

Демедюк Андрей Александрович,
руководитель лагеря «КЕЕР»

Реалити-шоу «Коллекционер»

Коллекция – это систематизированное собрание чего-либо, объединённое по какому-то конкретному признаку, имеющее внутреннюю целостность и принадлежащее конкретному владельцу. Человека, занимающегося коллекционированием, называют коллекционером.

Идея: Реалити-шоу – телевизионный жанр, разновидность развлекательной телевизионной передачи и онлайн-трансляции. Сюжетом является показ действий группы (или групп) людей в приближенной к жизни обстановке.

Классифицируют несколько форматов реалити-шоу:

1. Шоу подглядывания
2. Шоу обновления (модернизации)
3. Шоу выживания
4. Шоу обучения
5. Шоу игры

Для проекта мы выбрали формат, подходящий под возможность реализации в детском лагере – это «шоу игры», которое вызывает наибольший интерес у зрителей тем, что невозможно предугадать сюжет и события, которые обычно носят случайный характер. Интерес и азарт возникают по мере развития шоу. Нелинейный сюжет, зашифрованные миссии, поиск нестандартных решений и неожиданный результат – основные особенности шоу игры. Участники помещены в нестандартные условия и преодолевают не только физические, но и интеллектуальные препятствия. Заранее сами участники не знают о том, как пройти следующее задание и что ждет их в будущем.

Проект разрабатывали согласно следующим особенностям, соответствующим для шоу игры:

- Отсутствие возможности предугадывания сюжета
- Создание условий для возникновения интереса и азарта
- Поиск нестандартных решений и неожиданный результат
- Наличие физических и интеллектуальных препятствий

Также, активно использовали неуказанные в определении особенности:

- Наличие обязательной возможности делать выбор относительно других участников шоу
- Необходимость работы перед камерой

Игровая легенда: еще в средневековье существовала некая коллекция из 4 статуэток, каждая из которых уникальна. Все статуэтки имели своих владельцев, как правило, это были зажиточные и успешные люди. Тот, кому принадлежала статуэтка, пользовался уважением, общественным признанием и зачастую эти люди не были равны перед законом! Элементы коллекции довольно часто меняли владельцев, но вскоре потерялись и про существование коллекции все забыли! До настоящего времени она принадлежала одному аристократу и была в тени. Затем переходила по наследству, до тех пор пока ее новые владельцы не раскрыли ее тайну.

В новом реалити-шоу владельцы решили разыграть элементы старинной серебряной коллекции, которые достанутся достойным людям, умеющим отличаться от других! Для этого им нужно прожить по правилам владельцев 5 дней! Победитель, которому удастся завладеть коллекцией – получит главный приз и право называться коллекционером. Каждый из отдыхающих имел свой постоянный порядковый номер и в ходе проекта назывался «участником реалити-шоу».

Проект был реализован с помощью трех основных составляющих:

- Участие в мероприятиях соревновательного плана
- Итоговые игровые сборы в конце дня
- Разговор перед камерой

Цель: создание условий для развития и реализации творческого потенциала и личностного роста детей и подростков на основе игровой модели «реалити-шоу»

Задачи:

1. Развитие и поддержка у участников интереса к взаимопомощи и командной работе
2. Развитие способности принятия быстрого решения
3. Создание ситуации успеха через достижение большинством детей вершин игрового личного роста.

Каждое мероприятие именовалось словом «шаг». Элемент коллекции назывался статуэтка, кубок. Дети приняли участие в тринадцати шагах, в каждом они имели шанс завладеть (или сохранить) одним из четырех кубков. В финал попадали только те, у кого на руках есть кубок – они между собой и выявили победителя, получившего главный приз.

Реализация проекта осуществлялась по следующим правилам (правилам владельцев коллекции):

1. В каждом «шаге» участники принимают участие командами, сформированными с помощью жеребьевки непосредственно перед мероприятием (за исключением мероприятий, не предусматривающих деление на команды).

2. В качестве рейтинга участников используются «кубки» и «карточки доступа».

3. В случае победы в мероприятии участник получает кубок. Если же у всех кубков есть владельцы, то получает «карточки доступа» – 5шт.

4. В случае если команда занимает последнее место, все ее участники лишаются элементов рейтинга.

5. Если в момент победы участник владеет кубком, то он получает «иммунитет». Это означает, что независимо от исходов следующего мероприятия, кубок остается у него.

6. За места не соответствующие победе, либо поражению участники получают карточки (от 2 до 3 шт.).

7. На итоговом сборе участники могут выкупать друг у друга кубки. Владельцы каждый вечер определяют новую цену выкупа (выражается в количестве карточек доступа).

8. Путем ежедневного голосования на итоге дня, каждый из участников приобретает, либо лишается кубка.

9. «Разговор с камерой» – дело добровольное, за исключением единичных мероприятий.

Основные мероприятия

Шаг 1: «Старт шоу» - отдыхающие становятся участниками «реалити-шоу», получают индивидуальный номер и знакомятся с правилами и условиями проекта.

Шаг 2: «Неизвестность» - используя видео-подсказку, участники должны найти зашифрованное таинственное место.

Шаг 3: «Не дрогнуть» - каждый из участников должен внести свой равноценный вклад в постройку неустойчивой конструкции, после закрепления элемента конструкция должна устоять.

Шаг 4: «Ставка судьбы» - делая ставку игровыми деньгами, команды участвуют в интеллектуальных и физических испытаниях, а также в заданиях, где победителя определяет фортуна.

Шаг 5: «Слепой» - команды, в каждой из которых есть человек с завязанными глазами, должны найти выход из огромного лесного лабиринта.

Шаг 6: «Выход есть» - преодолевая последовательную цепочку логических заданий, команды должны найти ключ от запертой комнаты.

Шаг 7: «Сломай голову» - перед участниками стояла задача разгадывать непростые головоломки на скорость.

Шаг 8: «Лес» - находя и сопоставляя определенные схемы с изображениями, команды должны были извлечь шифр и открыть тестовые документы.

Шаг 9: «Сила воли» - грамотно распределяя усилия между участниками, команды должны были на скорость переписать определенный текст.

Шаг 10: «Память» - участники должны были восстановить карту с расположением изображений, рассредоточенных по территории.

Шаг 11: «Вспышка» - используя карточки соответствия, участники наблюдали за вспышками света в окнах корпуса, задача – просчитать загаданную сумму чисел.

Шаг 12: «Никогда не говори «да» - перед камерой участники должны были отвечать на провокационные вопросы, не используя запрещенные слова.

Шаг 13: «Финал шоу» - определение четырех финалистов, которые выполняя задания «помощников владельцев» выявляют победителя реалити-шоу.

«Помощники владельцев» – люди из команды Persona camp, не принимающие участие в реализации остальных мероприятий проекта.

На итоговые игровых сборах в конце дня участники знакомились с результатами прошедших мероприятий, высказывались относительно

проекта, участвовали в процедурах «покупки» и «дарения» статуэток, делали выбор (публичный и анонимный) относительно обогащения, либо лишения участников элементов рейтинга.

Диагностика предполагаемых результатов

Уровень эффективности реализации программы отслеживался по следующим критериям:

- удовлетворённость сменой;
- определенная степень развития ВДК;
- положительный настрой на дальнейшее сотрудничество.

Для диагностики предполагаемых результатов и отслеживания критериев эффективности использовалась система постоянного мониторинга, состоящая из включенного педагогического наблюдения, ежедневного рефлексивного сбора (эмоушена) отряда, индивидуальных бесед и итогового анкетирования.

Ожидаемые результаты

1. Наличие атмосферы взаимопомощи, взаимного уважения, командной работы и открытого общения.
2. Получения навыков быстрого принятия решений в нестандартных ситуациях, в том числе возможности интуитивного выбора.
3. Отражение индивидуальных достижений каждого участника смены через наглядную систему личного роста.

Полученные результаты полностью совпали с ожидаемыми. Стоит отметить, что практически у всех участников было явно выражено чувство сопереживания за людей из отряда.

На протяжении смены владельцами кубков были все участники смены, кроме одного.

Через неделю после завершения проекта было проведено анкетирование. Участникам предлагалось развернуто ответить на ряд вопросов. Ниже приведена статистика, составленная на основе ответов отдыхающих.

1. Какой момент был самым эмоциональным?

- Подведение итогов и перечисление людей, которые попали в финал – 50%
- прощание в последний день – 30%
- вся смена – 10 %
- шаг со стульями – 10%

2. Сложно ли было на итоге игрового дня делать выбор? ("против" участника или "за" него)

- Делать выбор "против" было очень тяжело, ибо боялся кому-нибудь навредить, и он потом за рамками проекта поменяет мнение обо мне – 60%
- Для меня это было не сложно, ведь как бы я не относилась к тому или иному игроку это всего лишь игра – 30%
- Сначала было очень сложно, но к концу смены я стала немного смелее – 10%

3. Что сложнее всего при работе с камерой?

- смотреть в объектив камеры и при этом говорить – 70%
- быть уверенным в себе – 10%
- быстро формулировать мысль – 10%
- все просто, я не боялся увидеть себя на видео – 10%

4. Способствовал ли проект развитию в тебе новых качеств?

- да, убедился, что у меня есть воля к победе – 20%

- да – 20%
- да, этот проект развил во мне упорство – 10%
- да, при работе в команде они проявляются – 10%
- Возможно, ведь общение с людьми старше тебя на несколько лет было для меня новым – 10%
- да, открыл в себе, что я не умею говорить на камеру – 10%
- да, представленные на смене ситуации способствовали моему небольшому изменению – 10%
- не знаю – 10%

5. Что тебе дал проект «Коллекционер»? (некоторые участники перечисляли несколько вариантов)

- новых друзей – 80%
- массу впечатлений и эмоций – 40%
- воспоминания – 40%
- радость хороших каникул – 10%
- опыт игры в новые игры – 10%
- научилась чему-то новому – 10%
- открыла новые качества в своей подруге – 10%

5. Что сейчас, после смены, чаще всего вспоминается? (некоторые участники перечисляли несколько вариантов)

- вечер перед отъездом – 30%
- подъемы – 30%
- игры и мероприятия – 30%
- всё – 30%
- взаимодействия внутри коллектива – 20%

- реалити-шоу «Коллекционер» – 10%
- прорванная труба – 10%
- люди – 10%

Также отдыхающие в своих ответах отмечали следующие интересные факты:

- «самым эмоциональным был вечер, когда мы читали записки, обнимались и т.д. Это было безумно мило и непривычно для меня»;
- «"за" было очень приятно и даже хотелось. Ведь так круто, когда есть шанс помочь человеку»;
- «очень понравилось, когда более младшие участники нуждаются в помощи и им можно помогать, даже не афишируя, мол: "может тебе помочь?" Теперь я чаще стараюсь помогать более юным и неопытным бойцам»;
- «это всего лишь игра и в данной ситуации нужно отвечать честно»;
- «я поняла, что какой бы не была команда, сильной или слабой не нужно отчаиваться и нужно стремиться только к победе всеми силами и игроков в твоей команде нужно всегда подбадривать, а не ругаться на них какие они не спортивные или не умные и тогда все получится»;
- «я бы в жизни не могла подумать что тот или иной человек настолько целеустремленный или же наоборот. В этой игре каждый раскрылся по-разному и именно так как в настоящей жизни себя не раскрыл бы никогда»;
- «Этот момент, когда у кого-то падают стулья, и ты радуешься, что не у тебя, но переживаешь за других людей».