семейные ценности вы узнали?
- Было ли для вас что-то новое?
- В чём проявляются данные ценности?
- Кто считает, что семья – это ценность? Почему?
- Какие качества сегодня способствовали успеху «семьям» в мастерских?

Ответы детей заносятся на записки, которые дети складывают и кидают в коробку. На огоньке вожатые достают по одной записке из коробки, и зачитывают перед всеми детьми их ответы.

Отрядное дело «Ролевая игра «Эко Бизнес. Путь к устойчивому будущему»

*Пугина Полина Сергеевна,
вожатая ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»*

*Кислицына Екатерина Ильинична,
вожатая ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»*

Задачи:

1. Проинформировать участников об экологических проблемах.
2. Создать условия для укрепления навыка позитивного взаимодействия участников ВДК.
3. Учить выполнять правила игры, исполнять роль и поставленную игровую задачу.

Период смены: основной

Возраст участников: 12–14 лет

Условия организации и проведения

Подготовка:

- сценарий, ход игры;
- классические брючные костюмы ведущих;
- распределены роли;
- оформлено место проведения: актовый зал с помощью плакатов в тематику игры, организованы места для команд (столы, стулья, канцелярские принадлежности);
- подготовлены реквизит, раздаточный материал, участники, костюмы, фоновая музыка, антураж, видеозаставка.

Описание содержания дела

Все участники игры выступают в роли участников «Съезда эколоидеров в индустрии», в рамках которого разыгрывается тендер от спонсоров. Всего в конкурсе тендеров участвуют 5 компаний, чтобы выиграть его – необходимо защитить свой экологический проект.

Так же в течении всей игры участники должны действовать в личных целях персонажей, которых они изображают.

Компании:

1. «Импульс инновации»

Проект и реальная задача: Создание возобновляемых источников энергии.

2. «Эко – Лес – Пром»

Проект и реальная задача: Создание фильтров для очистки воздуха.

3. «Био материалы»

Проект и реальная задача: Создание устройства для сортировки мусора.

4. «Стражи природы»

Проект и фальш – задача: Создание условий для высаживания новых деревьев.

Реальная задача: Вырубка лесов под прикрытием проекта.

5. «Эковизия»

Проект и фальш–задача: Создание условий для переработки пластика.

Реальная задача: Безконтрольное сжигание пластика под прикрытием проекта.

Состав компаний:

Каждая компания состоит из главы компании, заместителя и трех сотрудников.

Роли:

Глава компании №1

Задачи: управлять подчиненными, помогать в организации защиты проекта, вывести компанию к победе в тендере, придумать стратегию как завлечь спонсоров

Глава компании №2

Задачи: управлять подчиненными, помогать в организации защиты проекта, вывести компанию к победе в тендере, придумать стратегию как завлечь спонсоров, вычислить предателей компании

Глава компании №3

Задачи: управлять подчиненными, помогать в организации защиты проекта, вывести компанию к победе в тендере, придумать стратегию как завлечь спонсоров

Глава компании №4

Задачи: создать видимость деятельности эко компании и соединиться с компанией №5.

Никто не должен узнать о вашем сотрудничестве.

Глава компании №5

Задачи: создать видимость деятельности эко компании и соединиться с компанией №4.

Никто не должен узнать о вашем сотрудничестве.

Заместитель главы компании №1

Задачи: помогать компании выиграть тендер на ваш проект. Выполнять поручения главы.

Заместитель главы компании №2

Задачи: обмануть своего начальника и подставить его.

Заместитель главы компании №3

Задачи: помогать компании выиграть тендер на ваш проект. Выполнять поручения главы.

Заместитель главы компании №4

Задачи: помогать компании выиграть тендер на ваш проект. Выполнять поручения главы.

Заместитель главы компании №5

Задачи: перейти в другую компанию с сотрудниками.

Сотрудники 1, 2, 3 компаний №1, №2, №3

Задачи: помочь главе.

Сотрудник 1 компании №4

Задачи: Вы знаете информацию о том, что компания на самом деле не экологическая, нужно рассказать правду, но ваш руководитель не должен узнать о вас.

Сотрудники 2, 3 компании №4

Задачи: Помочь главе.

Сотрудники 1, 2, 3 компании №5

Задачи: уйти вместе с заместителем главы компании

Журналисты №1, №2

Задачи: сохранить свой пропуск и взять интервью у руководства компании.

Журналист №3

Задачи: украсть пропуск, чтоб охранники не выгнали вас с мероприятия, найти компрометирующий материал.

Охранник №1, №2, №3

Задачи: вычислить – кто из гостей проник на мероприятие без приглашения.

Официанты №1, №2, №5

Задачи: общаться с гостями.

Официант №3

Задачи: Вы хотите попасть в компанию №1 и это мероприятие – шанс показать себя.

Официант №4

Задачи: Вы – журналист под прикрытием. Нельзя попасться охране. Нужно узнать какие компании собираются заключить сделку.

Спонсор №1

Задачи: выяснить кто ведет нечестный бизнес и проспонсирует по-настоящему экологический бизнес.

Спонсор №2

Задачи: помочь компаниям №4 и №5 выиграть тендер.

Спонсор №3

Задачи: проспонсировать по-настоящему экологический бизнес.

Рефлексия

В финале игры ведущие предлагают обсудить вопросы:

– Трудно ли было играть роль? В чем заключалась трудность?

– Что узнали сами о себе, об экологических проблемах, об особенностях своего поведения при взаимодействии с другими участниками, исполняющие роли?

– Жизнь по правилам группы и общества – что это значит? Можно ли этого избежать? как? В каких случаях?

– К жизни в какой социальной группе стремитесь вы?

Ответы детей оформляются как тезисы и размещаются в отрядном уголке вместе с именами детей – авторов тезисов.

Отрядное дело «Квест «Битва мечей»

*Туктарова Дарья Денисовна,
вожатая ДОЛ «Звездный Бриз», педагогический отряд «Бриз»*

*Яйкова Ольга Александровна,
вожатая ДОЛ «Звездный Бриз», педагогический отряд «Бриз»*

*Печёрский Евгений Александрович,
вожатая ДОЛ «Звездный Бриз», педагогический отряд «Бриз»*

Задачи:

1. Создать условия для развития критического мышления, коммуникативных навыков, стратегического мышления.

2. Укреплять навыки командного взаимодействия для достижения одной цели.

Период смены: основной

Возраст участников: 13–17 лет

Условия организации и проведения

Для проведения квеста необходима подготовка:

– место проведения разделено на 4 территории, на которых размещены флаги, принадлежащие «замкам»; размещены таблички «казна» и «лавка»; по территориям разложены дополнительные квесты, таблички с магическими элементами;

– подготовлены ведущие: казначей и хранитель лавки, старейшина (вожатые), свитки с квестами для получения игровой валюты, сама игровая валюта, карточки с персонажами, элементами, «бафами» и «дебафами», рецепт «зелья».

Описание содержания дела

Игровая легенда:

Четыре короля были братьями, но их взаимная ненависть была столь сильна, что их отец ещё при жизни завещал каждому из них четверть королевства. Умер он рано, и братья стали королями в пятнадцать лет, будучи ещё, в сущности, подростками. Однако, сразу между ними едва не началась война, потому как каждый из них посчитал себя обделённым и требовал от другого брата увеличения своей доли наследства.

Игровые сооружения:

Монетный двор – место, в котором можно получить игровую валюту (монеты). Этим местом заведует казначей (вожатый).

Лавка – место для покупки дополнительных характеристик. Ей заведует хранитель лавки (вожатый).

Хижина – место получения и проверки дополнительных заданий. Этим местом заведует старейшина (вожатый).

Подготовка к игре:

В самом начале ребята делятся жеребьёвкой на 4 команды. За каждой командой закрепляется определённый цвет и цвет команды противника. На игровой территории находятся 4 крепости цвета каждой команды. Команды захватывают крепость по диагонали.

У каждой команды изначально есть 2 жизни.

Каждой команде выдаются карточки ролей (ассасин, щит, лучник, паладин, рыцарь, колдун) с базовыми навыками в цифровом отображении, которые участники могут прокачивать на протяжении всей игры.

После этого команды расходятся к своим крепостям.

По территории каждой команды будут расположены дополнительные задания: вопросы, шифры, лагерная математика (например, номер корпуса + количество ступенек), фотозадания. А также карточки–ингредиенты для «зелья». За выполнение этих заданий ребята смогут получить игровую валюту у казначея, после подтверждения правильности выполнения у старейшины. За валюту у хранителя лавки команды смогут покупать прибавки к характеристикам героев, бафы (усиление) и дебафы (ослабление). Также у старейшины можно будет получить дополнительные задания повышенной сложности с двойной оплатой.

Ход игры:

1 этап.

Командам дается 10 минут на поиск и выполнения заданий на карточках. После этого звучит сигнал, оповещающий о начале этапа сражения.

2 этап.

В ходе этого этапа команды «сражаются» между собой. При сражении команды выкладывают характеристики всех имеющихся карточек. Выигрывает команда с самой наибольшей суммой характеристик.

3 этап.

Снова даётся 10 минут на усовершенствование характеристик и выполнение дополнительных заданий.

4 этап.

Снова даётся звуковой сигнал, оповещающий о начале этапа сражения.

Этапы повторяются до победы двух команд. Победу одерживает команда, выигравшая 3 сражения. При поражении проигравшая команда теряет 1 жизнь.

После победы в трёх сражениях, команды победителей идут к крепостям проигравших команд, забирают флаги и несут их старейшине.

В итоге игры есть 2 победителя, так как четыре команды сражаются «2 на 2».

Когда две команды победителей подходят к старейшине показать флаги побежденных, им говорится, что пока они делили королевство между собой, оно оставалось незащищенным от внешних врагов. Главную башню столицы захватил дракон (карточка с характеристиками).

Он бессмертен и для спасения королевства нужно сварить зелье, ингредиенты которого были раскиданы по всем четырем территориям, чтобы можно было победить дракона. Рецепт команды смогут найти у хранителя лавки.

Ингредиенты для рецепта команды находили и добывали в течении всей игры.

Теперь всем игрокам всех четырех команд с ролью «колдун» нужно объединиться и «сварить зелье». Как только оно будет «сварено» по всем правилам, указанным в рецепте, в ход должна вступить армия всех четырех команд (игроки с другими ролями). Но сражение происходит также по принципу суммы характеристик уже всех четырех команд. Если просто суммировать характеристики на всех карточках, этого количества не хватит, чтобы победить дракона.

В ход вступают дополнительные условия, связанные с взаимодействием ранее соперничающих команд. Например, лучники всех четырех команд должны встать в круг (условия прописаны на карточках). Данные условия рассчитаны на все роли. У каждой роли свои условия. Только после выполнения всех условий дракон будет побежден

Рефлексия

В конце будет проведена беседа, в результате которой дети должны понять, что в постоянном соперничестве можно упустить что-то важное.

Отрядное дело «Полемика «Внутренний компас»

*Иванова Валерия Александровна,
вожатая ДОЛ «Звездный Бриз», педагогический отряд «Бриз»*

Задачи:

1. Создать условия для развития коммуникативных навыков у детей, их психологического и социального здоровья.

Период смены: основной

Возраст участников: 12–14 лет

Условия организации и проведения

Для организации Полемики «Внутренний компас» созданы условия:

- оформлено место проведения (мероприятие проходит в «Звездном Зале», расставлены стулья по 2 штуки друг напротив друга);
- подготовлены ведущие, фоновая музыка;
- разработан сценарий мероприятия;
- участники замотивированы (данное отрядное дело является частью отрядной программы, осуществление которой основано на получении детьми карточек с навыками. На данном отрядном мероприятии дети получают карточку с навыком «Коммуникация»).

Описание содержания дела

Мероприятие проводится в «Звездном Зале». Все дети садятся на стулья друг напротив друга по 2 человека. Мероприятие предполагает общение участников в парах на протяжении 5 минут на определенную тематику с проблемным вопросом. После обсуждения одного вопроса, пары меняются. Так участники обсудят 8 тем в разных парах на протяжении 40 минут. По окончании мероприятия дети получают навык «Коммуникация».

Примерный список вопросов:

1) Толерантность и разнообразие. Почему важно уважать и принимать других людей, независимо от их расы, культуры, вероисповедания или способностей? Как бороться с

предубеждениями и стереотипами?

2) Экологическое сознание. Почему важно заботиться о природе и какие действия можно предпринять, чтобы защитить окружающую среду?

3) Мое место в коллективе: занимаете лидерские позиции или любите находиться под руководством и наставничеством другого человека?

4) Самооценка и самопринятие. Как развивать здоровую самооценку и положительное отношение к себе? Как преодолевать негативное самокритичное мышление?

5) Планирование будущего и цели. Как определить свои цели и разработать планы для их достижения? Как преодолевать препятствия на пути к достижению целей?

6) Социальное давление и конформизм. Как справляться с социальным давлением и принимать собственные решения, не подчиняясь групповому мнению?

7) Построение здоровых отношений. Как устанавливать границы в отношениях с другими людьми? Как различать здоровые и нездоровые отношения?

8) Управление временем. Как планировать свое время эффективно? Как балансировать между учебой, хобби, социальной жизнью и отдыхом?

Данные темы и вопросы были выбраны совместно с педагогом–психологом исходя из запросов ВДК. Отрядное дело разработано специально с учетом специфики временного детского коллектива, в котором делятся на различные группы по интересам, по комнатам, по симпатиям, и среди них нередко случаются недопонимание, конфликты, буллинг. Данная форма отрядного дела направлена на сплочение коллектива, укрепления коммуникативных связей.

Рефлексия

В финале мероприятия проводится рефлексия, на которой каждый желающий сможет высказаться, отвечая на вопросы:

1) Как вы думаете, какая из представленных тем наиболее актуальна для нашего отряда и почему?

2) Каждому ли из вас удалось донести свое мнение по проблемному вопросу до оппонента? Поменялось ли ваше мнение по какому–либо из вопросов после разговора с собеседником?

3) Как вы думаете, что вы можете сделать для того, чтобы в отряде не происходило таких сложных ситуаций, как в представленных темах?

Это позволит выяснить, насколько эффективным было общение детей и что полезного они взяли в свою копилку навыков.

Отрядное дело «Квиз «Мы – дети»

*Буробина Полин Алексеевна,
вожатая ДОЛ «Звездный Бриз», педагогический отряд «Бриз»*

*Иванов Никита Алексеевич,
вожатый ДОЛ «Звездный Бриз», педагогический отряд «Бриз»*

*Таран Анастасия Алексеевна,
вожатая ДОЛ «Звездный Бриз», педагогический отряд «Бриз»*

Задачи:

1. Создать условия для развития интеллектуальных способностей и логического мышления у детей.

2. Учить детей высказывать и отстаивать свое мнение.

Период смены: основной

Возраст участников: 7–9 лет

Условия организации и проведения

Для проведения отрядного дела «Мы – дети» созданы условия:

- оформлено место проведения: необходимо создать уют с помощью гирлянд, пуфиков, рисунков с героями мультфильмов;
- подготовлены участники (члены ВДК), костюмы (костюм пирата, тельняшки, жилетки, треуголки), фоновая музыка, музыка для третьего блока, антураж (гирлянды, пуфики, плакаты с героями мультфильмов), презентация (с вопросами для интеллектуальной игры), реквизит (сундук со сладким призом, запиской–легендой и частью карты сокровищ), музыка для фона для завершения вопроса и раунда;
- разработан сценарий, ход игры, определена система стимулирования (за активное участие в каждом раунде участнику выдается тематическая наклейка);
- ведущими подготовлен и разучен текст и «Танец кита» для разминки–пятиминутки;
- участники замотивированы погружением в таинственную тематику (в течение 2 дней до мероприятия организован просмотр мультфильмов и чтение рассказов по пиратской тематике игры).

Описание содержания дела

Давным–давно жил на острове некий очень щедрый пират, который любил оставлять для своих матросов различные сундуки с сокровищами, наполненные разными драгоценностями и памятными сувенирами из его многочисленных путешествий. Пират не желал, чтобы его сокровища достались матросам легким способом. Он хотел объединить свою команду и понять, достойны ли они нажитого им непосильным трудом сокровища.

Для того, чтобы заполучить главное сокровище пирата, команде, на протяжении всей смены, необходимо собрать все послания пирата, в которых скрыты записки и подсказки, ведущие команду к финальному сундуку. Но все не так просто, ведь первые сундуки находились на островах древних племён, которые давали непростые задания, чтобы понять – кто достоин следующего сокровища, и нужна ли им подсказка. Преодолев все острова, все племена, и собрав все подсказки воедино, команда получит финальную карту, на которой и будет видна отметка места захоронения тех самых желанных сокровищ, и будут к нему допущены.

Разгадав загадку пирата, матросы приплыли на остров и обнаружили, что все его жители были детьми. Жители острова решили проверить участников – дети они только на вид, или еще и в душе такие же – устроили им интеллектуальную викторину в форме «квиз» (используются заранее подготовленные вопросы из сферы мультфильмов, сказок и рассказов для детей младшего школьного возраста).

Рефлексия

- ребята разгадали все загадки и ответили на вопросы, рассуждая логически;
- уровень информированности повысился;
- получили финальный приз, собрав полностью карту сокровищ и найдя клад, в виде сундука с сокровищами (со сладким призом внутри).
- по уровню заинтересованности детей можно определить уровень заинтересованности;
- много правильных ответов;
- дети начали петь песни их любимых мультфильмов (которые использовались в интеллектуальной игре), а также танцевать танцы и говорить реплики;
- событие прошло в благоприятной обстановке, дети просили продолжение или повторение данного отрядного дела;

– результаты дела размещены в записях отряда, куда они записывали свои впечатления после мероприятий.

Узнали, как можно развивать логику и процессы анализа, а также синтеза дети

2. Получили практический опыт проведение такого формата интеллектуальной игры.

3. Осознали важность отношения навыка нестандартного мышления, такого умения, как отстаивание своего мнения.

Отрядное дело «Ролевая игра «Тайна реагента»

*Мамыкина Екатерина Константиновна,
вожатая ДОЛКД «Созвездие Юниор», педагогический отряд «Компас»*

*Смокотнина Алина Николаевна,
вожатая ДОЛКД «Созвездие Юниор», педагогический отряд «Компас»*

*Дормаков Кирилл Валерьевич,
вожатый ДОЛКД «Созвездие Юниор», педагогический отряд «Компас»*

*Иютинская Кристина Артемовна,
вожатая ДОЛКД «Созвездие Юниор», педагогический отряд «Компас»*

Задачи:

1. Развивать навыков коммуникации между детьми.
2. Снять напряжение в общении через тактильные игровые упражнения.

Период смены: основной

Возраст участников: 12–17 лет

Условия организации и проведения

Для проведения игры проводится подготовка:

- разработка этапов игры;
- распределяются игровые роли: «Создатели» – вожатые, «Лаборанты» – методисты, «Экспериментаторы» – дети;
- клуб «Вега» оформлен в стиле «лаборатория», создан антураж загадочности: приглушенный свет, звуковые эффекты, в хаотичном порядке расположены предметы химической лаборатории;
 - игровая территория тщательно готовится: она должна быть безопасной, без посторонних предметов и иметь ограничения из сигнальной ленты, чтобы дети «вслепую» могли безопасно по ней перемещаться;
 - дети проходят инструктаж по безопасному поведению во время игры;
 - костюмы ведущих в стиле лаборантов химической лаборатории (белые халаты, «реактивные» очки);
 - бутафорские «таблетки» размещены на стенах игрового помещения.

Описание содержания дела

Игра разбита на три этапа: «Погружение», «Поиск лекарств», «Рефлексия».

На каждом этапе участники выполняют определенное задание, в результате которого участники могут получить ключ либо код для разблокировки склада с химическими препаратами.

Участники попадают в лабораторию. В полной тишине они погружаются в легенду и правила игры, получают задание.

Этап 1. Погружение

Ребята проходят в корпус, в котором их встречают два вожатых в черных костюмах (далее Создатели). После наступления тишины, включается первая аудиозапись, в которой рассказывается история и правила игры.

Звучит запись №1: «В 1982 году группа ученых занималась разработкой специального реагента, который моментально сможет сплотить любой коллектив людей. Это должно было стать сенсационным открытием и открыть путь к большому успеху в науке. Но во время испытаний опыт вышел из-под контроля. Внезапно все находящиеся в лаборатории потеряли зрение. Теперь, вам, Экспериментаторы, предстоит выбраться из опасной зоны, но сделать это вслепую будет гораздо сложнее, ведь для этого вам нужно найти ключ от двери», соблюдая правила игры:

1) Запрещено снимать повязку с глаз и подсматривать. Мы полагаемся на вашу честность.

2) Передвигаться по территории можно вдоль стен, взявшись за руки, за плечи, за шею, за спину, за голову.

После прослушивания истории участникам игры завязываются глаза. Далее они проходят в игровую территорию и после наступления полной тишины игра начинается.

Этап 2. Поиск препаратов.

Первые 5 минут дети привыкают к нахождению в темноте, начинают самоорганизовываться в попытках поиска ключа, после чего в центр комнаты кладется моток веревки, который дети должны найти наощупь.

Звучит запись №2: «Автоматическое оповещение безопасности. В целях облегчения входа на склад изобретен графический кодовый замок. Для того, чтобы его открыть, всем экспериментаторам необходимо взяться обеими руками за веревку и ввести код, построившись в круг, а затем в квадрат»

Запись 3: «Автоматическое информационное оповещение. На данный момент на складе находится (число равно 50% от количества участников) штук экспериментальных таблеток, излечивающих от слепоты. Из-за разгерметизации склада необходимо в течение 2 минут выбрать кто примет препарат».

На стенах помещения размещены «таблетки от слепоты». Когда люди получают таблетку, они снимают повязку и отдают ее Создателю вместе с таблеткой, теперь половина отряда «зрячие», а половина нет.

Звучит запись № 4: «Автоматическое оповещение безопасности. Внимание, зафиксировано опасное световое излучение. На данный момент в комнате испытаний находятся (50% участников) таблеток от слепоты, но эта зона опасна своим световым излучением и находится там могут только «незрячие» экспериментаторы.

По завершению записи необходимо провести «незрячую» часть участников в зону испытаний, а всех «зрячих» вывести вне ее. Задача «зрячих» быть навигаторами и помогать «незрячим» найти лекарства. Важно чтобы за этим наблюдал весь отряд, чтобы проверить как они будут выполнять задание на этот раз. После того как все незрячие достали лекарства, все снимают маски и включается финальная запись.

Звучит запись №5: «Автоматическое поздравительное оповещение. Поздравляем вас с успешным восстановлением зрения! Для столь юных экспериментаторов это невероятный опыт, о котором в будущем вы расскажете всему научному сообществу. А что же вы поведаете, сейчас узнаем, для этого всем необходимо сесть в круг»

Этап 3. Рефлексия

Участники садятся в круг вместе с Создателями и им задаются вопросы о прохождении игры, на которые участники по желанию отвечают. На рефлексии необходимо сделать акцент на вопросах, связанных с коммуникацией и взаимодействием друг с другом.

Примеры вопросы для рефлексии:

- Какие трудности возникали при прохождении заданий?
- Какое испытание было проще с веревкой или зоной испытания? Почему? – Благодаря чему вы смогли пройти эти испытания?

После рефлексии проговаривается завершающая речь от Создателей:

«Еще раз от лица Создателей поздравляем вас со спасением из нашей лаборатории. Для того чтобы спастись и излечиться от слепоты, вы, не смотря на проблемы, объединились и выполнили все испытания. Вы научились слышать, видеть и чувствовать друг друга даже в полной темноте. А значит изначальный эксперимент по созданию реагента сплочения, все-таки прошел успешно».

Основной мотивацией в течение всей игры для участников является получение лекарства и исцеление создателей.

Отрядное дело «Экспедиция в сердце Саванны»

*Беларева Анна Вадимовна,
вожатая БО «Турград», педагогический отряд «Родник»*

*Зимнухова Виктория Дмитриевна,
вожатая БО «Турград», педагогический отряд «Родник»*

*Бурдеева Яна Алексеевна,
вожатая БО «Турград», педагогический отряд «Родник»*

Задачи:

1. Рассказать о существовании природного объекта на территории материка – Африка.
2. Учить навыкам выживания в лесу/джунглях (вязание узлов, распознавание ядовитой пищи, первая помощь и т.п.)
3. Формировать понимание о важности командной работы в нестандартных ситуациях.

Период смены: основной

Возраст участников: 9–14 лет

Условия организации и проведения

Для проведения экспедиции созданы условия:

- оформлено место проведения (подготовлены локации с подсказками);
- подготовлены ведущие, реквизит, раздаточный материал, игровой инвентарий, участники, костюмы, фоновая музыка;
- разработан сценарий, ход игры;
- определена система стимулирования (получение пазла (часть карты) с помощью которого должны найти подозрную трубу);
- участники замотивированы в получении памятного подарка.

Описание содержания дела

1 этап – подготовительный:

Создание реквизита для станций, выбор подходящей территории для станций, работа над сценарием.

2 этап–реализация:

После погружения в легенду, дети, получая первую загадку, идут на 1 станцию.

Станция 1: «Я беру с собой в поход».

(На столе лежат карточки с разным родом предназначения (холодильник, палатка, тушенка, тумбочка и тд)).

Дети должны назвать только те предметы, которые нужно взять в поход/экспедицию. Когда дети говорят все предметы правильно, им дается следующая загадка с местом назначения.

Станция 2: «Первая помощь»

(Возле корпуса разложены пледы, на которых будет лежать «пострадавший»). Детям будет представлено 3 ситуации (укус змеи, подвернутая нога, солнечный удар). После правильно названных действий во время 3 разных ситуаций команда получает следующую загадку с местом.

Станция 3: «Чужой среди своих»

В беседке на веревках развешаны разные фотографии ягоды, грибы, растения. Дети должны будут найти в каждом семействе ядовитые ягоды/грибы/растения. После правильного перечисления дети получают следующую загадку.

Станция 4: «Джунгли»

Между стволов деревьев натянута в хаотичном порядке лента. Дети должны пробраться по очереди сквозь ленту, не касаясь ее, как между лиан в джунглях. Успешно выполнив задание, дети получают загадку и следуют дальше.

Станция 5: «Узлы помогаторы»

Детям представлены названия морских узлов, которые нужно завязать (был тренинг по тому, какие узлы бывают и как их завязывать). Будет два вида карточек: с картинками узлов и с названием. Где картинка узлов – нужно назвать их названия, где написаны названия – завязать на практике. После успешного выполнения получают загадку и двигаются дальше.

Станция 6: «Под лупой»

На газоне за корпусом разложены части загадки. Дети собирают части загадки, складывают в правильном порядке и отгадывают то, что приведет их домой (подзорная труба)

3 этап – после успешного прохождения всех станций, детям раздаются памятные подарки.

Рефлексия

– после нахождения подзорной трубы с помощью карты, экспедиция возвращается в свой мир, добираются до водопада и на его месте получают памятный подарок, который дети забирают домой;

– обсуждение вопросов: Что узнали о водопадах? Как оказывается первая помощь? Какой узел завязать труднее всего? Где могут пригодиться навыки спасения? Какой получили опыт для пребывания в экспедициях? Какие самые главные качества характера нужно развивать тем, кто планирует работать спасателем? Навык командной работы нужен всем или только тем, кто попадает в экстремальные ситуации?

РАЗДЕЛ II. ДРУЖИННОЕ ДЕЛО.

Дружинное дело «Ситуационная игра «Ботаническая эрудиция»

*Орлова Марина Викторовна,
художественный руководитель ДОЛКД «Пионер», педагогический отряд «Пламя»*

Задачи:

1. Информировать подростков о процессах и закономерностях в природе, видах растительности на территории лагеря, побуждать интерес к изучению экологии через игровые технологии.
2. Способствовать формированию ценностного отношения к окружающей среде.
3. Укреплять навыки ухода за растениями и культурами.
4. Привлечь самоуправление к организации дела.

Период смены: основной

Возраст участников: 13–17 лет

Условия организации и проведения.

Для проведения игры «Ботаническая эрудиция» проведена подготовительная работа:

- разработан сценарий, ход игры;
- оформлено футбольное поле: размещены декорации в виде растений, создана атмосфера научной лаборатории, в которой проводится исследование;
- подготовлен костюм главного эколога лагеря для методиста – ведущего;
- подготовлена фоновая музыка в стиле «научная фантастика»;
- определена система оценивания: в течение игры отряды зарабатывают ресурсы для своих растений, отряд с большим количеством ресурсов становится победителем;
- определена система мотивирования: у победившего отряда появится возможность торжественно посадить дерево на территории лагеря.

Для погружения и отрядной подготовки к игре:

- подготовлены: образец каталога растений на территории с подробным описанием, образец переработанной бумаги в условиях детского оздоровительного лагеря;
- подготовлены инструменты (плоское сито на каждый отряд, клей ПВА, сухая ткань, макулатура, губка);
- обеспечен доступ к принтеру с цветной печатью и компьютеру;
- выделено время в плане дня на подготовку к игре;
- разработана инструкция.

«Инструкция по изготовлению переработанной бумаги»:

1. Порвать бумагу на мелкие кусочки, залить водой. Через 30 мин нанести бумажную массу на рамку с сеткой, дать воде стечь.
2. На поверхность бумажной массы можно выложить лепестки, цветные нитки и др. для создания нужного эффекта.
3. Перевернув рамку сеткой кверху, с помощью губки удалить лишнюю влагу.
4. Осторожно снять получившийся лист с рамки с сеткой, сушить в течении нескольких часов.
5. Прогладить лист бумаги утюгом через тонкую ткань или газету.

Для проведения игры:

- подобран звуковой сигнал, обозначающий окончание одного игрового дня «звонок»;
- подготовлены столы по количеству отрядов, на них находятся по 5 стаканов с ростками растений и прикрепленными к ним фотографиями;

- оформлены локации для получения игровых ресурсов:
 - «Земля (песок)» – песочница, где спрятаны карточки с весом ресурса, которое можно будет забрать, ответив на вопрос об окружающей среде на обратной стороне карточки,
 - «Вода» – поляна за летней эстрадой, где расположены стаканы по количеству отрядов, общая тара с водой и маленькие стаканы для переноса жидкости, в которых лежат карточки с вопросом об охране окружающей среды на обратной стороне,
 - «Подкормка (крупы риса и гречки)» – Шатер, где подготовлены столы по количеству отрядов с тарами под крупы и одной общей тарой со смесью круп (рис, гречка), в пустых стаканах лежат карточки с вопросом об охране окружающей среды на обратной стороне,
 - «Тепло и свет (лампочки)» – клуб «Айсберг» с протянутыми нитками, на которых висят лампочки из расчета 4 лампочки на отряд, на которых написан вопрос, связанный с охраной окружающей среды,
 - выбраны ребята из самоуправления для помощи в проведении локаций для получения ресурсов,
 - подготовлен стол с карточками «ножницы» для садоводов.
- Для проведения рефлексии:
- подготовлен росток дерева;
 - оформлен сертификат на посадку на территории лагеря;
 - подготовлено место для посадки дерева в лесной зоне: ограждено пространство, торжественно оформлены инструменты, которые находятся рядом: лопатка, лейка с водой, присутствует табличка для названия и фотографии победившего отряда.

Описание содержания дела

1) Погружение в игровую легенду:

В первой половине дня отряды собираются в назначенном месте (футбольное поле) и встречают главного эколога лагеря (ведущего). Он рассказывает, что наступает экстренное событие – исследование, в котором ребятам предлагается принять участие. В данном исследовании отрядам необходимо немного лучше изучить местность лагеря. Для этого у отрядов есть время на подготовку к основному действию и получения «улучшений».

«Улучшения» можно заработать тремя способами:

1. Собрать мусор вокруг своего корпуса
2. Исследовать растения на территории лагеря и создать каталог, в котором будут находиться фотографии и основная информация про растительность (образец демонстрируется в это же время).
3. Переработать макулатуру в самодельную бумагу (отрядам предоставляется инструкция и все необходимые материалы, описанные выше)

Главный эколог сообщает, что тот отряд, который лучше справится со всеми испытаниями получит возможность посадить дерево на территории лагеря, назвать его и оставить свой след – прикрепить фотографию победившего отряда. Ведущий приглашает отряды на само исследование в назначенное время в назначенном месте

2) Подготовка к исследованию:

У отрядов есть время в течение дня для выполнения всех указаний главного эколога

3) Исследование:

Ребята в отрядах делятся на группы ответственных за ресурсы: за землю, за воду, за тепло и свет, за прикормку, и группа садоводов ответственные за комфортные условия.

Главный садовод объявляет, что у каждого отряда есть своя маленькая оранжерея с 5 видами растений. Всего у отрядов есть игровой месяц, где 1 игровой день = 1 минуте для того, чтобы поддержать их жизнедеятельность с помощью ресурсов. В определённые дни каждая из групп сможет заработать ресурс, за который они ответственны. (Дни и место в лагере обозначает главный эколог в течение месяца).

Локации для зарабатывания ресурсов:

Вода – команде необходимо переносить сосуд с водой из источника к своей таре для того, чтобы унести в своей таре на посеvy на футбольном поле. Применить можно ответив на вопрос на дне стакана.

Земля – для того, чтобы ребятам получить ресурс земли им необходимо отыскать в песке количество земли, которое они смогут унести за этот день. Применить можно, ответив на вопрос на карточке с весом земли.

Тепло и свет – команде детей необходимо забрать висающие лампочки, но на локации царствует ночь, и ребятам необходимо отыскать фонарик и снять лампочку. Применить можно ответив на вопрос на лампочке.

Удобрения – ребятам необходимо с закрытыми глазами разобрать крупу по ячейкам, одну из которых они могут забрать в конце. Применить и добавить к ресурсам можно, ответив на вопрос, который размещен на дне тары.

Садоводы – в течение дней на растениях будут появляться сорняки (будет подсаживать методист), которые ребятам необходимо будет искоренить. Сорняки убираются с помощью карточки «ножницы». Их можно собирать, передавая командой карточку двумя палочками. А применить их можно, ответив на вопрос на обороте карточки.

В конце мероприятия определяется победитель, ему вручается сертификат на посадку и росток дерева.

Всех приглашают на торжественное «озеленение».

Рефлексия

Отряды собираются в назначенном месте в лесной зоне, где отряд – победитель размещает свою фотографию на табличке и производит посадку ростка с помощью инструментов.

В конце посадки главный эколог проводит итог, что все люди хотят жить в чистом мире, но для того, чтобы мир оставался чистым, необходимо самим поддерживать надлежащий порядок вокруг себя, в себе, в своих мыслях и поступках.

Результат игры размещается в качестве поста в группе Вконтакте лагеря «Пионер».

Оценка мероприятия детьми происходила через систему «домиков».

Дружинное дело «Парад эко–привычек»

*Третьякова Галина Витальевна,
методист ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»*

Задачи:

1. Проинформировать об эко–привычках.
2. Формировать положительное отношение к экологичным привычкам.
3. Использовать теоретические знания подростков из школьной программы для получения ими практического опыта через игровые формы деятельности.

Период смены: основной

Возраст участников: 11–14 лет

Условия организации и проведения

Для проведения мероприятия созданы условия:

- в первую половину дня организован предварительный этап «Информационный»;
- во вторую половину дня – основной этап «Демонстрация «Парад эко–привычек»;
- подготовлены маршрутные и оценочные листы, костюмы и декорации, карточки с названиями экологичных привычек и их описанием;
- выбраны локации;

- определены критерии оценивания «интересное представление», «раскрытие сути экологических привычек», «яркость и красочность инсталляции», «общее впечатление»;
- участники замотивированы – чем более интересное и креативное наполнение инсталляции – тем больше баллов рейтинга заработает отряд.

Описание содержания дела

Демонстрация «Парад привычек» организован в рамках программы смены «Экология образа жизни» и направлена на решение задач программы смены и комплексной программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни».

Демонстрацией руководит Распорядитель парада (методист)

Предварительный этап. Информационный.

В параде участвуют привычки, о которых участники узнают на предварительном этапе:

- 1. «Использовать вещи из вторично переработанных продуктов»
- 2. «Следить за потреблением электричества»
- 3. «Реже использовать автомобиль».
- 4. «Покупать сезонные местные продукты».
- 5. «Составлять список покупок».
- 6. «Покупать качественные вещи».
- 7. «Участвовать в субботниках и организовывать их».
- 8. «Сортировать мусор».
- 9. «Беречь природные ресурсы: воду, газ».

Все начинается с фоновой игры в первую половину дня. Распорядитель парада объявляет сбор на красной площади и сообщает о том, что на территории лагеря размещены карточки с названиями экологических привычек и их описанием:

Данные карточки будут появляться в разных местах лагеря в разное время. Распорядитель парада и его помощник (куратор) будут расклеивать их по территории

Детям будут даваться подсказки о местонахождении данных карточек в форме звуковых аудиодорожек по радио, плакатов в самых популярных местах лагеря, в которых говорится о местонахождении

Игровая задача: найти и запомнить, как можно больше информации об эко–привычках.

Предварительный этап заканчивается звуковым сигналом и объявлением распорядителя демонстрации, которая приглашает всех участников на площадь и объявляет об окончании предварительного этапа демонстрации и сообщает о времени и месте начале основного этапа.

2. Основной этап. Демонстрация «Парад привычек». Участникам необходимо применить все полученные ранее в школе и в течение предварительного информационного этапа знания на практике и продемонстрировать каждую из эко–привычек. В своих отрядных местах они готовят костюмы и декорации для того, чтобы оформить инсталляцию эко–привычек. На подготовку им дается 25 минут. После подготовки декораций и костюмов наступает время (10 минут) для того, чтобы расположить свою инсталляцию. По истечению этого времени все инсталляции «замирают», и группы детей от каждого отряда, не занятые в инсталляциях, отправляются на демонстрацию – просмотр, по маршрутному листу. У каждой выставки есть экскурсовод, который рассказывает:

- о какой экологической привычке идет речь,
- чему поможет эта привычка?
- как ее можно сформировать, воспитать или развить?
- какие качества необходимы человеку, чтобы воспитать в себе эту привычку?
- какие существуют риски разрушить сформированную эко–привычку?

Как только к инсталляции подходят зрители, она «оживает». После того, как группа отходит – снова «замирает». Время на представление 5 минут, после чего происходит переход.

По окончании времени каждый отряд голосует с помощью оценочного листа и выставляет места для композиции каждого отряда. Голосовать за свой отряд запрещено. Победитель демонстрации определяется по наименьшей сумме мест.

Результаты будут отражены в рейтинговой системе отрядов. Выигравший отряд получает наибольшее количество баллов, а каждый отряд бесценную информацию.

Рефлексия

По окончании демонстрации на вечерних огоньках в отрядах вожатые обсуждают вопросы:

- поколение Z – поколение с новым мышлением,
- в современном мире престижно быть экологичным и иметь эко–привычки,
- какие бы из продемонстрированных привычек вы хотели обладать?
- а какими уже обладаете?

Детям предлагается проголосовать желтыми стикерами на доске, если они относятся к эко–привычкам положительно и считают их важными и нужными? Синими – если отношение к ним – негативное. Фото участников демонстрации на фоне стикеров отправляется на сайт учреждения.

Дружинное дело «Открытая кафедра «ЧС»

*Смусь Яся Евгеньевна,
методист ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»*

Задачи:

1. Способствовать развитию навыков поведения в чрезвычайных ситуациях.
2. Учить детей безопасному поведению.
3. Воспитать чувство ответственности за жизнь свою и коллектива, культуру поведения и общения.

Период смены: основной

Возраст участников: 14–17 лет

Условия организации и проведения

Для проведения Открытой Кафедры «ЧС» созданы условия:

- оформление актового зала (расставлен реквизит, закрыты кулисы);
- разработан сценарий;
- проведена репетиция номеров с вожатыми (пролог, эпилог);
- реквизит в виде (ватман 3 шт, маркеры 15 шт, столы 3 шт);
- костюм ведущего в официально–деловом стиле;
- медиа–сопровождение (фонобая музыка, настроенный свет в зале, футаж);
- определена система стимулирования отрядов (ЧС–баллы).

Описание содержания дела

Заход в зал осуществляется под соответствующим антуражем напряжения и интриги. Мероприятие открывает номер–пролог от вожатых, который раскрывает проблему отсутствия навыков поведения в опасных ситуациях. После пролога выходит ведущий и объявляет о начале открытой кафедры «ЧС».

Мероприятие проходит в три этапа.

1 ЭТАП. «СТАРТ».

Отряды делятся на три группы и стартуют с определенной точки. За качественно выполненные задачи на точке группы получают ЧС–баллы.

Группа №1 – КВИЛТ на тему безопасного поведения в различных ситуациях: дома, на улице, на природе.

Группа №2 – ИНФОРМ–ДАЙДЖЕСТ на тему грамотного общения с незнакомыми людьми на улице.

Группа №№ – КЕЙСЫ с сюжетами из русских сказок, в которых персонажи нарушали правила ОБЖ, что привело к печальным последствиям.

2 ЭТАП – «РАССКАЗ С ОШИБКАМИ».

Участники разгруппировываются (объединяются в отряд), подсчитывают общее количество ЧС–баллов, набранных отрядом. Ведущий начинает театрализованный рассказ на тему оказания первой помощи с привлечением участников.

Отряды «покупают» на заработанные ЧС–баллы решение ситуации, если оно оказывается верным – в следующем верном выборе баллы удваиваются, а в неверном – уменьшаются в 2 раза.

3 ЭТАП – «АУКЦИОН».

Каждый отряд покупает на заработанные ЧС–баллы лоты, в состав которых входят свистки, фонарики, обучающие комиксы о безопасности, светоотражающие браслеты, светоотражающие брелоки, мини–лупы.

Рефлексия

После вручения лотов проводится рефлексия в форме номера–эпилога от вожатых, в котором раскрывается важность навыков поведения в сложных, опасных или чрезвычайных жизненных ситуациях.

Ведущий завершает мероприятие монологом о необходимости готовности к чрезвычайным ситуациям. А также дает задание отрядам сделать и разместить в отрядном месте постер, на который дети будут наносить метки–флажки с фактами о своем правильном безопасном поведении в течение смены. Тот, кто разместит наибольшее количество меток – получит приз «Сертификат на посещение пожарной станции». Но это уже совсем другая история!

Дружинное дело «Стрит баттл «Моя игра»

Курова Яна Евгеньевна,

методист старшей дружины ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»

Задачи:

1. Обобщить знания о предназначении спортивных предметов и спортивного инвентаря.
2. Развивать воображение, фантазию, смекалку, выдумку, координацию, меткость, ловкость, сноровку, навыки исполнения танцевальных движений под музыку.
3. Создать условия для сплочения отрядного коллектива.
4. Содействовать развитию аспектов здоровья.

Период смены: основной

Возраст участников: 14–17 лет

Условия организации и проведения

Для проведения мероприятия были созданы следующие условия:

- на поле креативно оформлены футбольные ворота;
- подготовлен сценарий;
- размещены спортивный инвентарь и карточки с названиями предметов спортивного инвентаря;
- выставлены подсветка, аппаратура, микрофоны;
- продуманы плейлисты энергичных музыкальных фоновых треков и танцевальных треков;

- предусмотрен внешний вид: костюм ведущего в стиле sports style, участники в спортивной форме или с единым командным элементом в одежде;
- для проведения первого тура продумана система стимулирования – 10–бальная система оценивания; из состава соуправления ТимМетода сформирована экспертная коллегия, которая оценивает выступления команд;
- члены самоуправления ТимМетод участвуют в организации и проведении стрит баттла в качестве администраторов на поле;
- форма одежды, характер муз.сопровождения, оформление поля создают атмосферу спортивного баттла и мотивируют ребят на энергичное включение и активное участие;
- предварительно команды готовят кричалки и агитки на тему «Моя игра» не агрессивного и не обидного содержания, а стимулирующие командный дух и настраивающие на сплочение и стремление к победе.

Описание содержания дела

В стрит баттле участвуют отряды старшей дружины.

Во время движения к месту проведения (МФП) и за 5 минут до начала баттла команды скандируют подготовленные речёвки, демонстрируя готовность к баттлу и укрепляя командный дух.

Мероприятие начинается с появления ведущего (методист), от которого участники узнают о том, что такое стрит баттл, почему он интеллектуально-спортивно-творческий и в каком виде он будет происходить сегодня.

1. Интеллектуально-творческий заход «Инвентарная карточка».

Первый заход стрит-баттла говорит о том, что инвентарю будут присвоены инвентарные визитные карточки. Путем случайного выбора по одному участнику из команды вытягивают карточку с названием предмета спортивного инвентаря.

Разбирают спорт инвентарь и в течении 5 минут готовят визитную карточку своего спортивного предмета с описанием его свойств и качеств: удобства, важности и пользы, используя максимально ресурс команды: актерские, вокальные, танцевальные, ораторские способности и стили: поэзия, ода, спич, докладная, досье, пантомима, басня, речь президента и т.д.

По истечении 5 минут каждый отряд выходит в центр поля и презентует свою визитку.

Тайная экспертная коллегия оценивает выступление, отмечая по 10–ти бальной шкале общее впечатление и уровень описанной пользы предмета.

Вывод ведущего. Вы увидели и выделили главное в привычных предметах, значит, вы умеете анализировать. Вы продемонстрировали обычное необычным способом – значит, вы наделены креативом. Вы за короткое время справились с непростым заданием – значит вы все проходите в следующий заход.

А команду–победителя в этом заходе определит и наградит команда администраторов из «ТимМетода».

2. Командный заход «Прокатись с ветерком».

Каждой команде выдают футбольный мяч. По команде ведущего первый участник встает на мяч, а двое других участников поддерживают его под руки. Участник должен «прокатиться» на мяче, перебирая ногами и опираясь на товарищей. В конкурсе по очереди принимают участие все члены команды. Побеждает команда, которая первой дойдет до финиша.

Вывод ведущего. Умение быстро двигаться – не всегда продвигает нас к цели. Иногда важнее – двигаться сплоченной командой, проявляя поддержку, что приводит к победе. Самые сплоченные тройки будут отмечены в конце дела специальными призами.

3. Подвижный заход «Атака обручей».

В центре поля на расстоянии не менее 5 м друг от друга раскладываются обручи в количестве 30 шт. Участники размещаются по периметру поля и пока звучат русские народные песни, танцуют отвернувшись лицом к ограждению. При смене музыки на латинскую участники должны занять место в любом обруче, не зависимо от того – с ребятами своего или

другого отряда. Затем один обруч убирается. Все повторяется. Администраторы могут передвигать обручи в то время, как участники отвернулись лицом из круга. Участники перемешиваются и в последнем обруче могут оказаться ребята из разных отрядов.

Вывод ведущего. Как вы думаете – кто победил в этом заходе – быстрые, ловкие или внимательные? (ответы детей). Победили те, кто очень хотел победить и дошли до конца. Самые целеустремленные будут награждены отдельно.

5. Танцевальный заход «Танцую спорт»

Каждый отряд образует круг и получает по 10 предметов спортивного инвентаря, которые им достались на первом заходе. В течение захода будет звучать разная по стилю и настроению музыка: русская плясовая, кантри, танго, латина, баллада, шансон, ламбада, романс, хаус и т.д. Отряды танцуют в кругах 1 мин в стиле звучащей музыки с предметами, как с главными героями танца. Когда музыка останавливается, ведущий просит коллегиально определить лучшего танцора своего отряда. Лучшие танцоры переходят в следующий круг отряда, стоящего слева, и забирают с собой один предмет из тех что были в кругу. Так происходит до тех пор, пока предметы не вернуться в свой отряд.

Вывод ведущего. За 10 мин вы продемонстрировали знание танцевальной культуры разных стран, солировали со спортивными снарядами и предметами, взаимодействовали с другими отрядами.

Сделайте шаг вперед те, кто чаще других переходил из круга в круг. Мы дарим аплодисменты лидерам танцев со спортом. Свои награды вы получите на дискотеке.

Рефлексия

Ведущий: В каждом заходе сегодня были определены лучшие, яркие, быстрые, сильные, меткие. На ваш взгляд – кто сегодня победил в стрит баттле? (ответы).

На мой взгляд сегодня победили сплочение, командный дух, желание победить и огонь дружбы в ваших сердцах. Храните и развивайте эти качества и будьте успешны во всем!

Дружинное дело «Игра–ажиотаж «День–обмен»

Агеева Елена Алексеевна,

методист младшей дружины ДОЛ «Звездный Бриз», педагогический отряд «Бриз»

Меньщикова Анастасия Алексеевна,

методист старшей дружины ДОЛ «Звездный Бриз», педагогический отряд «Бриз»

Задачи:

1. Создать условия для развития логического мышления и коммуникативных навыков.
2. Учить находить компромисс.

Период смены: основной

Возраст участников: 6–17 лет

Условия организации и проведения

Для проведения мероприятия «День–обмен» созданы условия:

- оформлено место проведения, организованы на территории игровые точки, установлена аппаратура;
- подготовлен сценарный ход мероприятия с расчётом времени;
- подготовлен раздаточный материал на игровые точки и игровые монеты;
- определена система обмена, установлен прайс–лист;

– участники замотивированы заработать как можно больше монет, так как выстроена взаимосвязь: чем больше монет, тем больше карточек своего цвета, а значит, можно большее количество территорий обменять на карте

Описание содержания дела

Игровая терминология:

- *Герои – участники смены;*
- *Фракции – отряды;*
- *Навигаторы – вожатые, стоящие на игровых точках;*
- *Капитаны – СПС/ведущие;*
- *Карточки – игровая валюта смены.*

После общего сбора всех участников (героев, Навигаторов и Капитанов), капитаны раздают каждой фракции установленный фонд игровых монет и объявляют начало Дня–обмена.

Мероприятие делится на этапы:

1. Зарабатывание игровых монет на точках;
2. Переговоры между фракциями и обмен карточками;
3. Обмен заработанных игровых монет на карточки.

В течение определённого времени (на данное мероприятие можно закладывать от 1 часа до 2 часов) фракции «сражаются» с Навигаторами на различных игровых точках, зарабатывая за победу игровые монеты и за проигрыш теряя монеты, чтобы начать «сражаться» героям нужно поставить ставку от 5 монет, в случае победы герои получают свою ставку и монеты сверху, а в случае проигрыша герои теряют все свои монеты. Перемешаться между точками фракции могут только вместе, но «сражаться» с Навигатором может абсолютно любые представители от команды, которых можно (и нужно менять). Посещать точки можно по несколько раз.

В середине мероприятия к Капитанам на переговоры приглашается по два представителя от фракции. Герои делятся по дружинам. Теперь фракциям по дружинам нужно произвести обмен заранее полученными карточками. Цель каждой фракции: обменять карточки не своего цвета, на карточки своего цвета и общего цвет. Условие при обмене: обмен можно произвести только одинакового количества карточек (например, 2 карточки одного цвета обмен на 2 карточки другого цвета).

После обмена представителям предлагается обменять карточки на территории игровой карты. Обменять карточки на территории можно только своего цвета, но общий цвет доступен для всех фракций. Ходить по карте фракции могут только при условии, что рядом открыта какая-либо территория, то есть фракция не может «перескочить» и занять свою территорию, пока хотя бы одна из близлежащих фракций не откроет свою территорию.

В завершении мероприятия заработанные игровые монеты фракции обменивают на карточки своего или общего цвета. Обменять новые карточки на территории возможно на следующем Дне–обмена

Рефлексия

Мероприятие завершается обменом заработанных монет на карточки цвета фракции или общего цвета.

Результаты деятельности в дальнейшем отражаются на картах, которые размещены в местах общего доступа, где видно, кто смог обменять карточки на территории и на какое количество.

Обратная связь по мероприятию получается через систему «Домики»

Дружинное дело «Квест «Кухонный детектив»

*Орлова Марина Викторовна,
Художественный руководитель ДОЛКД «Пионер», педагогический отряд «Пламя»*

*Потанина Валерия Александровна,
вожатая ДОЛКД «Пионер», педагогический отряд «Пламя»*

Задачи:

1. Развивать логическое мышление.
2. Укреплять навык критического мышления путем решения нестандартных ситуаций.
3. Способствовать формированию интереса к обучению через игровые технологии

Период смены: основной

Возраст участников: 7–12 лет

Условия организации и проведения

Для проведения мероприятия «Кухонный детектив» созданы условия:

- разработан сценарий, ход игры;
- определены роли и участники;
- подготовлен костюм ресторатора для методиста – ведущего;
- подобрана фоновая нейтральный музыкальный фон в стиле «Бизнес–музыка», создана атмосфера ресторана;
- подготовлена карта передвижения для игроков.

Оформлены места проведения:

«Чуланы кухни» (летние корпуса) наполнены кулинарными плакатами, в центре холла стоит стол с сервировкой, в корпусе проведена цепочка загадок, которые ведут к спрятанному в нем ключу, в вожатском холе лежат длинные полки и верёвки, ограждённые лентой, на двери расположен конверт с заданием и продуктами на которых написана цена товара.

«Склад» (клуб «Айсберг») наполнен коробками с продуктами, ящиками с различными кухонными атрибутами, на стенах находится зашифрованное сообщение шифром Цезаря, закреплены карточки со способами расшифровки этого сообщения.

«Офис» (размещены на футбольном поле) – атмосфера рабочих кабинетов, в которых и хранится пароль. Для этого выставлены столы и стулья по количеству отрядов, на кубах висят картины, а также расположены книги с рецептами и коробки с ингредиентами вокруг столов, создана атмосфера рабочего кабинета. Вокруг кабинетов спрятаны карточки с изображением ключа по количеству отрядов. На трёх кубах установлены три ноутбука, в которых хранится файл с секретным ингредиентом.

На поле у шатра подготовлена бечёвка, изображающая круг в центре которого лежат конверты с паролями.

В помещении для создания блюда подготовлен канцелярский набор.

Мотивация участников: победивший отряд продвинется дальше по сюжету смены и получит звезду – часть системы стимулирования программы смены.

Описание содержания дела

Перед игрой отрядам необходимо коллегиально определить и отправить на склад (айсберг) пять эрудированных детей. «На складе» их встречает и погружает в игровую легенду «Помощник ресторатора» (вожатый – помощник), поясняя что им необходимо сделать: «В то время, как основная часть отряда будет проходить квест в корпусе, вам предстоит решить зашифрованное сообщение и понять в каком месте спрятан пароль от ноутбука с секретным ингредиентом. Шифр вы найдёте на стенах «склада», как и способ его расшифровки».

Основная часть отряда начинает игру в «кухонных чуланах» (летних корпусах), которые закрыты на ключ изнутри. Командам необходимо внимательно слушать «ресторатора» (методиста – ведущего), который погрузит ребят в игровую легенду: «Конкуренты заперли участников в кухонном чулане для того, чтобы первыми добраться до секретного ингредиента. Ваша задача быстрее соперников выбраться из чулана, получить пароль и узнать секретный ингредиент. Для старта необходимо открыть конверт с заданием на входной двери в чулане».

В конверте находится задание для команды, после прохождения которого ресторатор даёт подсказку к дальнейшим действиям. Задание заключается в следующем: отрядам предстоит собрать и пояснить принцип, по которому они собирали продуктовую корзину на определённую сумму для трёх ситуаций: 1. Рыбное меню. 2. Вегетарианское меню. 3. Набор продуктов для своего ресторана.

Следующем этапе участникам предстоит собрать все рецепты, забытые в чулане и составить из него сборник. После этого им необходимо понять какой рецепт из всех собранных лишний и повторить это блюдо, используя канцелярский набор.

В одном из «ингредиентов» будет находиться ключ от чулана.

Как только команды выбрались из заточения, им необходимо направиться к ресторатору.

Ресторатор расскажет ребятам, что у их напарников есть необходимая информация для получения пароля и для того, чтобы забрать вторую часть отряда, им предстоит найти ключ рядом с кабинетами для открытия двери склада.

После воссоединения команды, часть отряда, которая была на складе, сообщает о месте нахождения пароля, куда и отправляется команда. Так команда попадает на хранилище (поляна), где предстоит придумать способ как достать пароль на охраняемой территории.

Получив пароль, участникам остаётся только ввести его в ноутбук в офисе и найти файл со своей наградой. Но ресторатор предупреждает: так как кабинет также оснащён службой безопасности, то командам придётся избегать столкновения с ней. Для этого каждый ребёнок отряда может передавать только одно слово пароля или одну цифру, а вводить пароль может только один человек – «Айти – мастер отряда».

После того, как компьютер разблокирован «Айти – мастеру» необходимо будет найти нужный файл с помощью подсказок на карточке с паролем и своей командой.

Отряд, открывший файл первым считается победившим.

Рефлексия

В конце игры Ресторатор подводит итог: в преодолении всех трудностей ребятам помогло логическое мышление, способность делать выводы и умение планировать свои действия. Если ребята будут поддерживать и развивать своё логическое мышление, то они смогут с легкостью решать критические задачи, находить выход из сложных ситуаций, что является одним из самых востребованных навыков.

Отряду победителю вручается три дополнительные звезды к его ресторану и сладкий приз.

Оставшимся командам вручается по одной звезде к ресторану.

Результат игры размещается в качестве поста в группе Вконтакте лагеря «Пионер».

Дружинное дело «Маршрутная игра «Прийти к цели»

*Романькова Дана Владимировна,
руководитель проекта, БО Турград,
ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»*

Задачи:

1. Способствовать формированию коммуникативных навыков у детей.
2. Ознакомить детей с возможностью применения аспектов «педагогики здоровья и

здорового образа жизни» в повседневной жизни.

3. Создать условия для самореализации детей с использованием вариативных видов деятельности.

4. Закрепить знания о территории базы отдыха.

Период смены: основной

Возраст участников: 9–14 лет

Условия организации и проведения

Для проведения мероприятия «Прийти к цели» созданы условия:

– оформлено место проведения:

Подготовлены локации, задания на локациях;

– подготовлены ведущие, реквизит, раздаточный материал, игровой инвентарий, участники, фоновая музыка, антураж;

– разработан сценарий, ход игры;

– определена система оценивания и стимулирования: та команда, которая первая справится с прохождением локаций – получает фрагмент ключа.

Описание содержания дела

1 этап – Подготовительный:

Подготовка: реквизита, выбор подходящей территории для станций, работа над сценарием, ходом мероприятия.

2 этап – реализация:

Дети собираются перед корпусом, ведущий рассказывает им правила игры и выдает маршрутные листы.

Команды двигаются по маршруту, выполняя задания, та команда, которая первой выполнит все задания – получает фрагмент ключа.

Задания на станциях:

1. Выстроить из детей все буквы алфавита.

2. Встать по росту, возрасту, по длине волос, не договариваясь словами, в тишине.

3. Повторить фото, прикрепленное к заданию.

4. Пройти полосу препятствий («кочки» – листы бумаги разных размеров; «канат» – канат либо лента, натянутая на земле; «лианы» – лабиринт из ленты).

5. Уместить как можно больше человек на 3х листах А4.

6. Разгадать ребус.

7. Показать сценку про туристов.

8. Вспомнить и завязать 5 узлов, из изученных ранее.

3 этап – Заключительный:

Та команда, которая первой справилась с прохождением станций – получает фрагмент ключа.

Рефлексия

Команды собираются перед корпусом, по окончании прохождения станций, объявляется команда – победитель, выдается фрагмент ключа.

– отклик детей:

– результаты мероприятий размещены на отрядном уголке (команды прикрепляют на свой уголок фрагменты ключа, полученные за победы в мероприятиях)

Дружинное дело «Акция «Экологичный обмен»

*Меньщикова Анастасия Алексеевна,
методист старшей дружины, ДОЛ «Звездный Бриз», педагогический отряд «Бриз»*

*Агеева Елена Алексеевна,
методист младшей дружины, ДОЛ «Звездный Бриз», педагогический отряд «Бриз»*

Задачи:

1. Создать условия для формирования экологической культуры.
2. Развивать чувство ответственности за свое поведение в окружающем мире.
3. Воспитывать чувство сопричастности к общему делу, умению работать в коллективе.

Период смены: основной

Возраст участников: 11–17 лет

Условия организации и проведения

Для проведения акции «Экологичный обмен» созданы условия:

- подготовлены ведущие, раздаточный материал – карточки с цитатами, прайс–лист для осуществления обмена;
- подготовлена фоновая музыка, костюмы;
- разработан сценарий, ход мероприятия; выбран эксперт для оценки информационных плакатов;
- подготовлен вспомогательный материал – деревянные шпажки, перчатки, мусорные пакеты, листы А3, краски, цветные карандаши, кисти, материалы для декора (цветная бумага, картон, наклейки и т.д.).

Описание содержания дела

Акция проходит в три этапа:

1 этап – информационный плакат.

Каждая фракция получает карточку с цитатой о природе.

Например,

Охранять природу – значит, охранять Родину. (Пришвин М.М.)

Фракциям необходимо сделать информационный плакат, на котором должно быть отображены: фотография, отображающая цитату, сама цитата, правила сохранения природы и её ресурсов.

2 этап – облагораживание территории.

Каждой фракции выдается определенное количество шпажек, далее осуществляется сбор фантиков по территории лагеря. Фантики или других бумажные небольшие предметы мусора нанизываются на шпажки, чем больше шпажек будет заполнено у каждой фракции, тем больше шансов обменять эти шпажки на различные купоны из прайса–листа.

3 этап – экологичный обмен.

По истечению времени фракции могут обменять полностью заполненные фантиками шпажки на купоны, которые представлены в прайс–листе.

Максимальное количество купонов, которое может обменять одна фракция – 3 купона.

Также, фракция, которая, по мнению эксперта, сделала наилучший плакат получает преимущество: получение дополнительной шпажки для 2 этапа.

Рефлексия

- финалом мероприятия является подведение итогов и вручение купоном, небольшая беседа о правилах сохранения природы, как в лагере, так и за пределами (в качестве обсуждения выбран формат «Живой микрофон»);
- после мероприятия водителями собирается обратная связь о прошедшем мероприятии;
- информационные плакаты, которые делали фракциями, будут размещены в Дворце творчества в качестве выставки.

РАЗДЕЛ III. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ОБУЧЕНИЮ, СПЛОЧЕНИЮ И ОРГАНИЗАЦИИ ДОСУГА ВОЖАТЫХ

Методический материал в области организации досуга педагогических кадров «Ролевая ночная игра «Суждено быть вместе»

*Курова Яна Евгеньевна,
методист ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»*

*Тимощук Вероника Романовна,
куратор ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»*

Задачи:

1. Создать позитивную непринужденную психологическую атмосферу для организации эффективного досуга вожатых, развития их эмоционального фона, повышения уровня игровой коммуникации, получения актерского опыта.
2. Укреплять межличностное взаимодействие вожатых ПО «Родник».

Условия организации и проведения

Для проведения мероприятия были созданы следующие условия:

- подготовлен сценарий и карточки с названиями ролей;
- выставлен свет в актовом зале и ЛФК;
- подобран плейлист с фоновой музыкой и звуковые сигналы для встреч Ромео и Джульетты;
- подготовлены костюмы ведущих и участников в стиле эпохи Возрождения;
- подготовлен реквизит: револьвер Париса;
- на столиках в актовом зале лежат томики поэмы Ромео и Джульетты;
- эмоциональный настрой вожатых поддерживает старший педагогический состав, делая им комплементы, общаясь в нарочито театральной «Шекспировской» манере, применяя стихотворные фразы из оригинала поэмы.

Описание содержания дела

Игра продолжается 3 игровых дня по 20 минут.

Всё начинается с общего сбора в холле главного корпуса и распределения ролей с помощью карточек, деления на команды.

После звукового сигнала звучит голос за кадром:

ГЗК:

В двух семьях, равных знатностью и славой,
В Вероне пышной разгорелся вновь
Вражды минувших дней раздор кровавый,
Заставил литься мирных граждан кровь.
Из чресл враждебных, под звездой злосчастной,
Любовников чета произошла.
По совершенье их судьбы ужасной
Вражда отцов с их смертью умерла.
Весь ход любви их, смерти обреченной,
И ярый гнев их близких, что угас.
Лишь после гибели четы влюбленной,

—Часа на два займут, быть может, вас.

Коль одарите нас своим вниманьем,

Изъяны все загладим мы стараньем.

Господа! Игра начинается!

Персонажи начинают выполнять ролевые и актерские задачи. Вступая во взаимодействие, участники коммуницируют, добиваясь поставленной перед ними цели.

Условие игры: актеры должны использовать оригинальные фразы из поэмы. Для этого томики поэмы разложены по актовому залу.

Роли, ролевые и актерские задачи

Джульетта

Мечтательна, добра и наивна, влюблена.

Игровые задачи:

– тайно встречаться с возлюбленным;

– задачи: 1) выкрасть реликвию своей семьи и сохранить её до конца игры, чтобы быть вместе с Ромео; 2) получать и выполнять задания священника и готовиться к помолвке.

Реквизит: бутылёк.

Отец семейства Капулетти

Эмоциональный волевой мужчина с характером.

Игровые задачи:

– мешать Джульетте готовиться к помолвке;

– не допускать встреч Ромео и Джульетты

– сохранить семейную реликвию в своём поместье;

– участвовать в переговорах с враждующей стороной каждое утро;

– поручить слугам организовать бал в последний день и выслать приглашение Монтекки на третий день.

Реквизит: список для обсуждения.

Кормилица

Спокойная, но при этом переживающая за всё женщина, очень любит Джульетту и заботится о ней, с радостью нянчится с детьми;

Игровые задачи:

– покрывать Джульетту и их встречи с Ромео;

– найти Ромео и передать ему, что он должен связаться со Священником;

– следить, чтобы Тибальт и Бенволио не устраивали скандалов.

Реквизит: Игрушечный заяц, дешёвые бусы, антидот яда.

Парис

Влюблённый в Джульетту молодой человек, привлекательный граф, не поддерживает вражду семей, добрый человек.

Игровые задачи:

– добиться помолвки с Джульеттой любыми способами,

– приобрести бусы для Джульетты.

Реквизит: Револьвер

Тибальт

Вспыльчивый молодой человек, отстаивающий интересы своей семьи.

Игровые задачи:

– устраивать постоянные скандалы с Бенволио и семьёй Монтекки;

– добиться дуэли с Бенволио (для этого нужен револьвер);

– вспыльчиво реагировать на любые ситуации.

Реквизит: бутылёк типа (б), бутылёк типа (а).

Слуга семейства Капулетти Марьяно

Знает всё и обо всём, любит сплетни, тщательно это скрывает, но у него плохо получается.

Игровые задачи:

- выполняет поручения;
- подслушивает;
- распространяет слух о том, что у Священника есть револьвер.

Реквизит: метла

Слуга семейства Капулетти (Франсуа)

Подлый мужчина, меркантильный, лицемерный, француз, говорит с акцентом;

Игровые задачи:

- искать во всём выгоду;
- примкнуть к семейству Монтекки, но так, чтобы об этом никто не узнал;
- сохранить реликвию Монтекки.

Реквизит: метла, пузырек типа (б).

Родственник Капулетти (тётушка Мариучча)

Игровые задачи:

- сохранить семейную реликвию;
- вспоминать былые времена,
- много говорить о детстве Джульетты;
- распространять мнение о том, что Парис будет отличным женихом для неё;
- выйти замуж.

Реквизит: Фотоальбом, бутылёк типа (а).

Друг семьи Капулетти (Антонио)

Игровые задачи:

- сохранить семейную реликвию;
- добиться руки и сердца Мариуччи;
- подарить бусы для своей возлюбленной;
- знает, что у одного из членов семейства Монтекки есть желанные бусы.

Реквизит: Кольцо, антидот яда.

Родственник Капулетти (дедушка Джампьеро)

Игровые задачи:

- сохранить семейную реликвию;
- говорить о том, что честь нужно защищать дуэлью, потому что это – по-мужски;
- каждый день забывает всё, что произошло накануне;
- хочет написать письмо, но не помнит кому;
- писать письма всем подряд.

Реквизит: Пустые конверты, револьвер.

Ромео

Влюбчивый, страстный, мечтательный, легкомысленный, и очень вежливый.

Игровые задачи:

- влюблён в Джульетту, хочет её добиться;
- сохранить семейную реликвию;
- подозревает, что у Джульетты кто-то есть, и хочет решить вопрос по-мужски.

Реквизит: бутылёк типа(а), бутылёк типа (б), набор валентинок для любимой, бусы.

Отец семейства Монтекки

Язвительный сноб, любит свою семью, ранимый, если что-то не нравится, молча уходит.

Игровые задачи:

- не дать Ромео подготовиться к помолвке;
- сохранить семейную реликвию в своём поместье;
- ходить на переговоры с враждующей стороной;
- выгулять семейство на балу Капулетти.

Реквизит: Список вопросов для обсуждения с враждующим семейством

Меркуцио (лучший друг Ромео)

Весёлый и легкомысленный юноша, язвитель и самовлюблён, предпочитает бездельничать.

Игровые задачи:

- поддерживать Ромео во всём;
- устраивать постоянные скандалы с Тибальтом и семьёй Капулетти;
- добиться дуэли с Тибальтом (для этого нужен револьвер).

Бенволио (Кузен Ромео)

Против ссоры семейств, доверяет Ромео и во всём его поддерживает.

- единственный знает про встречи своего друга с Джульеттой;
- выкрасть обе реликвии семей чтобы предотвратить вражду.

Реквизит: бутылёк типа (б) 2 шт., револьвер.

Слуга семейства Монтекки (Альберто)

Обладает хорошей памятью любит деньги и продает всё что попадает ему в руки.

Игровые задачи:

- постоянно хочет спать, но не может уснуть, поэтому ищет снотворное;
- хочет разбогатеть и не обременять себя лишним хламом;
- хорошо разбирается в лекарствах и может отличить снотворное от яда;
- знает, что яд красного цвета;
- когда-то нашёл таинственный кусочек фотографии.

Реквизит: метла, часть фотографии, бутылёк типа(а), бутылёк типа (б)

Слуга семейства Монтекки (Педро)

Мужчина почтенного возраста, снисходительно относится к окружающим.

Игровые задачи:

- тайно хочет помирить семьи, так как давно работает в доме и устал наблюдать за этим конфликтом;
- хранит у себя шкатулку, закрытую на замок, которую нашёл в подвале, когда только начал работать у этой семьи;
- хочет найти ключ, думает, что содержимое шкатулки поможет помириться семьям

Реквизит: шкатулка, метла

Священник Лоренсо

Мудрый человек, убежден что любовь Ромео и Джульетты положит конец противостоянию семей.

Игровые задачи:

- помогать Ромео и Джульетте запланировать встречи и давать задания для подготовки к помолвке;
- пропагандировать религию.

Реквизит: бутылёк типа (б) 3 шт., бутылёк типа (а) 5 шт., герб семьи Монтекки, список задач перед помолвкой

Родственник семейства Монтекки (пятилетний ребёнок, Николо)

Активный мальчик, любит задавать вопросы и много играть, не любит, когда трогают его медведя, но доверяет его самым близким, мог бы обменять его на что-то поинтереснее.

Игровые задачи:

- от скуки постоянно мешает взрослым;
- хочет, чтобы с ним поиграли;
- никогда не выпускает из рук плюшевого медведя;
- не находится больше двух минут без внимания взрослых.

Реквизит: Медведь с таинственным ключом внутри.

Родственник семейства Монтекки (бабушка Луиза)

Радужная бабуля, любит рассказывать о своей молодости, любит свою сестру.

Игровые задачи:

- 20 лет назад была влюблена в Джампьеро;
- хочет выяснить почему он её оставил;
- найти письма, которые до неё не дошли и были утеряны;
- хранить часть совместного фото с Джампьеро;
- согласна на что угодно взамен на оставшуюся часть фотографии.

Реквизит: кусочек фото с Джампьеро, один бутылёк типа (а).

Родственник семейства Монтекки (Измелла сестра бабушки Луизы)

Завидует своей сестре и пытается ей всегда насолить, спокойная женщина, подлая и коварная, гонится за деньгами, поддерживает вражду семей, когда-то была влюблена в дедушку Джампьеро, спрятала в шкатулку письма, которые Джампьеро писал Луизе, а ключ спрятала в плюшевого медведя, которым теперь играет её внук

Игровые задачи:

- должна любым способом тайно сохранить ключ и шкатулку у себя

Реквизит: Личный дневник, 2 бутылка типа (а). бутылёк типа (б)

К финалу ролевой игры игроки должны подойти с результатами:

- Выполненные цели и задачи каждого персонажа
- Сохранение или потеря реликвий

Рефлексия

Обсуждая, нужно:

1) Ответить на вопросы (выборочно):

- удалась ли роль?
- какие качества помогли справиться с ролью?
- какие качества проседали их нужно прокачать?
- смог бы ваш персонаж стать вожатым?
- у кого в отряде есть ребенок похожий на вашего персонажа? Какие подсказки дала игра о методах взаимодействия с ними?
- кого из персонажей хотели бы сыграть?
- кто хотел бы повторить подобный театральный эксперимент?? И.т.д

Методический материал по сплочению педагогических кадров «Игра по станциям «Море волнуется в нас...»

*Попова Алина Сергеевна,
старший вожатый ДОЛ «Звездный Бриз», педагогический отряд «Бриз»,*

*Заворина Дарья Евгеньевна,
заместитель начальника лагеря по воспитательной работе ДОЛ «Звездный Бриз»,
педагогический отряд «Бриз»*

Задачи:

1. Способствовать сплочению разных поколений ПО «Бриз».
2. Создать условия для эмоциональной разгрузки действующего состава ПО «Бриз», закрепления имеющихся знаний и формирования новых традиций ПО «Бриз».

Условия организации и проведения

Для проведения мероприятия «Море волнуется в нас...» в области сплочения педагогических кадров созданы условия:

- оформлено место проведения: украшена и оформлена стартовая площадка, а также 6 точек на территории лагеря, на которые далее проследуют участники;
- подготовлены ведущие (старший педагогический состав), участники (действующий состав ПО «Бриз»), необходимые материалы для проведения мероприятия (телефон, наушники), раздаточный материал (флаер), необходимые материалы на точках (мелки, конверты, шариковые ручки, стикеры, маркеры, скотч, пазл), фоновая музыка (шум моря);
- разучен и подготовлен текст (у ведущих), разработан сценарий, ход мероприятий.

Описание содержания дела

На подготовительном этапе реализации мероприятия «Море волнуется в нас...» было организовано собрание Хранителей ПО «Бриз», на котором были определены основные пути реализации мероприятия.

Каждый хранитель готовит историю на заранее определенную тему, с которой они готовы поделиться с действующим составом ПО «Бриз» на первой летней смене:

- Бокова Екатерина – «Из детства в детство»;
- Туктарова Дарья – «Найди свою звезду»;
- Мирошникова Арина – «Дом там, где звезды»;
- Попова Алина – «Следуя за примером»;
- Меньщикова Анастасия – «Родственные души»;
- Заворина Дарья – «Верность детству».

Каждая история описывает определенный кризис, который может возникнуть в результате активной работы в лагере.

Данное мероприятие направлено на закрепление понимания у представителей действующего состава ПО «Бриз» о том, что каждый человек в лагере, который работает не первую свою летнюю смену, проходил через трудности, с которыми сталкиваются вожатые сегодня, что каждый представитель ПО «Бриз» может поддержать и помочь в период сложностей и совершении возможных недочетов в работе педагогической службы в лагере.

После определения тематики каждой истории, был подготовлен раздаточный материал для каждого участника, вступительные и заключительные слова ведущих для погружения в атмосферу мероприятия.

Мероприятие начинается в актовом зале, где участникам раздают флаеры, на которых изображены 6 QR-кодов с историями и мини-заданиями для закрепления значимости истории и атмосферы мероприятия. Перед началом мероприятия каждому участнику желательно

подготовить индивидуальные наушники, в которых они будут слушать истории и погружаться в свои собственные размышления. После завершения вступительного слова ведущих, участники начинают передвигаться в хаотичном порядке по территории лагеря, слушая и выполняя небольшие задания, которые располагаются в разных местах ДОЛ «Звёздный Бриз»:

По окончании прохождения всех точек и прослушивания всех историй вожатые возвращаются назад в место, откуда все начиналось. За время отсутствия участников актовый зал украшается и оформляется для огонька, каждый вожатый присаживается свободное место в кругу и им рассказывается легенда и правила огонька, а также задается тема для обсуждения «О чем волнуется мое море?». Каждому участнику было предложено поделиться тем, а чем они искренне волнуются, о чем переживают или что их тревожит в последнее время в лагере и написать это в письме, которое они откроют в конце лета.

Рефлексия

– по окончании огонька, каждый вожатый получает памятную открытку, подписанную Хранителем ПО «Бриз»;

– обмен эмоциями и впечатлениями участниками от мероприятия, где многие отметили, что мероприятие помогло им узнать многое о традициях лагеря и педагогического отряда, а также помогло эмоционально разгрузиться перед наступающим днем.

Методический материал по обучению педагогических кадров «Фоновая игра «Пакости и шалости»

*Третьякова Галина Витальевна,
методист ДСОЛКД «Тимуровец», педагогический отряд «Родник»*

Задачи:

1. Создать условия для отработки практических навыков решения педагогических ситуаций.
2. Проинформировать о способах быстрого решения проблем в условиях ВДК.
3. Погрузить вожатых в атмосферу позитивного взаимодействия, повышения эмоционального фона.

Условия организации и проведения

Для проведения мероприятия «Пакости и шалости»

– подготовлены карточки с названием ролей;

– участникам игры перед ее началом ведущий сообщает о том, что данная игра направлена на практическое закрепление педагогических знаний и на выплеск эмоционального напряжения – мотивация – перед началом каждому вожатому – участнику игры случайно вручается конфета, в фантик которой вложена карточка с фразой–мотиватором, например: «Сейчас – самое время испытать новые ощущения!», «Ты – тот, кто способен изменить мир, меняя себя», «Становись тем, кем можешь и хочешь быть!», «Выйди из зоны комфорта и сделай шаг к росту», «Встряхни свое ЭГО! Открой новые возможности!», «Не борись со старым! Создавай новое!», «Выживает не самый сильный и не самый умный, а тот, кто быстрее других реагирует на изменения», «Поворот – это не конец пути. Это новая дорога!».

Описание содержания дела

Предварительный этап. Информационный.

На вечерней планерке предыдущего дня ведущая игры (методист) озвучивает текст:

«Сегодня на первое место выдвигается не информированность вожатых и будущих педагогов, а умение легко и позитивно разрешать проблемы, возникающие в профессиональной

деятельности и жизненных ситуациях при взаимодействии с детьми. Результатом практической подготовки вожатого становится его собственный опыт, знания, личностная позиция и сохраненный позитивный настрой. Для приближения к указанному результату я приглашаю вас в фоновую игру «Пакости и шалости».

Далее в случайном порядке вожатым раздаются «зашитые» карточки «Вожатый» или «Пакостник» (никто не должен знать о ролях других вожатых!).

На карточке в категории «Пакостник» указано о том, какие действия необходимо выполнять в течение следующего дня. Действия в карточках – педагогические кейсы, которые могут случиться в реальной жизни.

Задача «пакостников», выполнить свои действия и не попасться «вожатому».

Задача вожатых – вычислить пакостников и принять меры воспитания для устранения этих пакостей и их источников. В конце дня роли раскрываются.

Примеры кейсов

«Ребенок отказывается ставить обувь на полку и разбрасывает ее у входа».

«Ребенок ворует вещи из вожатской».

«Ребенок влюблен в вожатого и оказывает различные знаки внимания – анонимные записки, подарки и т.д.».

«Ребенок придумывает различные прозвища для других детей и вожатых».

«Ребенок не спит по ночам, стучится в вожатскую и убегает».

«Ребенок часто язвит и грубо общается с окружающими людьми».

«Ребенок громко слушает музыку во время тихого часа».

2. Основной этап. Фоновая игра «Пакости и шалости»

Участникам необходимо «вжиться» в свою роль и применить ее в реальной жизни. Начиная с утра и в течение целого дня до планерки, пакостники выполняют задания из своих карточек, чтобы не попасться вожатым – раскидывают обувь, воруют вещи из вожатской, пишут записки вожатым и т.д.

Вожатые пристально следят за происходящим в течение всего дня, стараясь найти авторов пакостей. Если вожатый думает, что нашел пакостника, то ему нужно собрать доказательства – показания свидетелей, улики, личные наблюдения.

Без достаточного количества весомых улик вожатый не сможет аргументировать свою позицию. Вожатому нужно провести профилактические меры для устранения пакостей – организовать беседы с пакостниками, придумать альтернативное занятия, взамен пакостям и т.д.

Если вожатый правильно определил пакостника и смог решить педагогический кейс, то пакостник отдает свою карточку с ролью вожатому.

Вожатый, который по окончании дня соберет наибольшее количество карточек считается выигравшим и получает звание «Вожатый эксперт» и награждается грамотой.

Если вожатые смогли вычислить всех пакостников – их команда считается победителем в данной игре.

Если же к концу дня остаются необнаруженные пакостники, то они признаются победителями.

Рефлексия

Мероприятие подходит к концу на момент планерки, все раскрывают свои роли, подводятся итоги, сколько пакостников удалось раскрыть за сегодняшний день

Обсуждаем следующие вопросы

– Сложно ли было найти пакостника?

– Тяжело ли далось решение проблемы?

– Какие педагогические качества проявили в ходе этой игры?

– Была ли игра полезна и информативна? Почему?

– Что вы считаете результатом состоявшегося игрового события? (ответы).

Итог:

Сегодня мы, не всегда легко и непринуждённо, решали практические задачи прикладного характера; моделировали профессиональные ситуации, которые требовали от вас способности думать, проявлять личную позицию и личностные качества. Вы – молодцы. Меня порадовали ваш настрой, вожатская выдумка, педагогическая предприимчивость.

Я считают результатом игры – полученный интеллектуально–эмоциональный продукт, а именно: хорошее настроение и стимул для прокачивания профессиональных навыков, решения педагогических задач и нестандартных ситуаций.

Методический материал по обучению педагогических кадров «Фоновая игра–стимулирование «Вожатый в деталях»

*Орлова Марина Викторовна,
художественный руководитель ДОЛКД «Пионер», педагогический отряд «Пламя»*

Задачи:

1. Содействовать профессиональному росту вожатых в период их практической деятельности через систему стимулирования.
2. Создать комфортные эмоционально–психологические и педагогические условия для обмена опытом, продуктивного и позитивного взаимодействия между членами педагогического отряда «Родник»: вожатыми, педагогами дополнительного образования, старшим педагогическим составом.

Условия организации и проведения

Для проведения фоновой игры–стимулирования «Вожатый в деталях» созданы условия:

- проведено анкетирование педагогического отряда в Яндекс формах, где вожатые указывали своё ФИО, количество отработанных смен, свои достижения, как предмет гордости, стратегические цели – чего хотят добиться, достичь в будущем;
- подготовлены фотографии участников педагогического отряда;
- разработан электронный альбом с заданиями и порядковыми номерами участников;
- разработан механизм подтверждения выполнения задачи – предоставление фото или видеорегистрации события, смс–сообщение или устный отзыв от напарников/членов старшего педагогического состава;
- обеспечена поддержка и помощь со стороны старшего педагогического состава и вожатых-хранителей;
- подготовлены призы для победителей: сувенирная продукция, дополнительный канцелярский набор для отряда на смене, дополнительные возможности для отряда на смене;
- подготовлен файл для фиксации результатов продвижения участников к цели, размещённый на Яндекс диске, доступ к нему есть у старшего педагогического состава;
- обеспечена возможность для включения в систему стимулирования вожатых – новичков после первой отработанной смены;
- определена система мотивирования: итоги подводятся каждую смену по трём категориям:
 1. Вожатый – обладатель наибольшего количества карточек за весь игровой период.
 2. Вожатый – обладатель наибольшего количества карточек за смену.
 3. Эффектный альбом.

Описание содержания дела

Фоновая игра «Вожатый в деталях» представляет систему стимулирования для профессионального роста вожатых и заключается в выполнении задач, подтверждении выполнения, получении карточки, создании альбома, для хранения карточек.

На погружении перед сменой вожатых проинформированы о системе стимулирования и получают ссылку на электронный альбом с заданиями без фотографий. Затем в течение смены в любой момент вожатые выполняют задание и зарабатывают карточку. Каждая карточка – деталь личностной и профессиональной характеристики вожатого.

Задания составляются исходя из анкетирования, проведённого перед сменой, где каждое задание олицетворяет достижение конкретного вожатого в его педагогической деятельности либо то, чего вожатый хочет достичь в будущем. Каждое задание для удобства пронумеровано и соответствует номеру карточки с фотографией вожатого, чьё достижение/желание отражено в задании.

Внешний вид карточки: фотография участника, с порядковым номером в левом верхнем углу, снизу подписано имя отчество участника. Размер карточки 5 см ширина, 7 см высота.

Примеры заданий:

«Разработать, организовать и провести дружинное мероприятие»,

«Принять участие в конкурсе методических разработок»,

«Погасить детский конфликт»,

«Выиграть номинацию»,

«Поставить номер для педагогического отряда»,

Выполнив задачу, участник должен подтвердить этот факт, представив фото или видеодоказательство любому из членов старшего педагогического состава. Если «аргумент» не вызывает сомнений, то за выполненное задание вожатый получает фотографию участника под номером, соответствующей номеру задания.

Карточка, заработанная участником, подписывается с обратной стороны его именем для того, чтобы исключить передачу фотографии другому лицу.

Участникам в течение смены необходимо оформить альбом для хранения карточек, который презентует коллегам при подведении итогов.

Рефлексия

В конце смены объявляется сбор педагогического отряда для подведения итогов и презентации альбомов. Коллективно обсуждаются вопросы: что смогли выполнить ребята, а что нет и почему; их впечатления от выполненной работы и особенности, которыми они хотят поделиться; с какими трудностями столкнулись; какие личностные качества или профессиональные навыки им помогли в выполнении задания; что необходимо «прокачать».

После подсчёта карточек определяется «Вожатый с наибольшим количеством деталей». Для всех организуется сюрпризный момент – возможность выбрать и подарить подарок тому, кто был убедительней других, независимо от количества карточек. Но право первым выбрать подарок для себя предоставляется победителю.

После с вожатыми, которые отработали свою первую смену, проводится анкетирование для того, чтобы добавить новые карточки и новые задания.

Методический материал по обучению педагогических кадров «Комплекс мероприятий «Прокачка»

*Попова Алина Сергеевна,
старший вожатый ДОЛ «Звездный Бриз», педагогический отряд «Бриз»*

*Заворина Дарья Евгеньевна,
заместитель начальника лагеря по воспитательной работе ДОЛ «Звездный Бриз»,
педагогический отряд «Бриз»*

Задачи:

1. Создать условия для адаптации вожатых к условиям жизнедеятельности в лагере, совершенствования профессиональных знаний и умений в сфере игротехники, разработки методического материала по организации отрядной работы, медиа сопровождения в течение смены, креатива, сценического искусства.

2. Формировать у участников действующего состава ПО «Бриз» навыки позитивного взаимодействия.

Условия организации и проведения

Для проведения мастер–классов в области обучения педагогических кадров созданы условия:

– оформлено место проведения: организованы рабочие и творческие пространства, отталкиваясь от тематики и формата мастер–класса;

– подготовлены ведущие (старший педагогический состав), спикеры (представители ПО «Бриз»), участники (новые потенциальные вожатые), необходимый реквизит и вспомогательный материал для проведения мастер–классов (канцелярские товары, коробки, проектор, шпажки, ткани, шарики и другие предметы для творчества), раздаточный материал (буклеты – «шпаргалки», созданные вожатыми), основной инструментарий мастер–классов, фоновая музыка, карточки;

– разучен и подготовлен текст (у ведущих), танец (для разминки–пятиминутки);

– разработан сценарий, ход мероприятий, определена система стимулирования (за активное участие в каждом мероприятии самый активный участник получал открытку с мотивационным лозунгом).

Описание содержания дела

На подготовительном этапе реализации мастер–классов действующий состав педагогического отряда «Бриз» был разделен на 5 активных групп, исходя из результатов анкетирования и собственной оценки педагогических кадров старшим педагогическим составом:

- Мастера актерского искусства;
- Знатоки педагогических разработок и педагогики здоровья;
- Игротехники;
- Команда идей и креатива;
- Медиагруппа.

Каждая группа разрабатывает план работы (Таблица 1) на подготовительный период реализации программы развития педагогического отряда, включающий в себя три основных мероприятия, направленных на обмен личным опытом и знаниями в области педагогической деятельности среди представителей педагогического отряда и новыми педагогическими кадрами.

Таблица 1 – План работы активных групп

Форма активности	Содержание
Онлайн–встреча	Передача дополнительных знаний, путем организации онлайн–встречи
Вспомогательный материал	Разработка и обмен вспомогательным материалом по каждой теме работы активной группы
Мастер–класс	Оригинальный способ организации деятельности, применение ранее полученных знаний на практике, вопрос–ответ, проверка «домашнего задания»

Мастера актерского искусства – группа, отвечающая за передачу основ актерского искусства, подачу себя на сцене, отыгрыш той и иной роли в постановке, эмоциональной

стабильности на сцене и подготовки к различным мероприятиям.

Онлайн–встреча представляла собой вводное занятие, были обсуждены основные правила сцены, способы, виды и структура постановки творческого продукта, а также обмен необходимым вспомогательным материалом в области актерского мастерства.

Мастер–класс проводился в ситуативном формате, на сцене разыгрывалась постановка с нарушением различных правил сцены подаче себя. Участникам мастер–класса необходимо было по окончанию постановки определить возможные ошибки и недочеты. После чего участники получали индивидуальную роль и пытались отыграть ее на сцене, отталкиваясь от правил сцены и характеристики своего персонажа.

Знатоки методических разработок и педагогики здоровья – группа, информирующая о требованиях и правилах подготовки методической разработки, согласно программе лета, смены, отряда, возрасту детей; о содержании и формах.

Формы:

1) Онлайн–встреча – разбор новых форм и методов реализации досуговых и воспитательных мероприятий, а также актуальные вопросы по устойчивому низкому уровню осведомлённости детей о видах здоровья и важности развития аспектов педагогики здоровья.

2) Мастер–класс – проверка знаний теоретических основ подготовки методической разработки: а) с помощью карточек соотнести правила оформления текстового документа по госту; б) найти в готовой существующей методической разработке ошибки оформления текста и провести работу над ошибками; 3) найти ошибки в структуре методической разработки; 4) дополнить разработку.

Игротехники – группа, передающая знания в области игротехники: соответствие игр возрасту, эмоциональному состоянию участников ВДК, периоду смены; способы разработки новых игр.

Формы:

1) Онлайн–встреча в диалоговом формате, рассказ об основных форматах и направленностях игр, подходящие под определенный период смены и возрастные особенности детей.

2) Мастер–класс в формате хакатона, где участники делятся на группы. Один представитель от каждой группы вытягивал из шляпы карточки с названием места, возрастом детей, периодом смены и количеством участников. За ограниченное время участникам нужно было придумать игру, подходящую именно под это описание. После участники научились сами придумывать новые игры, путем коллаборации уже двух и более существующих.

Команда идей и креатива – группа имеющих успешный опыт в оформительской деятельности (отрядные уголки, путеводители вожакого, арт–пространства), внедрении новых идей в жизнедеятельность отряда, команды и лагеря в целом.

Формы:

1) Онлайн–встреча – стендовая презентация, участникам презентуются виды уголков, требования к их наполнению, декорациях к выступлениям, созданию реквизита и необходимых материалов для более эффективного погружения ВДК в тематику и атмосферу отрядного дела.

2) Мастер–класс – творческий ажиотаж в комнате в виде небольшой коробки, которую нужно было модернизировать и украсить отрядным уголком, отталкиваясь от названия отряда. Все необходимые материалы участники могли заработать, правильно ответив на вопрос из области креативного подхода к оформительской деятельности в летнем лагере в рамках морально–нравственных норм.

Медиагруппа – группа, погружающая в правила оформления и написание отрядных постав, съемки и монтажа отрядного видео, введение группы и каналов отряда, фотографирования и редактирования фотографий для публикации.

Формы:

1) Онлайн–встреча «Интернет–квест», где участникам предоставилась возможность узнать больше о различных приложениях и интернет–пространствах, которые они могли бы

использовать в создании медиафайлов и освещении жизни отряда в социальных сетях.

2) Мастер–класс «Работа над ошибками». Участники должны определить неправильные посты, фотографии, видео и аудио материалы, в которых им нужно было найти ошибки и недочеты.

Рефлексия

Описание:

– по итогам комплекса мероприятия были определены самые активные участники путем тайного голосования;

– после определения и награждения самых активных участников, был организован обмен эмоциями и впечатлениями между потенциальными вожатыми и спикерами;

– по окончании комплекса мероприятий участникам была предоставлена анкета на оценку пользы онлайн–встреч, вспомогательного материала и мастер–классов.

Методический материал по обучению педагогических кадров «Коллективно–творческая игра «Старые новые игры»

*Кумпицкая Екатерина Александровна,
заместитель начальника по воспитательной работе, ДОЛКД «Созвездие Юниор»,
педагогический отряд «Компас»*

Задачи:

1. Актуализировать значимость игровых технологий в работе вожатого.
2. Формировать навыки работы в команде.
3. Развивать мышление.

Условия организации и проведения

- обеспечить безопасную игровую территорию для проведения игры;
- подготовить крытое помещение;
- подготовить кадровые и материально–технические ресурсы;
- планирование мероприятия на начало смены, либо в периоды спада настроения.

Описание содержания дела

Ребята делятся на команды по равному количеству человек.

Каждой команде предстоит открыть свой лагерь, у которого есть своя карта критериев успешного лагеря:

- Безопасность,
- Питание,
- Программное обеспечение,
- Медицинская помощь,
- Кадровый ресурс.

Один из представителей команды подходит к «Мастеру игры» и берёт две карточки: «Игра» и «Возраст». На карточке «Игра» описана уже существующая игра, которая пользуется спросом в ДОЛ. На карточке «Возраст» указан возраст, под который нужно адаптировать игру. Задача каждой команды – адаптировать существующую игру под конкретный возраст, учитывая все возрастные особенности. После выполнения задачи, каждая команда обязана подойти к «Мастеру игры» и презентовать свою адаптированную игру. «Мастер игры» помогает игрокам найти возможные ошибки, чтобы по итогу выпустить полностью готовые игры без дальнейшей их доработки.

Игровая цель – качественное производство большего количества игр за короткий промежуток времени.

За каждую придуманную игру команда получает звездочку, и потом сама решает – в какой критерий расположить звездочку. Помимо этого, звездочку можно получить, выполнив индивидуальные задания разного характера.

Побеждает та команда, которая соберет как можно больше звезд.

Составитель:

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

МАТЕРИАЛЫ КОНКУРСА МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК СРЕДИ
ВОЖАТЫХ И ПЕДАГОГОВ МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»
«ПОТЕНЦИАЛ – 2024»

Методическое пособие

МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс»
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-nsk.ru

Муниципальные путевки
+7 (383) 309-00-49

