

Комитет администрации Целинного района по образованию
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр творчества и отдыха» Целинного района

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол от «02» сентября 2024г. №4



Утверждаю
Директор МБУДО «Центр творчества и
отдыха» Целинного района
Ж.С. Антипова
Приказ от «02» сентября 2024г. №23

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально- гуманитарной направленности
«Мир вожатого»

Возраст обучающихся: 12-18 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Стрельченко Марина Анатольевна,
педагог дополнительного образования

с. Целинное, 2024



AnyScanner

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты.....	5
1.3. Содержание программы.....	6
2. Комплекс организационно – педагогических условий.....	12
2.1. Календарный учебный график.....	12
2.2. Условия реализации программы.....	12
2.3. Формы аттестации.....	12
2.4. Оценочные материалы.....	13
2.5. Методические материалы.....	15
3. Библиографический список.....	17
4. Приложения.....	19

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир вожакого» разработана в соответствии с нормативными документами и локальными актами:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г № 678-р.

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

Приказ Главного управления образования и молодежной политики от 19.03.2015 № 535 «Об утверждении методических рекомендаций по разработке дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ.

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи.

Устав МБУДО «Центр творчества и отдыха» Целинного района;

Основная образовательная программа МБУДО «Центр творчества и отдыха» Целинного района.

Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих и рабочих программах, реализуемых в МБУДО «Центр творчества и отдыха» Целинного района.

Актуальность: Проблема нехватки подготовленных вожатых в пришкольные лагеря дневного пребывания, а также в загородные лагеря всегда стоит перед организаторами летнего отдыха. А с 2018 года эта тема стала актуальной и для нашего учреждения, так как детский оздоровительный лагерь «Восток» стал структурным подразделением МБУДО «Центр творчества и отдыха». Актуальность программы в том, что это своеобразная школа ориентации подростков на профессии: педагога, воспитателя, специалиста учреждения дополнительного образования, работника сферы культуры (режиссёр, методист, руководитель художественного коллектива).

Исходя из вышесказанного, было решено создать новое направление для работы с подростками - подготовка кадров для работы в детских лагерях дневного пребывания на базе муниципальных образовательных учреждениях и в детском оздоровительном лагере «Восток».

Новизна данной программы в том, что она предполагает обучение подростков теоретическим знаниям, и прохождение практики в детском оздоровительном лагере.

Перспективы работы в данном направлении: Знания, умения и навыки, которые обучающиеся приобретут во время обучения и практики, — это знания, умения и навыки, которые пригодятся им в дальнейшем и при любом социальном статусе: общение со своими будущими детьми, работа в команде, организация мероприятий, публичные выступления, выбор будущей профессии.

Предмет: Вожатская деятельность.

Вид ДООП: Модифицированная программа – это программа, в основу которой положена примерная (типовая) программа либо программа, разработанная другим автором, но измененная с учетом особенностей образовательной организации, возраста и уровня подготовки детей, режима и временных параметров осуществления деятельности, нестандартности индивидуальных результатов.

Направленность: социально – гуманитарная.

Адресат: Возраст обучающиеся – 12-18 лет.

В реализации данной программы нуждаются подростки 12-18 лет, так как подростковый возраст характеризуется стремлением проявить лидерские задатки, возросшей ответственностью, желанием опекать и заботиться о младших. Работа вожатого позволяет реализовать эти возможности, а также попробовать себя в роли педагога, что, в дальнейшем, позволит осознанно подойти к выбору профессии.

По программе занимается группа 6-10 человек. Группа формируется из школьников 12-18 лет на добровольной неконкурсной основе.

Срок и объем:

Срок освоения программы – 9 месяцев.

Объем – 272 часа.

Уровень освоения программы – стартовый.

Форма обучения: очная.

Режим занятий:

Режим занятий

Таблица 1.1.1

Предмет	Стартовый уровень
Вожатская деятельность	8 часов в неделю, 272 часа в год.

1.2. Цели, задачи, ожидаемые результаты

Цель: создание условий способствующих подготовки вожатых для работы с детьми во временном детском коллективе.

Задачи:

- изучить особенности организации летнего отдыха детей в Целинном районе; обязанности вожатого, основные периоды смены, возрастные физиологические и психологические особенности детей;
- приобрести умения и навыки планирования деятельности вожатого, организации игр на знакомство, сплочение, командообразование, интеллектуальных, спортивных, подвижных игр;
- овладеть содержанием, различными формами и методами организации воспитательного мероприятия;
- развить социально-коммуникативные навыки.

Ожидаемые результаты

Таблица 1.2.1

	Стартовый уровень
Знать	- особенности организации летнего отдыха детей в Целинном районе; - обязанности вожатого; - основные периоды смены; - возрастные физиологические и психологические особенности детей; - классификацию игр в лагере; - структуру воспитательного мероприятия.
Уметь	- планировать деятельность вожатого; - организовывать игры на знакомство, сплочение, командообразование; - проводить интеллектуальные, подвижные, спортивные игры, отрядные огоньки; - разрабатывать игровую программу.
Владеть	- социальной компетентностью: навыки работы в группе; навыки организатора группы; - коммуникативной компетентностью: умение предъявлять себя окружающим; умение отстаивать свою точку зрения и уважать точку зрения других.

По прохождении полного курса программы обучающимся выдается свидетельство участника программы «Мир вожатого» (приложение 1).

1.3. Содержание программы

Учебно – тематический план

Таблица 1.3.1

Тема №	Наименование темы	Количество часов			Формы аттестации / текущего контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Особенности организации летнего отдыха в Целинном районе.	2	1	1	Тест
2.	Основные нормативные документы.	3	2	1	Опрос
3.	Каким должен быть вожатый?	3	2	1	Опрос
4.	Вожатый – волонтер	5	1	4	Практическое задание
5.	Коммуникативный тренинг	8	0	8	Тренинг
6.	Логика развития лагерной смены. Периоды смены лагеря.	5	4	1	Опрос
7.	Возрастные физиологические и психологические особенности детей	8	5	3	Тест
8.	Организационный период смены. Игры на знакомство	8	4	4	Практическое задание
9.	Речевки, кричалки, считалки, девизы и названия отрядов	6	3	3	Практическое задание
10.	Игры на сплочение и командообразование	11	2	9	Практическое задание
11.	Основной период смены: цели, задачи.	3	2	1	Опрос
12.	Как провести интеллектуальную игру?	8	4	4	Практическое задание
13.	Как организовать спортивную эстафету?	8	4	4	Практическое задание
14.	Что делать, если идет дождь?	13	3	10	Практическое задание
15.	Методика проведения КТД.	13	3	10	Практическое задание

16.	Отрядные «огоньки»	11	5	6	Практическое задание
17.	Заключительный период смены. Прощальные костры, «огоньки».	8	4	4	Практическое задание
18.	Работа с техническими средствами	16	6	10	Практическое задание
19.	Актерское мастерство	15	6	9	Практическое задание
20.	Подготовка ведущих мероприятий	19	5	14	Практическое задание
21.	Театральная деятельность	8	2	6	Практическое задание
22.	Песни вожатого	8	3	5	Практическое задание
23.	Танцевальные игры	8	0	8	Практическое задание
24.	Декоративно-прикладная деятельность	18	4	14	Практическое задание
25.	Стенная печать	5	2	3	Практическое задание
26.	Наградная продукция	8	2	6	Практическое задание
27.	Тематический день. Планирование тематического дня.	29	5	24	Практическое задание
28.	Формы, методы, средства культурно-досуговой деятельности. Композиция сценария.	12	4	8	Практическое задание, презентация игровой программы
29.	Итоговое занятие	3	0,5	2,5	Тестирование, анкетирование
Итого		272	88,5	183,5	

Содержание программы

1. Вводное занятие. Особенности организации летнего отдыха в Целинном районе (2 часа).

Теория: Цели и задачи программы. Особенности лагеря с дневным пребыванием детей и загородного лагеря (приложение 2). Детский оздоровительный лагерь Восток (демонстрация видеоролика, режим доступа:



https://drive.google.com/file/d/1326sltjHj6_yypvHOKlIqM6AIukkJAS-/view?usp=sharing)

Практика: Тест по выявлению организаторских способностей (приложение 3, режим доступа <https://forms.gle/zmrdf9VeG1fJ5Ur6A>).

2. Основные нормативные документы (3 часа).

Теория: Конвенция о правах ребёнка. Положение и приказ об организации детского лагеря. Права и обязанности воспитателей, вожатых, инструкции по ТБ.

Практика: Оформление тетради вожатого, правила заполнения.

3. Каким должен быть вожатый? (3 часа).

Теория: Кодекс поведения вожатого. Характеристика личностных качеств вожатого. Обязанности вожатого (приложение 2).

Практика: Рабочая тетрадь (приложение 3): задание 1,2,5.

4. Вожатый – волонтер (5 часов).

Теория: Волонтерская деятельность. История волонтерского движения.

Практика: Регистрация на сайте Добро РФ. Теги волонтера.

5. Коммуникативный тренинг (8 часов).

Практика: Коммуникативный тренинг «Развитие навыков общения среди подростков».

6. Логика развития лагерной смены. Периоды смены лагеря. Виды планов (5 часов).

Теория: Периоды смены лагеря: организационный, основной, заключительный. Что такое оргпериод (приложение 6). Источники планирования. Календарь лета. Виды планов. Планирование деятельности отряда. Личный план работы вожатого. Режим дня.

Практика: Составление плана вожатого.

7. Возрастные физиологические и психологические особенности детей (8 часов).

Теория: Выбор педагогически целесообразных форм и методов работы с детьми младшего, среднего подросткового и старшего школьного возраста. Учет психовозрастных и половозрастных особенностей детей, девочек и мальчиков. Методические подходы к работе с детьми разного возраста (приложение 7).

Практика: Тест по теме «Возрастные особенности детей» (режим доступа: <https://forms.gle/TRKqD4LdLqFAvaYHA>).

8. Организационный период смены. Игры на знакомство (8 часов).

Теория: Как понравиться детям? Как быстро запомнить имена детей? Бейджики. Отрядный круг. Как обращаться к детям? Знакомство с требованиями (законами), традициями лагеря. Инструктаж. Игра, как основная форма работы с детьми в условиях лагеря. Классификация игр (Рабочая тетрадь, задание 3).

Практика: Игра «Снежный ком», «Я иду в поход», «Я дрозд, ты дрозд», «Шляпа», «Великолепная Валерия», «Одеяло», «Мы идём в поход», «Мяч по кругу» (приложение 8).

9. Речевки, кричалки, считалки, девизы и названия отрядов (6 часов).

Теория: Использование речёвки (рифмованные тексты, которые организуют, настраивают) в строю, на марше, походе, прогулке. Кричалка - набор слов, который надо хором, в заданном ритме кричать.

Практика: Примеры девизов, названий. Подбор названия отряда и соответственно речёвки, девиза. Придумывание кричалки.

10. Игры на сплочение и командообразование (11 часов).

Теория: Игры на сплочение, командообразование.

Практика: Игры «Путаница», «Геометрические фигуры», «Коллективный счет», «Ассоциация», «Лавата», «40 секунд», «Запрещенные слова» (приложение 9).

11. Основной период смены: цели, задачи (3 часа).

Теория: Формы работы с детьми в основной период смены. Рекомендации вожатому.

Практика: Составление плана работы на основной период смены.

12. Как провести интеллектуальную игру? (8 часов)

Теория: Виды интеллектуальных игр: викторина, квиз, брейн-ринг, «Одиссея разума». Правила проведения (приложение 10).

Практика: Интеллектуальная игра «Морской бой».



Режим доступа:

<https://docs.google.com/presentation/d/1qiVJAJ6t1oX703CT7kq1SgPBoRlrT3Ml/edit?usp=sharing&ouid=112651010228369513552&rt=pof=true&sd=true>

13. Как организовать спортивную эстафету? (8 часов)

Теория: Спортивные эстафеты: «Змейка», «Бег с мячами», «Игра с обручами».

Практика: Организация спортивной эстафеты.

14. Что делать, если идет дождь? (13 часов)

Теория: Классификация игр. Игры в помещении. Игры за столом

Практика: Игры «Рыба, зверь, птица», «Капкан», игру-шутки, на смекалку (приложение 11).

15. Методика проведения КТД (13 часов).

Теория: Понятие, идеи, принципы коллективно-творческого дела. Задачи, этапы КТД.

Практика: Проектная деятельность. Виды проектов.

16. Отрядные «огоньки» (11 часов)

Теория: Цели огонька. Правила огонька. Методика проведения огонька. Тематические огоньки. (приложение 12).

Практика: Огонёк «Мой герб». Огонёк «Ассоциации». Огонёк «Здравствуй это мы».

17. Заключительный период смены. Прощальные костры, «огоньки» (8 часов).

Теория: Цель, задачи, формы работы с детьми заключительного периода смены.

Практика: Разработка прощального огонька.

18. Работа с техническими средствами (16 часов).

Теория: Основные виды ТСО и их характеристика.. Техника безопасности и санитарно-гигиенические требования при использовании ТСО. Принципы создания и применения мультимедиа средств.

Практика: Создание презентаций, видеороликов.

19. Актерское мастерство (15 часов).

Теория: Основы актерского мастерства, пластика.

Практика: Упражнение «Слова на букву...», «Повтори», упражнение на актерскую фантазию «Додумай».

20. Подготовка ведущих мероприятий (19 часов).

Теория: Мастерство ведущего, работа с микрофоном. Конферанс, приёмы работы культорганизатора, внешний вид. Артикуляция, интонация, художественное чтение.

Практика: Работа с микрофон, чтение стихотворения. Упражнения на импровизацию. Настрой перед выходом на сцену. Текст ведущего. Культура поведения на сцене.

21. Театральная деятельность (8 часов).

Теория: Работа с перчаточными куклами. Виды декораций. История грима, работа с гримом. Сценический костюм. Театральный этикет.

Практика: Постановка мини-спектакля, сценок.

22. Песни вожакого (8 часов).

Теория: Детский летний песенный репертуар. Создание шумового оркестра. Подбор музыки к мероприятиям, отрядные песни. Музыкальные игры, игры с пением. Песни из теле- и мультфильмов.

Практика: Особенности проведения музыкально–песенных конкурсов «Угадай мелодию», «Весёлые нотки».

23. Танцевальные игры (8 часов).

Практика: Массовые танцы, хороводы, музыкальные змейки, фигурная маршировка, танцевальная зарядка. День танца в ДОЛ, танцевальный марафон.

24. Декоративно-прикладная деятельность (18 часов).

Теория: Знакомство с техниками выполнения изделий декоративно-прикладного творчества: рисунок, оригами, работа с природным материалом, глиной, пластилином, аппликация из цветной бумаги, витраж, папье-маше.

Практика: Изготовление поделок. Разработка эскиза по оформлению спальни, игровой комнаты. Подготовка выставки.

25. Стенная печать (5 часов).

Теория: Листовки, плакаты, лозунги, боевые листки. Отличия, требования к оформлению.

Практика: Изготовление листовок, плакатов.

26. Наградная продукция (8 часов).

Теория: Чем наградить победителя? Медали, ордена, сертификат, диплом, подарочная открытка, лавровые венки из трав, ожерелья из шишек и орехов. Знакомство с предложенной наградной продукцией.

Практика: Выбор темы, формы мероприятия и разработка соответствующей наградной продукции.

27. Тематический день. Планирование тематического дня (29 часов).

Теория: Цели, задачи тематического дня.

Практика: Планирование тематического дня: день России, день космонавтики, день природы, день сказочных героев, день радости.

28. Формы, методы, средства культурно-досуговой деятельности (12 часов).

Теория: Разработка сценария (экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка, финал). Разработка сюжетного хода, выбор героев. Сценарные пробы. Формы мероприятий – праздник, конкурс, игровая программа, викторина, фестиваль, концерт, соревнование. Методы – беседа, демонстрация, игра, убеждение, поощрение, личный пример, поручение. Средства – плакаты, стенды, наглядные пособия, атрибуты.

Практика: Разработка игровой программы и презентация игровой программы

Итоговое занятие (3 часа)

Теория: Тестирование по курсу «Мир вожакого» (приложение 14). Анкета удовлетворенности обучения по ДООП «Мир вожакого» (приложение 15).

Практика: анализ проведения игровой программы.

2. Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Календарный – учебный график

Таблица 2.1.1

Календарный – учебный график

Позиции	Заполнить с учетом срока реализации ДООП
Количество учебных недель	34
Количество учебных дней	не менее 102
Продолжительность каникул	не менее 30
Начало занятий	16.09.2024
Окончание учебного года	31.05.2024
Сроки промежуточной аттестации	май

2.2. Условия реализации программы

Таблица 2.2.1

Аспекты	Характеристика
Материально – техническое обеспечение	- помещение для занятий (учебный кабинет); столы, стулья; ноутбук; -канцтовары, игровой инвентарь (мяч, мягкая игрушка, кубики, клубок ниток).
Информационное обеспечение	Интернет-ресурсы, печатные методические пособия
Кадровое обеспечение	Руководитель объединения – педагог дополнительного образования

2.3. Формы аттестации

Освоение дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы, в том числе краткосрочной, сопровождается текущим контролем успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по итогам освоения программы.

Текущий контроль успеваемости обучающихся - это систематическая проверка достижений обучающихся, проводимая педагогом дополнительного образования в ходе осуществления образовательной деятельности в соответствии с дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программой. Проведение текущего контроля успеваемости направлено на обеспечение выстраивания образовательного процесса максимально эффективным образом для достижения результатов освоения дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ.

Промежуточная аттестация обучающихся по итогам освоения программы - это установление уровня достижения результатов освоения программы; повышение ответственности Учреждения за результаты образовательного процесса, объективную оценку освоения обучающимися программы каждого года обучения.

Промежуточная аттестация по итогам реализации дополнительной общеобразовательной программы состоит из двух частей:

- теоретическая (тестирование и анкета);
- практическая (презентация игровой программы).

2.4. Оценочные материалы

По данной программе функционирует шести балльная система оценивания результатов обучающихся, которая определяется как сумма баллов за теоретическую и практическую часть:

1-2 балла – минимальный (репродуктивный) уровень освоения программы;

3-4 балла – средний (продуктивный) уровень освоения программы;

5-6 баллов – максимальный (творческий) уровень освоения программы.

Тестирование обученности – совокупность заданий, сориентированных на определение уровня усвоения определённых аспектов содержания обучения.

Правильно составленные тесты обученности должны удовлетворять ряду требований, они должны быть:

- относительно краткосрочными, т.е. не требовать больших затрат времени;
- однозначными, т.е. не допускать произвольного толкования тестового задания;
- правильными, т.е.. исключать возможность формулирования многозначных ответов;
- относительно краткими, требующими сжатых ответов;
- информационными, т. е. такими, которые обеспечивают возможность соотнесения количественной оценки за выполнение теста с порядковой или даже интервальной шкалой измерений;
- удобными, т.е.. пригодными для быстрой математической обработки результатов;
- стандартными, т.е.. пригодными для широкого практического использования — измерения уровня обученности возможно более широких контингентов обучаемых, овладевающих одинаковым объемом знаний на одном и том же уровне обучения.

Тесты обрабатываются по системе В.П. Беспалько. По формуле высчитываем коэффициент усвоения учебного материала:

$$K_y = \frac{N}{K},$$

где K_y – коэффициент усвоения учебного материала;

N – количество правильных ответов обучающихся в тестовом задании;
 K – общее количество правильных ответов в тесте.

Оценивание результатов теста:

Если $K_u \geq 0,7$, то учебный материал считается усвоенным.

Оценка обучающихся производится по трёхбалльной системе:

Таблица 2.4.1

K_u	0 – 0,49	0,5 – 0,79	0,8 – 1
Балл за тестирование	1 балл	2 балла	3 балла

Презентацию игровой программы педагог оценивает визуально, используя методы наблюдения. Применяется балльная система оценивания:

Таблица 2.4.2

Баллы за презентацию игровой программы	0-6	7-9	10-12
Балл	1 балл	2 балла	3 балла

Параметры диагностики:

- 1) коммуникативные навыки;
- 2) уверенность в себе;
- 3) активность;
- 4) организаторские способности;
- 5) способности к анализу;
- 6) владение навыками в разработке сценариев.

Таблица 2.4.3.

Таблица параметров

№	Параметры	0 балл	1 балл	2 балла
1	Коммуникативные навыки	Навык не сформирован	Слабые проявления навыка	Навык сформировался
2	Уверенность в себе	Не сформировалась	Формируется	Сформировалась
3	Активность	Не сформировалась	Формируется	Сформировалась
4	Организаторские способности	Не сформировались	Формируются	Сформировались

5	Способности к анализу	Не сформировались	Формируются	Сформировались
6	Владение навыками в разработке сценариев	Навыки не сформированы	Слабые проявления навыков	Навыки сформировались

Диагностическая карта для педагога (приложение 15).

Анкета удовлетворенности обучения по ДООП «Уроки вожатского мастерства».

По результатам анкетирования составляется аналитическая справка.

Формы фиксации результатов:

- диагностическая карта;
- портфолио;
- фото- и видео материалы.

2.5. Методические материалы

Методы обучения:

Для создания оптимальных условий реализации данной программы, а также с целью активизации познавательного интереса воспитанника к изучаемому предмету, используются такие современные методы и педагогические технологии, как:

- Технология личностно-ориентированного подхода. Ее использование позволяет педагогу ставить во главу угла личность воспитанника, его интересы, склонности, познавательные возможности и потребности. В связи с этим своеобразие парадигмы целей личностно-ориентированных технологий заключается в ориентации на свойства личности, ее формирование и развитие в соответствии с природными способностями. Технологии личностной ориентации предполагают диагностику индивидуального развития, воспитанности и применение методов и средств воспитания, соответствующих этим особенностям. Особая роль здесь принадлежит ситуации успеха, созданию условий для самореализации личности, значимости её вклада в решение общих задач.

- Игровой метод. Используется как ведущий метод познания.

- Практический метод обучения. Он создает условия для творческой самостоятельной деятельности воспитанников.

Формы организации образовательной деятельности:

- групповая;
- занятие по усвоению новых знаний;
- беседа;
- игра
- практические занятия.

Педагогические технологии:

- технология личностно-ориентированного подхода;
- игровые технологии.

Типы учебных занятий:

- изучение и первичное закрепление новых знаний;
- обобщение и систематизация знаний и способов деятельности;
- проверка, оценка, коррекция знаний и способов деятельности.

Дидактические материалы:

- раздаточные материалы;
- сборники игр;
- анкета;
- инструкции.

Особенности организации образовательного процесса

Построение образовательного процесса опирается на следующие принципы:

Принцип доступности. Обучение и воспитание строится с учетом возрастных особенностей и индивидуальных возможностей детей и подростков, без интеллектуальных, физических и моральных перегрузок

Принцип наглядности. В учебной деятельности используются разнообразные иллюстрации, видео, аудиозаписи. Сразу после изучения теории применение знаний на практике.

Принцип систематичности и последовательности. Систематичность и последовательность осуществляется как в проведении занятий, так в самостоятельной работе обучающихся. Этот принцип позволяет за меньшее время добиться больших результатов.

Принцип сознательности, активности, самостоятельности обучающихся под руководством педагога. Структура образовательной деятельности включает в себя двух участников: педагога и обучающегося. Специфика услуг, предоставляемых в сфере образования, состоит в том, что она ориентирована на высокую активность обоих участников образовательного процесса. Процесс обучения требует от обучающегося высокой активности.

Библиографический список

Список литературы для педагогов

Иванов И.П. *Энциклопедия коллективных творческих дел*. Новосибирск: СибАГС, 2003. 256с.

Палиани Г.Н. *Копилка игр «От знакомства до сплочения»*. Центр Созвездие, 124с.

Сластенин В.А. *Педагогика: учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений*. М.: Издательский центр «Академия», 2002. 576с.

Четвергова Н.Е. *Методические рекомендации организаторам летнего отдыха детей и подростков*. Бийск: НИЦ БПГУ им. В.М. Шукина, 2004. 120с.

Список источников для педагога

Лагерь от А до Я. Режим доступа:

https://summercamp.ru/%D0%97%D0%B0%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0

Список литературы для обучающихся

Исаева С.А. *Организация переменок и динамических пауз в начальной школе*. М.: Айрис-пресс, 2004. 48с.

Коган М.С. *Игровая кладовая*. Новосибирск: Сиб.унив. изд-во, 2004. 173с.

Лысаков В.Г. *1000 загадок*. М.: АСТ, 2006. 318с.

Минский Е.М. *Пионерская игротка*. М.: «Молодая гвардия», 1987. 175с.

О детях, лете и газете / под ред. С. Цымбаленко. М.: ЮНПРЕСС, 1997. 196с.

Титов С.В. *Добро пожаловать игра! Библиотека вожатого*. М.: ТЦ Сфера, 2004. 160с.

Полезные сайты:

Проект «Всероссийская школа вожатых» – комплекс мероприятий, обеспечивающих не только подготовку профессиональных вожатых, но и создание условий для эффективной работы вожатого: в летнем оздоровительном лагере, на профильной смене, в школе во главе первичного отделения РДШ

<http://mpgu.su/obrazovanie/proekt-vserossiyskaya-shkola-vozhatyih/o-proekte/>

«А-Я Вожатый» - школа настоящего вожатого

<http://vozhat.com/>

«Я- Вожатый» – проект, направленный на развитие профессии вожатого и сферы детского отдыха

<http://xn--80admnw0a7d0a.xn--p1ai/>

МетодВики для Вожатых «Лагерь от А до Я»

<https://summercamp.ru>

Планерочка – форум для вожатых

<http://mpgu.su/obrazovanie/proekt-vserossiyskaya-shkola-vozhatyih/o-proekte/>

МБУДО «Центр творчества и отдыха» Целинного района
Алтайского края



СВИДЕТЕЛЬСТВО

№ 23-02

в ы д а н о

Фамилия, имя обучающегося

МБУДО «Центр творчества и отдыха»
Образовательная организация

Целинный район

Муниципальное образование

об освоении полного курса обучения по
дополнительной общеобразовательной
(общеразвивающей) программе

«Мир вожакого»

Название программы

в объеме 204 часа

Директор _____ И.А. Мотина

с. Целинное

М.П.

31 мая 2023г.

Дата выдачи

Активат

Чтобы акт

"Параметр

Технические требования к сертификату
Сертификат имеет размер формата А5 (210*148 мм), изготавливается на бумаге плотностью не менее 120 г/м². Заполнение сертификата производится ручным или машинным способом.

Виды детских лагерей отдыха

Система организации детского отдыха особенно активно развивается во всем мире обозначая прекрасную перспективу данной деятельности. В Российской Федерации, примером можно привести такие детские центры – МДЦ «Артек», ВДЦ «Орленок», ВДЦ «Океан», ВДЦ «Смена» и многие другие.

В настоящий момент предложить общую классификацию детских лагерей не представляется возможным, по причине очень большого разнообразия форм организации смены, форм реализуемой деятельности в процессе смены, концепций и идей, лежащих в основе смены. Поэтому мы обобщим существующий опыт. Если говорить о длительности смены, то здесь можно выделить полные смены – от 20 до 25 дней (в среднем 21 день), сокращенные смены – от 10 до 15 дней (в среднем 12 дней) и короткие смены, которые длятся 2-3 дня. Календарная длительность смены позволяет реализовывать разные по сложности программы смены. Например, в оздоровительных лагерях или санаторного типа нет смысла делать сокращенные или короткие смены, потому, что за такой период времени практически невозможно оздоровить детей, т.е. реализовать основную цель программы.

Основываясь на специфике функционирования, а также реализуемых программ смены условно можно выделить следующие типы детских лагерей.

1. Оздоровительные лагеря (ДОЛ) – основная форма организации летнего детского отдыха. Функционирование ДОЛ регламентируется санитарно–эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН (для стационарных лагерей), для походных – гигиеническими требованиями к организации режима базовых палаточных лагерей в летний период. Характеризуется реализацией в течение сезона тематических смен.

2. Летняя школьная площадка (школьный лагерь дневного пребывания) – располагаются на базе образовательных учреждений, чаще всего в школах. Главной особенностью является, то что функционирует только днем, а отдыхающие как правило учащиеся данного образовательного учреждения. Реализуемые программы могут носить тематический характер – патриотические, экологические, театральные и т.д.

3. Трудовые лагеря. Как правило организовываются на базе сельскохозяйственных или иных предприятий. Контингент – подростки от 12 до 17 лет. Основной характеристикой реализуемой программы является оплачиваемая трудовая деятельность отдыхающих. Как правило для трудовой деятельности предусматривается первая половина дня, а во вторую проводятся различные творческие и спортивные мероприятия.

В зарубежной практике трудовые лагеря фактически являются летними языковыми школами, где отдыхающие имеют возможность погрузиться в языковую среду, а трудовая деятельность является сопутствующей.

4. Лагеря санаторного типа. Такие лагеря располагаются на базах медицинских учреждений – центров, санаториев, профилакториев и т.д. Основным отличием организации программы такого лагеря является учет специфики состояния здоровья отдыхающих детей. Как правило программа, реализуемая в лагерях такого типа не содержит серьезных соревновательных мероприятий, а направлена на общее развитие и организованный досуг.

5. Спортивный лагерь. На первом месте в программе лагеря такого типа активная спортивная деятельность, а уже потом творческие мероприятия. Как правило в такие лагеря приезжают дети, занимающиеся в спортивных секциях, клубах, школах Олимпийского резерва.

6. Лагерь выходного дня. Этот тип лагерей в последнее время получает все большее распространение и востребованность. Из самого названия следует, что такие лагеря функционируют в выходные или праздничные дни. Сроки смены 2-3 суток. Программа такой формы организации отдыха может носить как узко направленный характер (образовательный, спортивный и т.д.), так и общедосуговый.

7. Профильные (тематические) лагеря (смены). Такие лагеря (смены) подразумевают узкую направленность деятельности детей в течение смены. Как пример можно привести смены школьных лидеров, творческой молодежи, военно-патриотические смены, юных техников, экологов и т.д. Это особая форма конструирования образовательного пространства, погружаясь в которое ребенок получает возможность общения с профессионалами в какой-либо сфере деятельности, взаимодействия со сверстниками, имеющими схожие интересы. Участниками таких смен становятся одаренные, социально-активные дети проявляющие активные интересы в определенных областях.

Тест по выявлению организаторских способностей.

Инструкция: определите свои организаторские способности, т.е. умение активно влиять на людей. Для этого ответьте быстро, не задумываясь, на нижеприведенные вопросы. Ответы должны быть только утвердительными (да) или отрицательными (нет). Отвечая, постарайтесь воспроизводить свое реальное поведение в конкретной ситуации.

1. Часто ли вам удается склонить большинство своих товарищей на свою сторону?
2. Хорошо ли вы ориентируетесь в критической ситуации?
3. Нравится ли вам заниматься общественной работой?
4. Легко ли вы отступаете от своих намерений, если возникают некоторые помехи в осуществлении их?
5. Любите ли вы придумывать или организовывать различные игры, развлечения?
6. Часто ли вы откладываете на другие дни те дела, которые нужно было бы выполнить сегодня?
7. Стремитесь ли вы к тому, чтобы ваши товарищи действовали в соответствии с вашим мнением?
8. Верно ли, что у вас не бывает конфликтов с товарищами из-за невыполнения ими своих обещаний, обязательств, обязанностей?
9. Часто ли в решении важных дел вы проявляете инициативу?
10. Правда ли, что вы обычно плохо ориентируетесь в незнакомой обстановке?
11. Возникает ли у вас раздражение, если не удастся закончить начатое дело?
12. Правда ли, что вы утомляетесь от частого общения с товарищами?
13. Часто ли проявляете инициативу при решении вопросов, затрагивающих интересы ваших товарищей?
14. Верно ли, что вы редко стремитесь к доказательству своей правоты?
15. Принимаете ли вы участие в общественной работе в школе (классе)?
16. Верно ли, что вы не стремитесь отстаивать свое мнение или решение, если оно не было сразу принято вашими товарищами?
17. Охотно ли вы приступаете к организации различных мероприятий для своих товарищей?
18. Часто ли вы опаздываете на деловые встречи, свидания?
19. Часто ли вы оказываетесь в центре внимания?
20. Правда ли, что вы не очень уверенно чувствуете себя в обществе большой группы своих товарищей?

После того, как вы ответите на предложенные вопросы, посчитайте сумму набранных баллов. При этом учтите, что каждый утвердительный ответ на нечетные вопросы и отрицательный на четные оценивается в 1 балл.

Результат 15 баллов и более свидетельствует о высоком уровне организаторских способностей; 13-14 баллов - о среднем; ниже 13 баллов - о низком уровне развития организаторских способностей. Если у вас оказался низкий уровень, не отчаивайтесь, при желании вы можете развить свои организаторские способности.

Кто такой вожатый?

Слово «Вожатый» происходит от слова «вожак». Вожак в старину называли проводника по незнакомым маршрутам. Вот и вожатый ведёт своих подопечных по неизведанным тропинкам детской жизни. Вожатый - педагог, работающий с детским объединением. Впервые термин «вожатый», применительно к детской общественной организации в нашей стране появился в 1922. Так тогда называли комсомольцев, которые руководили пионерским отрядом - пионервожатый, «вожатый пионеров».

Вожатый – это творческая личность.

Давайте попробуем вместе разобраться, кто такой идеальный вожатый, что он должен уметь, какими качествами характера обладать, какие специальные знания иметь. Ведь он живет вместе с ребятами, обеспечивая их (в материальном и духовном плане) всем необходимым 24 часа в сутки, 21 день смены...

Какой он?

Перво-наперво, идеальный вожатый должен любить детей. Без этого в лагерь можно даже не соваться.

Доброжелательный. Каждый ребенок в отряде должен быть уверен в хорошем к себе отношении. Ни в коем случае нельзя 'воевать' с детьми, уходить от конфликта вожатый должен всеми способами. И, конечно же, ребенок должен чувствовать со стороны вожатого уважение к себе.

Внимательный и тактичный. Как легко может обидеть ребенка взрослый человек недостаточным вниманием. Своим вожатым должен вас считать каждый ребенок в отряде, а не только ваши любимцы. Постарайтесь уделить внимание каждому, независимо от ваших личных симпатий и антипатий. Но не стоит без приглашения вторгаться в жизнь ребенка, в его взаимоотношения с другими людьми, в его внутренний мир. Важнее заслужить это приглашение.

Требовательный. Не бойтесь требовать, если ваши требования разумны. Дети это поймут и примут. У 'добренских' вожатых дешевый авторитет.

Справедливый. Не забывайте, что у ребенка есть своя точка зрения. Мало просто самому считать, что поступаете правильно и справедливо, надо, чтобы и ребенок это понимал. Убедите его в этом, и вам будут верить.

Искренний и честный. Степень откровенности с детьми вам поможет определить чувство меры и осознание разницы в возрасте. Но дети очень чутко чувствуют фальшь. Поэтому, если затрудняетесь ответить на какой-то вопрос или дать какое-либо обещание, лучше не делайте этого.

Бодрый и жизнерадостный. Ваши проблемы не должны касаться детей. Вожатый должен быть эмоциональным и энергетическим аккумулятором для своих детей.

Терпеливый и сдержанный. Множество вопросов, детские проблемы, которые вам могут показаться несущественными, необходимость все

повторять несколько раз - все это может вывести из себя, если себя не сдерживать. Вожатый не имеет права не срыв. Дети видят, слышат, думают, понимают и действуют по-своему. К этому надо приспособиться.

Талантливый. Это необъятность замыслов, интуиция, доброта и тактическая дальнзоркость. Вожатый без воображения – ремесленник. И здесь мне хочется привести высказывание В.А. Сухомлинского: «Наша задача - каждым делом удивить ребёнка». Эта фраза, как нельзя лучше подходит к вожатому.

Универсальный и многогранный. Вожатый должен быть всемогущим – и мамой, и другом, и защитником, и хорошим организатором, и психологом, лидером детского коллектива, должен быть человеком талантливым, творческим, обязательно весёлым, общительным, и, конечно, добрым, честным, справедливым, внушать детям уверенность, быть целеустремлённым. Только вожатый способен без сна, без отдыха, а главное – бескорыстно, творить, отдавая всего себя детям. Известный педагог С.А.Шмаков сказал: « Нужно вожатской работе отдать всё: ум, способности, силы, здоровье, годы. И вспоминать её с удовольствием. Но если от неё не защемит в груди – это была не твоя работа».

Ответственный. Вожатый несёт ответственность за жизнь и здоровье детей. При устройстве на работу каждый сотрудник подписывает соответствующий приказ. Имейте в виду: если с ребёнком произошёл несчастный случай на ваших глазах - это несчастный случай, если вас рядом не было - это ваша халатность и это уголовно наказуемо.

Идеальный вожатый должен разбираться в современной музыке, знать фильмы (новые и старые, но хорошие), компьютерные игры, быть в курсе мировых новостей и спортивных событий, чтобы поговорить с ребёнком о том, что ему интересно, рассказать что-то новое и увлекательное. Но при этом, конечно, он должен оставаться педагогом, пропуская через внутренний фильтр всю информацию. Конечно, он должен уметь быстро находить ответ на любой заданный ребёнком вопрос.

И, конечно же, у него не должно быть вредных привычек. Потому что личный пример для детей значит очень много.

Вообще, профессия вожатого предполагает, что ты одновременно и педагог, и психолог, и медик, и портной, и танцор, и певец, и артист, и спортсмен (причем всех видов спорта одновременно), и еще много кто... Так что если хотите стать идеальным вожатым – запоминайте все, что слышите, обучайтесь всему, чего еще не умеете, и постоянно придумывайте для детей что-нибудь новое!

Ну и напоследок: идеальный вожатый в любой ситуации остается оптимистом.

Вот он какой, современный вожатый. И дети уважают и любят его, гордятся им и чувствуют себя рядом с ним свободно и уверенно!

МБУДО «Центр творчества и отдыха» Целинного района



КУРС
«УРОКИ ВОЖАТСКОГО
МАСТЕРСТВА»

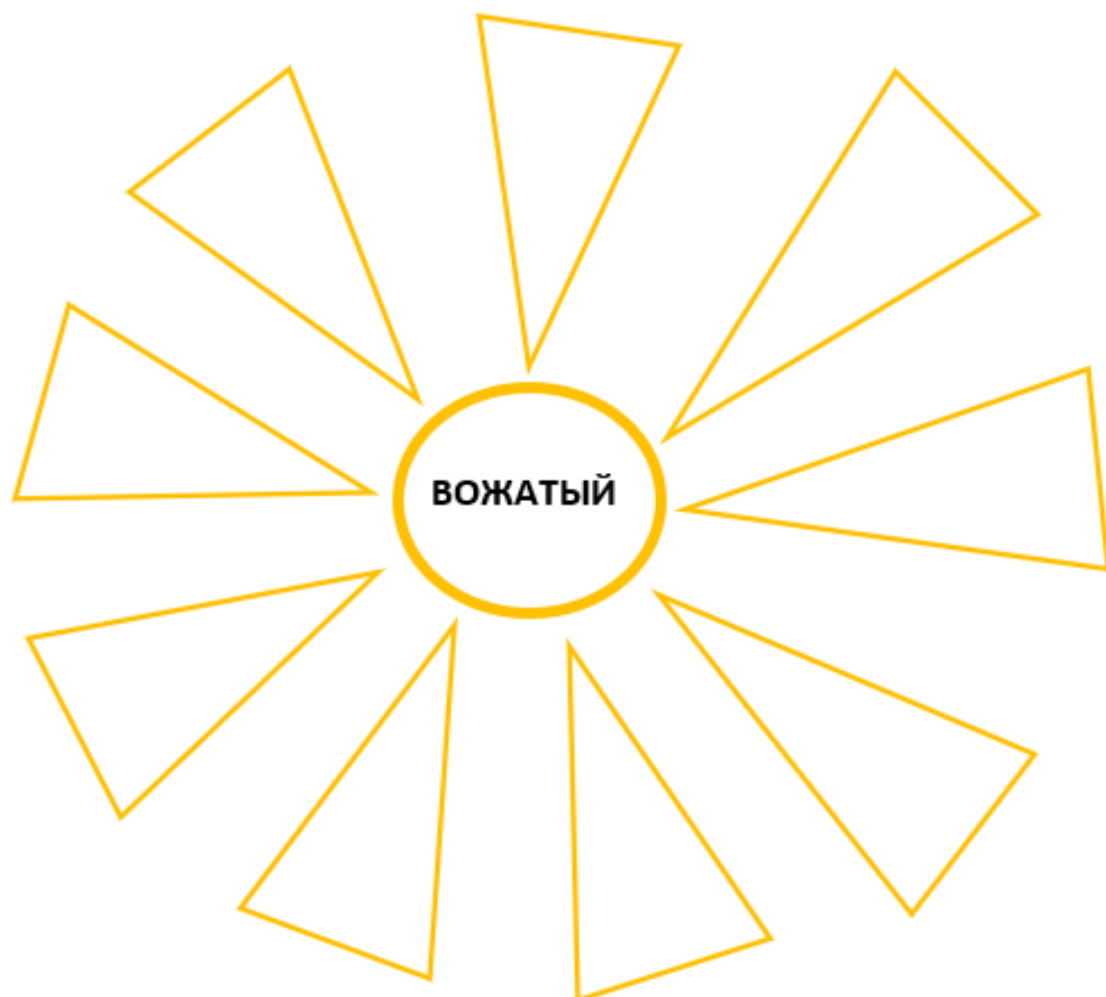


ФИ _____

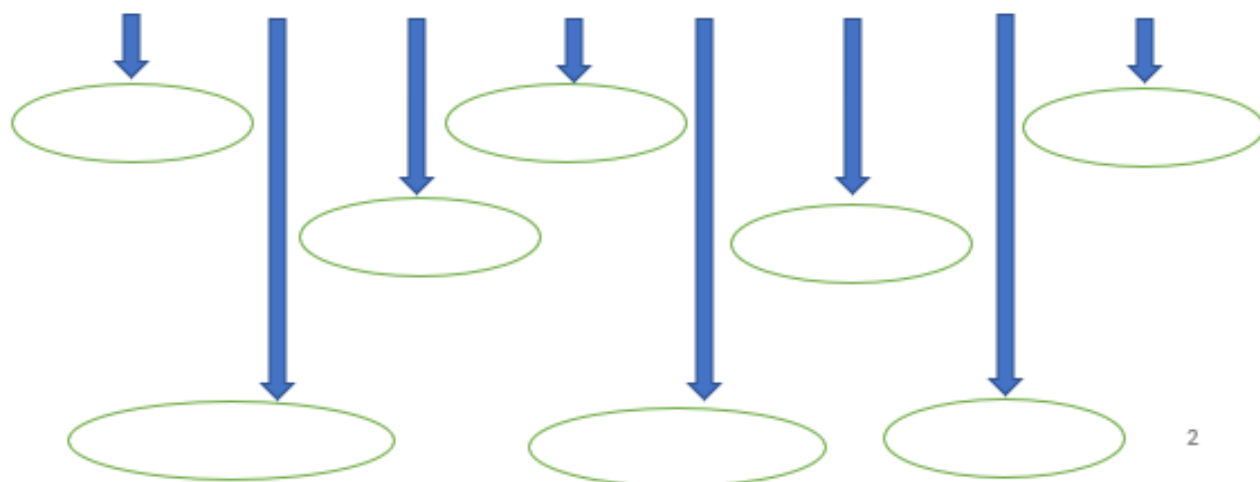
РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ

1

Задание 1. ВОЖАТЫЙ – КАКОЙ ОН?



Задание 2. ЧТО ДОЛЖЕН ЗНАТЬ И УМЕТЬ ВОЖАТЫЙ?



 Задание 3. КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР:

<i>Игры на знакомство</i>	
<i>Игры на сплочение</i>	
<i>Игры на выявление лидера</i>	
<i>Игры на внимание</i>	
<i>Подвижные игры</i>	
<i>Интеллектуальные</i>	
<i>Игры с залом</i>	
<i>Игры розыгрыши</i>	
<i>Музыкальные игры</i>	/

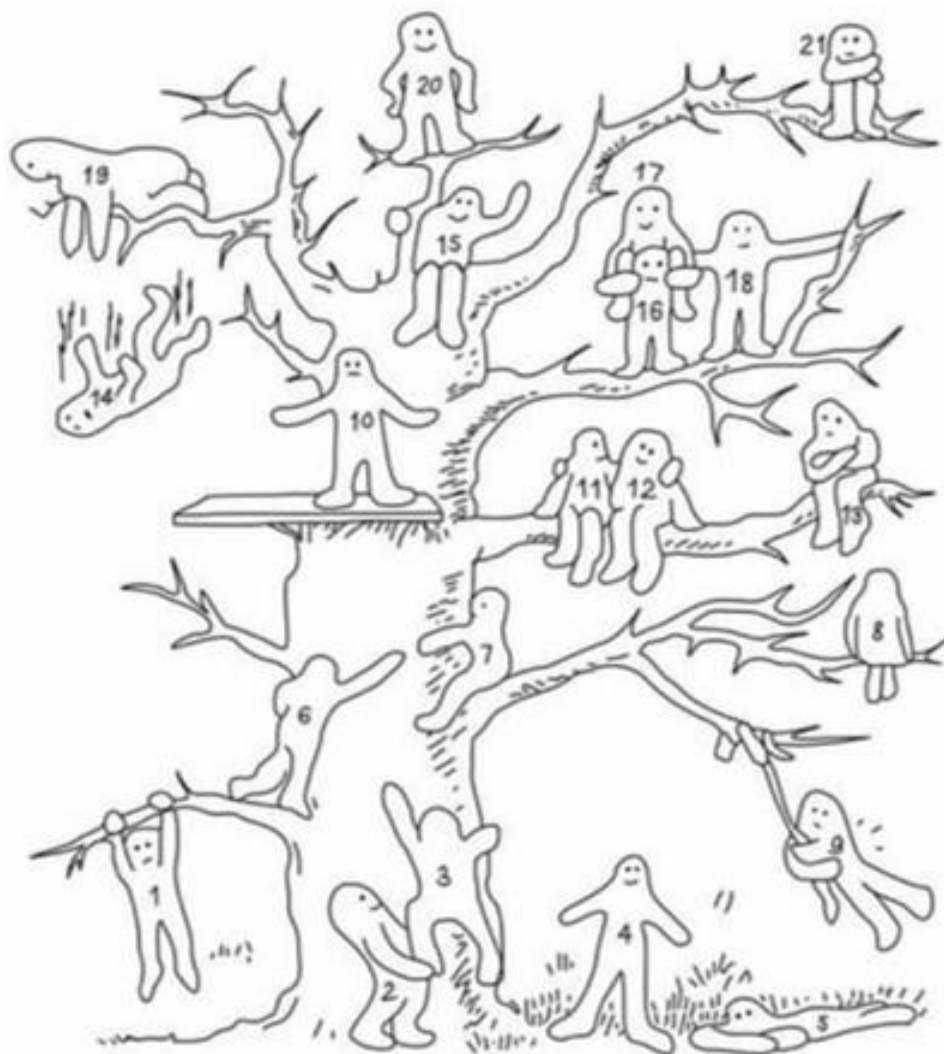
Задание 4. «Карточки» (муравейник)

Я люблю <u>петь....</u>	Я люблю мастерить <u>своими руками...</u>	Я люблю играть в спортивные игры...
Я люблю танцевать...	Я люблю готовить...	Я люблю играть на музыкальном инструменте (гитаре, пианино и т.д.)...
Я люблю рисовать	Я люблю сочинять стихи...	Я люблю <u>читать....</u>

Задание 5. «Установите соответствие»

Вожатому не следует:	1. Кричать на детей 2. Наказывать детей 3. Показывать свои негативные эмоции 4. Быть авторитетом для детей 5. Клянчить у детей 6. Подавать положительный пример
Вожатому следует:	7. Выделять любимчиков или отчепенцев 8. Делить отряд на стареньких и новеньких 9. Иметь план Б 10. Знать детей по именам 11. Не давать невыполнимых обещаний 12. Нести позитив 13. Частично воспитывать 14. Следить за своим здоровьем

Задание 6. «Выбери свое место на дереве»



Задание 7.

Продолжите высказывание: «Для меня сегодня важным было »

Подробное планирование (структура мероприятия)

Название мероприятия	Отражается тема мероприятия, которая должна быть лаконичная, привлекательная и точно отражать содержание «Вальс цветов» «Эрудит» «Джунгли зовут» «Меткий стрелок»
Цель	Формулируется как общее направление мероприятия, это идеальный конечный результат. Должна быть сформулирована так, чтобы можно было проверить степень достижения и содержать триединую цель в развитии, обучении, воспитании в виде одного предложения Сохранение и укрепление здоровья детей через... Оказание психологической помощи обучающимся Выявление одаренных, талантливых детей, их интеллектуальное развитие Углубление знаний, умений воспитанников в области экологии, через конкурсno-игровую программу
Задачи	В них должны быть различными пути достижения заявленного результата. Должны быть четкими, направленными на развитие конкретных качеств воспитанников, отражать содержание мероприятия Расширять и закреплять знания детей о правовой системе Российского государства Воспитывать чувство патриотизма, гражданской ответственности Развивать умение наблюдать за объектами живой природы, выделять характерные особенности
Формы, методы и приемы	Должны подбираться в соответствии с темой, с учетом возраста воспитанников Формы (развлекательная программа, КВН, тематический вечер, дискотека, викторина, вечера, экскурсии, игровые программы, диспуты, музыкальные гостиные и др.) Методы и приемы (беседа, отгадывание загадок, мини-викторина, элементы театрализации, моделирование, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый и др.)
Материал и оборудование	Должны подбираться в соответствии с темой, с учетом возраста воспитанников карточки с заданиями, загадками; живые объекты, маршрутные карты, специальный наглядный и дидактический материал, аудио и видеоаппаратура, фотоаппарат, плакат-кроссворд, обручи, плотный картон, линейка, ножницы и др.
Оформление зала	Оформляется в соответствии со спецификой воспитательного мероприятия

Задание 8. Разработка мероприятия

Название мероприятия:	
Составитель:	
Возраст участников (адресат):	
Цель:	
Задачи:	
Форма проведения:	
Методы и приемы:	
Материалы и оборудование:	
Оформление зала:	

Ход сценария:

Логика развития лагерной смены. Основные периоды смены

Смена в детском летнем лагере имеет определенные закономерности развития, свою логику развития, которая прежде всего обусловлена динамикой формирования отношений между субъектами педагогического процесса. Данные закономерности определяют в процессе развития смены несколько этапов или периодов, которые имеют свои задачи, характеристики и особенности. Рассмотрим эту последовательность на примере смены в 21 день.

1. Подготовительный период. Длительность – необходимое количество времени перед началом смены. Цель: подготовиться к смене. Решаются следующие задачи:

- осуществляется подбор кадров в соответствии с тематикой смены (вожатых, воспитателей, аниматоров, психологов, руководителей мастер-классов или кружков, спортинструкторов и др.);

- организация и проведение обучения педагогического состава в соответствии с целями смены;

- разработка программы смены, подготовка методических материалов и других документов по программе смены;

- подготовка материально-технической базы для реализации программы смены (канцелярские товары, спортивный инвентарь, и др.);

- если предварительно известны списки детей – распределение по отрядам.

2. Заезд детей. Длительность как правило – 1 день (возможно 1–2 дня). Задачи:

- организовать быстрое распределение приезжающих детей по отрядам;

- при необходимости обеспечить приезжающих своевременным питанием;

- создание позитивной атмосферы.

3. Организационный период. Длительность 3–4 дня с начала смены. Цель: способствовать формированию благоприятных условий для оптимальной адаптации детей к отряду, лагерю. Создать условия для полноценного функционирования детской временной группы (отряда).

Задачи:

- способствовать адаптации к новым условиям жизни;

- организовать знакомство детей в отряде;

- организовать знакомство детей с лагерем, его условиями, режимом;

- способствовать выработке единых педагогических требований в условиях отряда, лагеря;

- способствовать становлению в лагере и отрядах психологически комфортной, безопасной атмосферы;

- способствовать выработке в отряде и лагере общих ценностей, правил, традиций, ритуалов;

- организовать специфическую деятельность по командообразованию, сплочению отрядов, преодолению детьми коммуникативных барьеров;
- способствовать установлению в отрядах позитивного эмоционального подъема;
- организовать формирование органов детского самоуправления на уровне отрядов и лагеря;
- способствовать становлению условий для реализации детьми своих идей, творческого потенциала.

4. Основной период. Продолжительность 14-15 дней. Цель: создание условий для реализации программы смены, через развитие различных видов деятельности, развитие самоуправления, создания ситуации успеха для каждого ребенка, организацию совместной деятельности.

Задачи:

- создание условий для формирования и укрепления детской временной группы (отряда);
- организовать реализацию мероприятий, предусмотренных программой смены;
- способствовать установлению оптимального психологического климата в отрядах;
- способствовать решению возникающих конфликтных ситуаций, организовать мероприятия по их профилактике;
- обеспечить возможность каждому ребенку участвовать в отрядных и лагерных мероприятиях, возможность реализовывать свои идеи, приобретать новый опыт;
- способствовать развитию обратной связи с детьми для более глубокого анализа происходящих в лагере событий, жизни отряда, формированию дополнительной мотивации детей к участию в мероприятиях и жизни отряда, лагеря;
- стимулировать развитие и поддерживать органы отрядного и лагерного самоуправления, способствовать их оптимальному функционированию;
- при необходимости создание условий для ресоциализации детей.

5. Заключительный период. Продолжительность 2-3 дня. Цель: способствовать осознанию, психолого-педагогическому анализу результатов реализованной программы, мероприятий жизни лагеря и отряда.

Задачи:

- стимулирование детей к творческой деятельности до разъезда;
- создание условий для оценки детьми приобретенного опыта, личностного роста;
- создание условий для подведения итогов совместной и индивидуальной деятельности;
- создание условий для постановки задач на будущее;
- способствовать эмоциональной стабилизации переживаний разъезда.

Задачи организационного периода

Особое внимание при планировании и реализации программы уделяется организационному периоду. Это связано с тем, что в этот период формируются основа отношений в отряде, его деятельности, на ней и будет выстраиваться все что происходит в отряде на протяжении всей смены. Здесь можно определить приоритетные виды деятельности, которые помогут решить выше указанные задачи:

- игры и другие мероприятия на знакомство детей друг с другом, педагогами, администрацией, лагерем;
- диагностика интересов, увлечений, хобби, детей их личностный особенностей, способностей к лидерству, организаторских способностей;
- игры и другие мероприятия направленные на формирования чувства «Мы», идентификации с отрядом, принятия групповых норм и правил, ценностей.

Отдельно для педагогов можно обозначить следующие задачи:

- запомнить имена всех детей в отряде за 1-2 дня;
- изучить методы диагностики для исследования детей (анкетирование, опрос, психологические тесты, социометрические исследования);
- изучить игры на знакомство, подвижные игры, уметь поддерживать положительный эмоциональный настрой;
- выработать и согласовать с другими педагогами отряда (напарниками) общие педагогические требования к выполнению режимных моментов, самообслуживанию, дисциплине, гигиене, представления о том, что будет происходить в течении смены (мероприятия).

Возрастные особенности детей и их учет в условиях летнего оздоровительного лагеря

Вопросы:

1. Особенности работы с детьми младшего школьного возраста
2. Особенности работы с детьми младшего подросткового возраста
3. Особенности работы с детьми среднего подросткового возраста
4. Особенности работы с детьми старшего подросткового и юношеского возраста

В летнем лагере, как правило, отдыхают дети четырех возрастных категорий, каждая из которых имеет свои психологические и физиологические особенности. Это младшие школьники (6-9 лет), младшие подростки (10-12 лет), средние подростки (12-14 лет) и ребята старшего подросткового возраста (15-17 лет). С каждой категорией есть свои методы работы.

1. Младшие школьники (6-9 лет). Дети этой возрастной группы часто оказываются в лагере впервые, поэтому требуют к себе особого внимания. Кроме того, в этом возрасте еще мало сформированы навыки самообслуживания, соблюдения гигиены, многое дети делают только при грамотном руководстве взрослого. Для них характерны еще не сформированная координация движений, способность удерживать внимание на короткий срок (порядка 10-15 минут), подвижность, высокий уровень активности, такие дети не сидят долго на одном месте, с другой стороны в этот период память находится на пике своего развития, дети легко запоминают большого объема информацию, а вожатого или воспитателя воспринимают как безоговорочного авторитета. Маленькие дети открыты эмоционально, любое проявление чувств сразу отражается на лице, это удобно использовать при взаимодействии с ними. Для данного возраста еще характерна игровая сюжетная деятельность, несмотря на то, что в школе уже доминирует учебная, в лагере они снова возвращаются в детство и легко идут на любые мероприятия в игровой форме.

Вожатому или воспитателю все эти особенности необходимо учитывать при организации жизнедеятельности младших школьников. Во-первых, важно следить за порядком в комнате, обращать внимание малышей на чистоту одежды, тела, кровати. Многим еще нужно помочь с гигиеническими процедурами, причесаться, сложить одежду. Кроме того, одни быстро адаптируются в условиях расставания с семьей, другие еще плачут по ночам или в тихий час. Необходимо быть с ребенком в телесном контакте (погладить по голове, потрепать по плечу), уделить время чтению книги, или рассказать истории. Внимание ребенка переключается с ситуации воспоминаний на литературный сюжет.

С детьми можно в игровой форме подготовиться к любому мероприятию, важно создавать приключенческие сюжеты, легко запоминают стихи и песни. Опыта коллективной деятельности еще немного, поэтому

нужно все время быть рядом. Часто случайный тычок в игре будет воспринят как целенаправленное действие и легко разгорится драка, так как дети еще импульсивны, поэтому вожатому необходимо вовремя оказаться на месте и помочь детям разобраться с ситуацией.

Дети любят помогать взрослому, поэтому в отряде нужно распределить поручения, чтобы все были задействованы.

2. Младшие подростки (10-12 лет). В сравнении с младшими школьниками дети этого возраста уже более самостоятельны, любят спортивные занятия, позволяющие сбросить энергию и снять напряжение. У детей уже начинаются изменения телесные, эмоции труднее поддаются контролю, наблюдается разница в росте между мальчиками и девочками. Психологически ребята ведут себя обособленно: мальчики играют в спортивные игры, девочки уже больше общаются, разговаривают и появляются первые симпатии. Акценты во взаимодействии в этом возрасте рекомендуется делать на соревновательный аспект, но при этом соблюдать справедливость. Ребята остро реагируют на ущемление своих прав. Важно детально объяснять какие баллы и за что начислены, чтобы не возникало обид. В этот период хорошо развивать трудовые навыки школьников, и мальчики и девочки любят плести браслеты, делать фигурки из оригами, и заниматься другими рукодельными творческими делами. По возможности важно запастись материалами для творческой деятельности или привлекать ребят к занятиям в кружках лагеря. Как и с младшими школьниками не нужно забывать о контроле гигиены, порядка и дисциплины.

3. Школьники среднего подросткового возраста (12-14 лет). В этом возрасте у детей дифференцируются представления о себе, появляются разнообразные увлечения, ребята занимаются танцами, спортом, рукоделием, шахматами. Эти интересы важно поддерживать, на них можно опираться при подготовке мероприятий. Кроме того, в коллективе уже появляются другие отношения между мальчиками и девочками, возникают первые симпатии. Но дети еще ранимы и остро реагируют на отказы. Нужно и помочь подойти друг к другу и пережить невзаимную любовь. Вожатый должен быть рядом.

В этот период ярко проявляются роли в коллективе, одни любят командовать и управлять, сколачивают вокруг себя команду, а другие проводят время в одиночестве, или хотели бы поучаствовать, но стесняются проявить себя. Есть риск поддаться лидерам и опираться только на них, однако необходимо всех удерживать в поле внимания, так как если ребята не вовлечены в деятельность в своем отряде, то их могут увлечь подростки из старшего отряда, что вряд ли станет конструктивным времяпрепровождением.

4. Старшие подростки (15-17 лет). Это уже самостоятельные взрослые люди, которым претит опека. Они хотят принимать собственные решения, хотя не всегда к ним готовы. Таким ребятам можно поручить самостоятельную подготовку мероприятий, можно привлекать их к подготовке младших отрядов. У них накоплен опыт самостоятельной организации и отточены навыки танцев, пения и других творческих видов деятельности.

Однако в этот период важно помнить об опасностях зависимостей, ребята пробуют сигареты, алкоголь, часто привозят с собой или стремятся во время прогулок за пределами лагеря попасть в магазин, пытаются сбежать в «самоволку» ночью. Работая в отряде такого возраста, вожатому грозит постоянный недосып, так как после отбоя просыпаются самые интересные творческие идеи подростков.

Детям свойственен интерес к обсуждению интеллектуальных, философских тем, жизненных проблем, однако подростковый максимализм не дает рассуждать спокойно, легко вспыхивают, жестко отстаивают одну линию поведения. В этом возрасте жесткое деление на правильное и неправильное. Мнение взрослого важно только при высоком уровне доверия. Нужно с позиции жизненного опыта постепенно учить видеть оттенки, а не только черное и белое в чужих поступках.

Здесь еще ярче становятся симпатии и антипатии между школьниками и вожатым. Если с первых дней не удалось завоевать доверие, потом придется бороться с постоянным сопротивлением, в которое лидеры будут втягивать и других членов отряда.

Обобщая особенности разных возрастов важно отметить изменение взаимоотношений по линии контроля гигиенических навыков от постоянной опеки в младшем школьном возрасте к разрешению максимально допустимой самостоятельности в старшем подростковом. Также поступаем и в организации мероприятий от детального планирования и проработки с детьми маленькими к передаче части функций взрослым ребятам старших отрядов.

Работая с любым отрядом, важно оставаться честным с детьми, соблюдая принципы справедливости и внимательности к каждому ребенку, создавать теплые доверительные отношения, а также стремиться помочь раскрыть творческий потенциал каждого, создать условия в лагере для свободного самовыражения и личностного роста.

Игры на знакомство

«Знакомство»

Перед данной игрой следует изучить списки детей и выписать имена!!!! Ведущий. Сейчас мы с вами познакомимся. Меня зовут А вот вас собралось очень много, поэтому сделаем так: я буду называть имена мальчиков и девочек и давать им задания. Если вы услышали свое имя, быстро и дружно выполняйте команду. Попробуем.

- Ну-ка, Саши, Лены, Оли, - покажись! (Ребята поднимаются со своих мест).

- - Ну-ка, Миши и Марины, - улыбнись! Эй, Алеши и Андрюши, - поклонись!

Возможные команды: отзовись, наклонись, причешись, потянись, повернись, распрямись, расстегнись, почешись и т.д.

Ведущий. А сейчас давайте знакомиться так, как это делают животные.

- Чьи имена начинаются с буквы «М» - будут мычать;
- Чьи имена начинаются с буквы «Р» - рычать;
- «С» - свистеть;
- «К» - кудахтать;
- «О» - орлами летать;
- «А» - будут антилопами с изогнутыми рогами (показывают рога над головой);
- «И» - извиваться, как змеи и т.д.

«Молекулы-хаос»

Участники изображают броуновское движение молекул. Встречаясь, здороваются и знакомятся друг с другом. По команде вожатого: " Молекула-2, молекула-3 и т. д.", игроки разбиваются на группы по 2, 3 и т. д. человек. Как только звучит команда: "Хаос", участники вновь начинают двигаться как молекулы. Таким образом, игра продолжается.

«Шляпа»

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит свое имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит свое имя, а при щелчке пальцами левой руки — имя одного из участников. Тот игрок, чье имя назвали, повторяет то же самое. Например, Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света, и т. д. Кто не успел — тот «прошляпил».

«Снежный ком»

Участники берутся за руки, образуя круг. Начинает игру первый игрок, называя свое имя. Второй участник по кругу повторяет имя первого участника

и говорит свое. Третий участник повторяет имена первых двух и называет свое имя. И так игра длится до тех пор, пока последний человек не назовет все имена, включая свое.

«Великолепная Валерия»

Участники встают в круг. Первый участник называет свое имя и прилагательное, характеризующее его (игрока) и начинающееся с той же буквы, что и его имя. Например, Великолепная Валерия, Интересный Игорь и т. д. Второй участник называет словосочетание первого и говорит свое. Третий же участник называет словосочетания первых двух игроков и так до тех пор, пока последний участник не назовет свое имя.

Одеяло

Участники делятся на две команды, располагаясь, друг напротив друга. Между ними натянута одеяло. С каждой команды по одному человеку подсаживаются ближе к одеялу. Как только одеяло опускают, необходимо успеть произнести имя того, кто сидит напротив. Кто быстрее назвал - забирает к себе в команду игрока. Побеждает та команда, которая "перетянет" к себе больше игроков, т. е. та команда, которая знает больше имён.

«Мы идём в поход»

Участники встают в круг. Начинает игру первый участник, называя своё имя и предмет, который он берёт с собой в поход. Ведущий начинает: " Меня зовут Катя, я беру с собой калачи". Всем участникам необходимо догадаться о том, что предмет должен начинаться с той же буквы, с какой и имя. Кто догадался, того ведущий берёт в поход. И так до тех пор, пока все не скажут правильно.

«Дрозд»

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары. Далее вместе с ведущим произносят: " Я дрозд, ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щёчки аленькие и у тебя щёчки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга". При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и к носу соседа, к щёчкам, обнимаются илижимают руку, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

«Любимое занятие»

Все участники сидят в кругу на стульях. Ведущий в центре, он произносит некую характеристику (например, меняются местами все те, кто любит танцевать, кто играет на гитаре, кто любит мороженое и др.), относящие её к себе игроки должны поменяться местами. Если ведущий первым занимает свободный стул, то игрок без стула становится ведущим.

Мяч по кругу

Все сидят в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мячик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побывать у каждого только один раз.

«Построиться по именам в алфавитном порядке».

Хорошо при первой встрече.

Ведущий предлагает построиться участникам по цвету глаз (от самых светлых до темных); по числам и месяцам рождения от 1 января до

31 декабря; в алфавитном порядке по первым буквам полных имен и т. д.

Для усложнения задания можно устраивать построения в полной тишине

Игра «Снежный ком»

Все участники игры садятся или становятся в круг, таким образом, чтобы все играющие видели друг друга. Участники по очереди называют свое имя. Каждый последующий игрок называет имена всех предыдущих игроков прибавляя к ним свое. Например: первый участник называет свое имя, второй - имя первого и свое, третий - имя первого, имя второго и свое, и так далее до последнего игрока, который должен назвать имена всех, кто находится в кругу.

Варианты игры:

а. Помимо своего имени, каждый игрок называет качество, которое начинается на первую букву имени и соответствует его характеру.

Например: Вера - верность, Сергей - смелый, Наталья - нежная...

б. Каждый игрок, называя свое имя, сопровождает его каким-нибудь жестом.

в. Каждый игрок, называя свое имя, входит в круг играющих, совершая какое-нибудь движение - взмахивая рукой, прихрамывая, поклоняясь и т.п. Следом за ним все играющие делают шаг в круг, называя имя предыдущего игрока и повторяя при этом его движение.

«Я иду в поход...»

Описание: Очень простая головоломка. Ведущий говорит, что собирается в поход и набирает команду. Для этого каждый человек говорит фразу: «Меня зовут – ... (например, Петя), и я с собой беру ... (тут название предмета, что я беру)». По этой фразе ведущий или берет человека или не берет. Игра заканчивается, когда все поняли принцип и пошли в поход. Время от времени ведущий говорит ту же самую фразу про себя, беря разные вещи в поход, чтобы игроки поняли принцип.

Разгадка: Имя и название предмета должно начинаться с одно и той же буквы. То есть если ведущего зовут Петя, то он говорит фразу: «Меня зовут – Петя, и я с собой беру палатку». Или: «Меня зовут – Петя, и я с собой беру пластырь».

«Я дрозд, ты дрозд»

Содержание

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности. Игроки внутреннего круга разворачиваются спиной в центр, образуются пары.

Далее вместе с ведущим произносят слова и выполняют движения:

«Ты дрозд, *(открытой ладонью показываем на соседа)*

и я дрозд, *(открытой ладонью показываем на себя)*

У тебя нос *(прикасаемся кончиками пальцев к своему носу)*

и у меня нос, *(прикасаемся кончиками пальцев к своему носу)*
У тебя щёчки красненькие, *(прикасаемся кончиками пальцев к щеке соседа)*
И у меня щёчки красненькие. *(прикасаемся кончиками пальцев к своим щекам)*
У тебя губки аленькие, *(прикасаемся кончиками пальцев к губам соседа/либо показываем на них)*
И у меня губки аленькие *(прикасаемся кончиками пальцев к своим губам)*.
Мы с тобой два друга *(пожимаем друг другу руки)*
Любим мы друг друга *(обнимаем друг друга)*.
Затем внешний круг делает шаг вправо, и образуются новые пары, игра продолжается.

Правила

Продолжительность: 5-10 минут.

Предполагаемое количество игроков: не менее 10 человек.

Участники образуют два круга - внутренний и внешний, равные по численности.

Усложнение/Упрощение

Можно добавить называние имен в парах, тогда игра будет способствовать закреплению имен участников игры.

Что развивает игра

Игра позволяет создать положительный настрой, благоприятную атмосферу – в начале учебного года или во вновь набранной группе, закрепляет навыки ориентации в пространстве (вправо-влево).

Игры на сплочение, командообразование.

«Путаница»

Участники образуют круг и берутся за руки, причем руки одного человека должны быть сцеплены с руками разных людей. Задача: не расцепляя рук, распутать узел и образовать круг. Это упражнение дает возможность участвовать всем в выработке стратегии.

«Геометрическая фигура»

Длинные веревки связываются в два больших кольца (веревочных колец столько, сколько создается групп, длина веревки зависит от количества участников). Дети становятся в круг, держась за веревочное кольцо обеими руками. Вожатый предлагает ребятам построить квадрат, треугольник, пирамиду, звезду, ромб, закрыв глаза и не отпуская из рук веревку. Участники имеют право советоваться, разговаривать вслух, искать решение в точно отведенное время.

«Коллективный счет»

Участникам, не глядя друг на друга, необходимо называть по порядку числа натурального ряда, старясь добраться до больших чисел. При этом участникам неизвестно, кто начинает счет и кто называет следующее число; один участник не может называть два числа подряд; если следующее по порядку число назовут одновременно несколько участников, счет начинается сначала, с единицы. Запрещается каким-либо способом договариваться между собой. Ведущий подчеркивает, что каждый должен постараться уловить настроение других и решить стоит ли ему говорить или лучше промолчать. Особо подчеркивается, что чем сплочённые группа, тем до больших чисел она досчитывает.

«Дотронуться до одежды ...цвета»

Играющие должны дотронуться до одежды (своей или чужой) того цвета, которого скажет ведущий. Ведущий должен успеть осалить кого-нибудь, кто не успел дотронуться. Осаленный становится водящим.

«Лавата»

Играющие становятся в круг, берутся за руки и начинают двигаться по кругу, громко напевая: "Мы танцуем, мы танцуем, тра-та-та, тра-та-та, наш весёлый танец - это Лавата". Потом все останавливаются и ведущий говорит: "Мои локти хороши, а у соседа - лучше" - все берут своих соседей за локти и снова начинают двигаться напевая. Ведущий может глумиться как хочет (талиа, плечи, пятки, ноги и т.п.), главное - снять у детей тактильное напряжение.

«Запрещенные слова»

Каждому участнику игры выдается по пять горошин. Все играющие свободно передвигаются по комнате и разговаривают друг с другом, задавая различные вопросы, при этом отвечать словами "да" или "нет" нельзя. Если кому - то удастся выманить слова "да" или "нет", то он забирает одну горошину у своего соперника себе. На заданный вопрос нужно обязательно

быстро ответить. Если же тот, кому задали вопрос, не отвечает или медлит с ответом больше пяти секунд (задавший вопрос может тихо и медленно считать до пяти), то у него также забирается одна горошина. Если кто-то потерял все свои горошины, он продолжает игру дальше и пытается заставить кого-нибудь ответить "да" или "нет", возвращая, таким образом, себе горошины. Игра продолжается 10 - 20 минут, затем все подсчитывают свои трофеи.

«Ассоциации»

Выбирается водящий, которому предлагается на время покинуть аудиторию. После того, как водящий вышел, оставшиеся игроки выбирают того о ком они будут рассказывать. Вернувшийся водящий задает каждому игроку по очереди вопросы – ассоциации (например – с каким деревом у тебя ассоциируется этот человек, с каким цветом, животным и т.д.). Игроки должны откровенно отвечать на заданный вопрос – задача водящего – угадать кто загадан.

«40 секунд»

Ведущий, ничего не комментируя, всем желающим выдает листок, на котором написано следующее:

ПОМНИТЕ, У ВАС ЕСТЬ ТОЛЬКО 40 СЕКУНД!!!

1. Присядьте 2 раза.
2. Подпрыгните на левой ноге 5 раз.
3. Поднимите вверх обе руки 2 раза.
4. Внимательно прочитайте все задания.
5. Громко крикните свое имя.
6. Дважды громко мяукните.
7. Поцелуйте любых 3-х человек.
8. Повернитесь вокруг своей оси 3 раза.
9. Громко посмейтесь над ведущим игры.
10. Коснитесь рукой любых 3-х человек.
11. Подпрыгните на правой ноге 5 раз.
12. После того, как Вы прочитали все задания, выполните только задание №13 и 14.
13. Присядьте на корточки.
14. Положите лист перед собой на пол.

Желающие игроки, получив листок, начинают действовать. Единственное, что говорит ведущий, что у игроков всего 40 секунд на выполнение этого сложного задания. Если есть неиграющие дети, ведущий может начать читать вслух содержание листка примерно через 20 - 25 секунд.

Материалы к теме «Как провести интеллектуальную игру?»

Интеллектуальные и развивающие игры помогают закрепить и дополнить знания учащихся по предмету, дают более живое представление об изучаемой теме, учат ребят самостоятельному поиску информации, формируют навыки межличностного общения в классе, в коллективе.

Что такое интеллектуальные игры? Фактически это те же викторины. То есть они построены по тому же принципу: вопрос—ответ. Но викторины ассоциируются с чем-то скучным, уныло серьезным, давно набившим оскомину. Другое дело интеллектуальная игра. Это и звучит как-то солиднее, да и правильно организованная игра более динамична, она увлекает, захватывает и участников, и зрителей. К ней интереснее готовиться, в ней интереснее участвовать. А значит, и знания усвоятся лучше. Да и само по себе приятно проведенное время тоже дорого стоит.

Основные правила проведения интеллектуальных игр

Итак, что необходимо в первую очередь, чтобы игра удалась, чтобы не превратилась в очередное заорганизованное и нудное мероприятие?

1. Это должно быть представление. Шоу. Непременно должен быть привкус праздника: костюмы, призы, болельщики, неожиданности.

О призах. Конечно, дети, как и взрослые, предпочитают подарки более весомые. Но, увы, не всегда есть возможность наградить юных эрудитов поездкой, допустим, в европейскую страну. Хотя организовать для отличившегося класса экскурсию по городу либо стране или поход вполне по силам и средствам. Призы могут быть шуточными или символическими. Обычная шариковая ручка, врученная «главному интеллектуалу класса», может стать предметом гордости. Ею можно похвастаться перед родителями, знакомыми. А если еще сделать предварительно соответствующие надписи...

Естественно, главному победителю должен достаться и приз посущественнее, чем прочим. Для остальных — чем больше различных номинаций и мелких сувениров, тем лучше. Если игра проводится учителем по его предмету, работа ребят, их знания должны быть поощрены и дополнительными высокими баллами в журнале.

Чем зрелищнее мероприятие, тем оно, конечно, интереснее. При этом желательно не напрягать родителей изготовлением суперсложных и дорогих костюмов и декораций. Лучше потратить пару классных часов или пару занятий по труду на совместное изготовление их из подручных материалов,

2. Вопросы не должны быть слишком сложными или слишком легкими, чтобы дети не заскучали сразу. Если игра будет состоять из нескольких туров, разумно подбирать вопросы, постепенно усложняя их от тура к туру.

3. Игра не должна быть слишком затянутой. Лучше меньше, но лучше.

4. При подборе материалов не пытайтесь объять необъятное. Есть море специальной литературы, в которой легко закопаться. Достаточно пары-тройки пособий.

5. Больше самостоятельности. Если команд как минимум две, лучше поручить им самим подобрать вопросы для соперников, а потом просто их просмотреть, чтобы исключить неудачные и повторяющиеся.

6. Желательно, чтобы вопросы были интересными, чтобы они в себе несли какую-то новую информацию, запоминались. Они не должны быть сухим материалом из заумного учебника для студентов либо аспирантов.

7. Если вопросы выходят за рамки школьной программы, должны быть подсказки либо ответ может быть получен в результате логических рассуждений.

8. Обязательное условие: на игре должно быть весело. Должен быть азарт. Азарт создается присутствием зрителей, болельщиков. В перерыве между вопросами уместны шутки, творческие вставки. Все, что подскажет ваша фантазия.

9. Игра проходит более живо, напряженно, если есть острое противостояние: например, команды не просто набирают баллы, а после каждого раунда происходит отсев слабых, ничем не проявивших себя игроков.

10. Используйте игровые атрибуты: колесо рулетки, волчок, черный ящик, жеребьевку и т. п. Они вводят в игру важнейшее действующее лицо — Его Величество Случай. Эти атрибуты помогают до предела заострить интригу, резко повысить интерес к игре как у игроков, так и у болельщиков.

Виды интеллектуальных игр

Право первого ответа принадлежит команде, первой подавшей знак, что она готова отвечать, либо по жребию. Если команда ответила неправильно, право ответа переходит к другой команде.

За правильный ответ команде начисляется соответствующее количество баллов, за неправильный — это количество снимается со счета команды.

При многоэтапной игре команда начинает следующие туры уже с заработанными баллами на своем счету.

«Своя Игра»-2

Вопросы объединены в темы и задаются в порядке возрастания сложности (от 10 до 50 очков).

На ответ дается 5-10 секунд, право ответа принадлежит тому, кто первый нажмет на кнопку (или хлопнет в ладоши при отсутствии специального технического устройства).

В случае неправильного ответа, стоимость данного вопроса вычитается из результата игрока, а соперники также имеют возможность ответить на этот вопрос.

Вариант командной (письменной) "Своей игры": ведущий читает подряд вопросы нескольких тем «Своей Игры», оглашая название темы и стоимость вопроса. Команды заполняют предварительно выданные бланки для ответов и сдают их после сигнала.

Эрудит-квартет

Игра проводится на вопросах и по принципам «Своей игры», но игроки составляют команды, а набранные ими очки суммируются.

Как правило, в игре принимает участие 3-4 команды, в каждой — 4 игрока.

Игра проводится в 3 раунда по 4 темы в каждом.

1 раунд «Открытый» или «Светлый»: объявляются все 4 темы на раунд, игроки каждой команды разбирают темы по предпочтениям и играют их по очереди.

2 раунд «Полузакрытый» или «Серый»: темы объявляются непосредственно перед чтением вопросов данной темы, команды каждый раз делегируют на нее «эксперта», четвертому игроку достается оставшаяся тема.

3 раунд «Закрытый» или «Чёрный/Тёмный»: названия тем оглашаются после того, как игроки занимают места.

Тройка

Игра проводится на базе «Своей Игры». Участие принимают 2—3 команды по 3 человека: один («коренной») располагается впереди с кнопкой в руках, двое («пристяжные») — за ним.

Ведущий читает темы по 9 вопросов (по 3 вопроса стоимостью 10, 20 и 30 очков).

«Коренной» игрок нажимает кнопку, если считает, что команда может дать верный ответ («пристяжным» запрещено подавать сигналы «коренному» игроку).

Ведущий определяет очередность ответов: первым отвечает вслух один из «пристяжных» (по выбору ведущего) затем второй, «коренной» игрок дает ответ последним.

Презентация к интеллектуальной игре «Морской бой»



Режим доступа:

<https://docs.google.com/presentation/d/1qiVJAJ6t1oX703CT7kq1SgPBoRlrT3Ml/edit?usp=sharing&ouid=112651010228369513552&rt.pof=true&sd=true>

Материалы к теме: «Что делать, если идет дождь?»

Рыба, зверь, птица

Играющие рассаживаются по сторонам комнаты. Выбирают водящего. Он проходит мимо них, повторяя три слова: «Рыба, зверь, птица...» Внезапно останавливаясь перед кем-нибудь, он произносит громко одно из этих слов, например, «птица». Играющий должен немедленно назвать какую-нибудь птицу, например «ястреб». Нельзя медлить и называть тех зверей, рыб или птиц, которые уже были названы раньше. Тот, кто зазевается или ответит неверно, платит фант, а потом «выкупает» его (читает стихи, поет и т.п.)

Капкан

В этой интересной игре проверяется ловкость и сообразительность участников. Играют трое — остальные наблюдают и ждут своей очереди. По краям стола становятся два охотника. Капканом служит двухметровая веревка или шнур, завязанный в большую петлю — делают только полуузел. Диаметр петли 25-30 см. Охотники держат шнур за концы так, чтобы кольцо петли касалось стола. На расстоянии 15-20 см от петли на стол кладут приманку (кубик, игрушку). К столу подходит игрок, делает обманные движения, проверяя реакцию охотников. Улучив момент, быстрым движением продевает руку через петлю и, хватив приманку, выдергивает обратно. Охотники стараются в этот момент затянуть петлю, чтобы в нее попала рука. Участники игры по очереди меняются ролями. Этот аттракцион можно проводить и между командами. Для этого от каждой команды выделяется по два охотника, которые будут ловить всех оставшихся членов команды противника. Каждому дается одна попытка. В случае победы он приносит своей команде одно очко.

Команда-победительница определяется по наибольшему числу набранных очков. Возможны и другие условия соревнований.

Приз с секретом

Для этой игры вам понадобится большая коробка, открытки по количеству участников игры, призы на каждого участника. Разрежьте каждую открытку пополам. На обороте одной из половинок напишите название приза (открытка, наклейка, ручка, блокнот и т. д.), а на второй половинке напишите задания.

Задания могут быть следующими:

1. Спеть песню
2. Рассказать стих
3. Задать интересный вопрос
4. Рассказать веселую историю
5. Загадать загадку, сказать пожелание
6. Спеть с другом дуэтом
7. Сказать фразу, афоризм для размышления

Если у вас много участников игры, вы можете дважды написать одни и те же задания или придумать другие. Половинки открыток с заданием сложите в коробку, а половинки открыток с названием призов положите на видные места в помещении, где строится игра. Предложите каждому присутствующему взять из коробки половинки открытки с заданием и поочередно выполнить то о чем написано в открытке. После выполнения задания, игрок ищет в помещении вторую половинку своей открытки, где написано название заслуженного им приза. Когда половинка будет найдена, и половинки открытки совпадут, ведущий должен вручить этому игроку приз, обозначенный в открытке. По такому же принципу должны поступать все игроки.

Материалы к теме «Вечерний огонек»

Цели:

- регулирование эмоционального настроения в коллективе;
- анализ дня;
- коррекция взаимоотношений в отряде.

Учитывая цели огонька, он, как правило имеет 3 направленности:

1. Эмоциональная (снятие напряжения, повышение настроения, повышение самооценки ребенка).
2. Аналитическая (анализ дела, ситуации, дня, дискуссия на тему).
3. Информационная (правила, законы, легенды, погружение в игру).

«Огонек», как любое другое мероприятие, требует подготовки. Но, учитывая специфику, подготовка к нему несколько отличается. Чтобы огонек был успешным необходимо учитывать некоторые позиции.

1. Для начала необходимо ответить на вопрос: «Что я хочу от сегодняшнего огонька?»
2. Второе – очень четко определить свое собственное отношение к дню, делу и т.д. Почему именно такое отношение.
3. Необходимо подобрать формы, соответствующие поставленной цели.
4. В течение дня готовить отряд к огоньку именно этой тематики (найти тех, кого выбранная проблема интересует, узнать мнение большинства по поводу того или иного вопроса и т.д.).
5. Если необходимо, то подготовить наглядное оформление (рисунки, карты, жетоны, карточки и пр.), подобрать музыкальное оформление (аудио-записи, тематические песни под гитару).

«Огонек» имеет свою структуру. Любой огонек можно провести по плану:

1. Приветствие, эмоциональный настрой.
2. Объявление темы, постановка проблемы.
3. Погружение в проблему.
4. Решение проблемы.
5. Песни,
6. Ритуал прощания.

Как любое мероприятие, «огоньки» требуют определенных условий проведения. Вот основные из них.

1. Вожатый заранее продумывает ход поведения «Огонька»: обозначает его тему, намечает цели, формулирует задачи с учетом желаемых результатов. Проведенный экспромтом, он не позволит в полной мере добиться положительного эмоционального настроения у его участников.
2. Тематика «огонька» должна быть актуальной и вызывать интерес у всех собравшихся
3. положительный настрой «огонька», динамика его проведения в значительной степени зависят от смысловой нагрузки и эмоциональной наполненности вводных слов руководителя группы.

4. Участники располагаются, как правило, по кругу, чтобы можно было видеть друг друга, выражение лица, позу собеседника.
5. В центре круга находится зажженная свеча либо горит костер.
6. Говорит только тот, кто держит в руках горящую свечу или другой предмет (веточку, игрушку, мячик, шишку)

Вечерний "огонек" – это почти семейное, домашнее дело, на "огоньке" должно быть тепло, уютно и душевно. Отряд общается.

Педагогический смысл "огонька" - научить детей осмыслению жизни, привить навыки коллективного анализа и, наконец, воспитать в них культуру общения - научить искусству разговора.

Структура воспитательного мероприятия:

1. Подготовительный этап (определение темы мероприятия, его названия, составление сценария, подготовка реквизита, оборудование).
2. Проведение воспитательного мероприятия.
3. Анализ.

Форма проведения мероприятия: игра, конкурс, интеллектуальная викторина, квест, кругосветка (путешествие по станциям).

Мероприятие состоит из нескольких этапов:

- 1) мотивация (организационный момент),
- 2) вводная часть (актуализация знаний о дружбе);
- 3) основная часть, состоящая из викторины, мультика, правил дружбы, клипа;
- 4) заключительная часть (составление «дерева дружбы» и рефлексия).

Тест по курсу «Уроки вожатского мастерства»

Уважаемый будущий вожатый!

Перед тобой тест, который посвящен первым основам вожатского мастерства. Предлагаем ответить на вопросы теста, выбрав один правильный ответ. Правильные ответы заносим в бланк для ответов. Желаем удачи!

1. Роль вожатого на среднем возрасте?
А) друг;
Б) старший брат;
В) старший наставник.
2. Кто отвечает за жизнь и здоровье детей в лагере?
А) администрация лагеря;
Б) вожатые;
В) воспитатели;
Г) все вышеперечисленные.
3. Назовите ведущую деятельность детей в возрасте 10-11 лет?
А) игра;
Б) получение знаний;
В) хулиганство.
4. Назовите оптимальный способ укладывание детей спать (8-9 лет)?
А) сказки;
Б) легенды;
В) музыка.
5. Какие игры подходят для детей 6-7 лет?
А) «Водяной», «Хвост дракона»;
Б) «Снежный ком», «Я дрозд, ты дрозд»;
В) «Кошки – мышки», «Ручеек», «Замри».
6. С какого возраста можно стать вожатым в детском оздоровительном лагере?
А) с 21 года;
Б) с 18 лет;
В) с 16 лет.
7. Как часто нужно пересчитывать детей в отряде?
А) каждый пол часа;
Б) перед каждым мероприятием (режимным моментом);
В) при каждом удобном случае (чаще – лучше).

8. Сколько дней входит в заключительный период смены? (смена 21 день)

- А) 3;
- Б) 2;
- В) 4.

9. Какой закон не является традиционным в лагере?

- А) закон поднятой руки;
- Б) закон индивидуальности;
- В) закон доброго отношения к друг другу.

10. Что такое ПЧМ?

- А) полчаса молчания;
- Б) полтора часа медитации;
- В) полчаса мини-игр.

11. Из какой песни эти слова: «Должны проплыть вокруг земли, вернуться в гавань корабли»

- А) «Разговоры еле слышны»;
- Б) «Кораблик детства»;
- В) «Все расстояния».

12. В каком году появился в обиходе термин «Вожатый»

- А) 1922;
- Б) 1991;
- В) 2000.

13. Что проводится в лагере для обсуждения дня?

- А) вечерняя линейка;
- Б) вечерний огонёк;
- В) анкетирование.

14. Каким способом нельзя проверить настроение в отряде?

- А) социометрия;
- Б) цветопись;
- В) анкета.

15. Назовите игру, которая не относится к играм на выявления лидера.

- А) «Большая семейная фотография»;
- Б) «Построиться по росту»;
- В) «Пусть поменяются все те...»

Тест по курсу «Уроки вожатского мастерства»

Бланки для ответов

ФИ _____ Дата _____

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Ответ															

Обработка результатов теста

Тестирование обрабатывается по системе В.П. Беспалько. По формуле высчитываем коэффициент усвоения учебного материала:

$$K_y = \frac{N}{K},$$

где K_y – коэффициент усвоения учебного материала;

N – количество правильных ответов обучающихся в тестовом задании;

K – общее количество правильных ответов в тесте.

Оценивание результатов:

Если $K_y \geq 0,7$, то учебный материал считается усвоенным.

Оценка универсальных учебных действий обучающихся производится по трёхбалльной системе:

K_y	0 – 0,49	0,5 – 0,79	0,8 - 1
Балл	1 балл	2 балла	3 балла

Ключ к тесту

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Ответ	б	г	б	б	в	б	б	б	б	а	в	а	б	а	в

Анкета удовлетворенности обучения по ДООП «Уроки вожатского мастерства».

Уважаемый ученик! Вы завершили обучение по ДООП «Уроки вожатского мастерства». Предлагаем ответить на вопросы анкеты, выбрав один ответ.

1.С каким настроением вы уходили с занятий

- а) отличное
- б) среднее
- в) плохое
- г) по - разному

2. Комфортно ли вы себя чувствовали на занятиях?

- а) да
- б) нет
- в) затрудняюсь ответить

3.Желали бы вы продолжить обучение по данной программе?

- а) да
- б) нет
- в) не знаю

4.Как вы считаете те знания, которые вы получили на занятиях, пригодятся вам в жизни?

- а) да
- б) нет
- в) затрудняюсь ответить

5.В будущем желали бы вы попробовать себя в роли вожатого в детском оздоровительном лагере?

- а) да
- б) нет
- в) затрудняюсь ответить

Диагностическая карта

ФИ обучающегося		
Год рождения:		
Параметры	Начало обучения	Конец обучения
Коммуникативные навыки		
Уверенность в себе		
Активность		
Организаторские способности		
Способности к анализу		
Владение навыками в разработке сценариев		
Итого баллов		