



Государственное автономное учреждение
Архангельской области
«Центр детского отдыха «Северный Артек»

Методическая разработка

ОТ ТЕОРИИ К ПРАКТИКЕ:

учебно-инструктивный
сбор вожатых

Авторы: Алиева Е.В., Кокушина Ю.Г.

Архангельск
2024

СОДЕРЖАНИЕ

ОТ ТЕОРИИ К ПРАКТИКЕ: УЧЕБНО-ИНСТРУКТИВНЫЙ СБОР ВОЖАТЫХ	3
Цель и задачи учебной практики	4
База выездного инструктивного сбора	5
ПРОГРАММА УЧЕБНО-ИНСТРУКТИВНОГО СБОРА	6
Игровая модель программы сбора	6
Программа сбора и логика ее развития	6
Система стимулирования и поощрения участников сбора	10
Экономическая модель сбора	11
ИГРЫ И МЕРОПРИЯТИЯ, ПРОВОДИМЫЕ ОБУЧАЮЩИМИСЯ	13
ИГРЫ И МЕРОПРИЯТИЯ ОТ ПЕДАГОГОВ КУРСА	15
Фоновые (сквозные) игры	15
Дежурство по столовой	17
Квест на знакомство с территорией лагеря «Покорители Вселенной Севартляндии»	17
Мастер-класс по проведению огоньков «Колдовской круг»	22
Интеллектуальная викторина «Турнир трех стихий»	27
Учебная тренировка (эвакуация) по пожарной и антитеррористической безопасности «Защита от тёмных искусств»	35
Игротека «Магическая карусель»	36
Подвижные игры на свежем воздухе «Крибле-крабле-бумс»	39
Мастер-класс по созданию настольной игры «Практическая магия»	42
ОТЗЫВЫ УЧАСТНИКОВ ИНСТРУКТИВНОГО СБОРА	44
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	45

На некоторых страницах вы встретите вот такие QR-коды, в которых спрятаны ссылки на полезные ресурсы. Если замечаете код, то наведите на него камеру телефона, при необходимости используйте специальное приложение по считыванию QR-кодов. Этот код содержит ссылку на сайт Центра детского отдыха «Северный Артек».



ОТ ТЕОРИИ К ПРАКТИКЕ: УЧЕБНО-ИНСТРУКТИВНЫЙ СБОР ВОЖАТЫХ

*С благодарностью Григорию Николаевичу Кудашову
за возможность учить играя и играя учиться*

Современный этап развития сферы отдыха и оздоровления детей характеризуется повышением требований к качеству подготовки кадров, в первую очередь, вожатых, которые являются ключевой фигурой детского лагеря. Вожатый - это значимый взрослый, который стоит у истоков формирования личности ребенка.

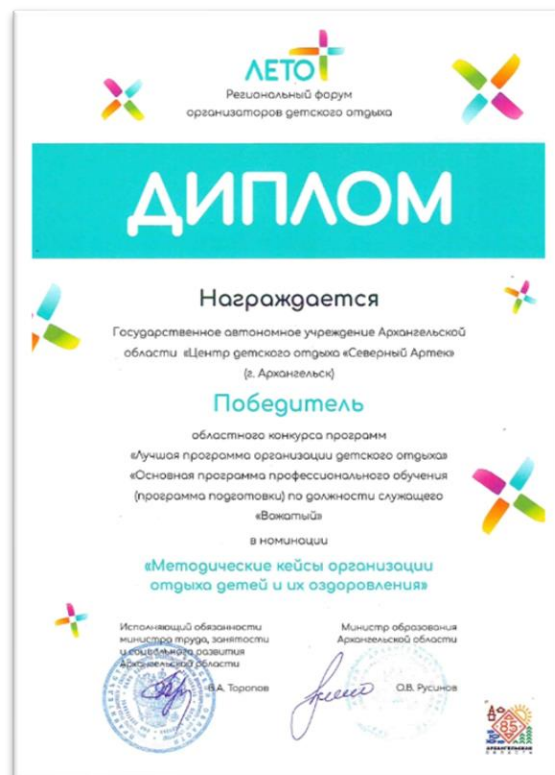
Организация профессионального обучения вожатых на базе организаций отдыха детей и их оздоровления уже не первый год является трендом. По данным Всероссийского опроса, проведенного в 2023 году МАУ ДО «Городской ресурсный центр ООД «ФорУс» (г. Новосибирск) и МОО «Содействие детскому отдыху», треть опрошенных вожатых (31,5 %) обучались в школах подготовки, организованных на базе детских лагерей. Хотя лидирующее место в данном вопросе по-прежнему остается за ВУЗами (46 %) (Портрет современного вожатого..., 2023).

Центр детского отдыха «Северный Артек» является единственной организацией отдыха детей и их оздоровления в Архангельской области, которая имеет лицензию на осуществление образовательной деятельности и профессионально обучает вожатых (с 2021 года). Реализуемая в Центре программа подготовки вожатых нацелена на формирование профессиональных и личностных компетенций, необходимых для осуществления деятельности в организациях детского отдыха и их оздоровления в качестве специалиста, участвующего в организации деятельности детского коллектива (вожатого).

Образовательная программа Центра имеет положительную рецензию Северного Арктического Федерального университета имени М.В. Ломоносова и является победителем регионального конкурса программ и методических кейсов «Лучшая программа организации отдыха детей и их оздоровления» в 2022 году.

Программа профессионального обучения вожатых (166 академических часов) включает пять разделов: «Нормативно-правовые основы вожатской деятельности», «Основы безопасности жизнедеятельности детей и оказания первой помощи в вожатской деятельности», «Структура организации лагерной смены», «Психолого-педагогические основы вожатской деятельности», «Технология проведения игр и иных мероприятий во временном детском коллективе». Завершается образовательный курс учебной практикой и итоговой аттестацией.

Учебная практика является важным звеном в подготовке вожатых. Будучи погруженными в активную продуктивную деятельность обучающиеся на практике знакомятся с особенностями организации лагерной смены, примеряют на себя профессию вожатого и получают представление об уровне собственной готовности к вожатской деятельности.



Цель и задачи учебной практики

Целью учебной практики является формирование у обучающихся профессиональных компетенций, необходимых для осуществления деятельности в организациях детского отдыха и их оздоровления в качестве вожатого; проверка готовности обучающихся к самостоятельной трудовой деятельности, а также подготовка к успешному прохождению итоговой аттестации в форме квалификационного экзамена.

Задачи практики:

1. Ознакомление обучающихся со структурой организации отдыха детей и их оздоровления на основе анализа деятельности конкретной организации.
2. Закрепление, расширение, углубление и систематизация знаний обучающихся о правовых нормах, регламентирующих деятельность организаций детского отдыха и их оздоровления.
3. Формирование мотивационной готовности обучающихся к осуществлению трудовых функций в условиях осуществления деятельности в организациях отдыха детей и их оздоровления и осознания социальной ценности значимости работы вожатого.
4. Закрепление, расширение, углубление и систематизация теоретических знаний педагогического, психологического и методического характера необходимых вожатому в период осуществления трудовой деятельности.
5. Приобретение практических навыков планирования, разработки и проведения различных мероприятий для временного детского коллектива с учетом различных факторов.
6. Обучение целенаправленному выбору и применению эффективных методов и приемов проведения мероприятий.
7. Развитие умений наблюдать за процессом проведения мероприятий и анализировать их, проводить самоанализ мероприятий.
8. Формирование умения обсуждать отдельные мероприятия в диалоге с другими обучающимися и руководителем педагогической практики, разрабатывать предложения по их совершенствованию и коррекции.
9. Формирование у обучающихся культуры оформления отчетной документации по итогам практики.

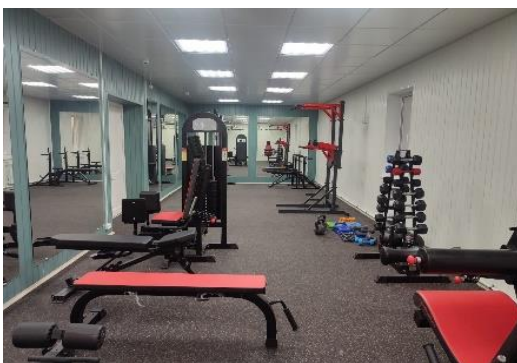
Учебная практика в нашем Центре реализуется в формате трехдневного выездного учебно-инструктивного сбора на базе детского лагеря «Северный Артек». Стоит отметить, что инструктивный сбор представляет собой как форму профессиональной подготовки обучающихся к вожатской деятельности, так и игровую модель работы вожатого с импровизированным детским коллективом (роль детей отводится самим обучающимся). Только в процессе практической деятельности обучающиеся имеют возможность погружаться в освоение выбранной профессии, превращать полученные теоретические знания в умения и навыки, формировать и совершенствовать профессиональные компетенции, необходимые для предстоящей вожатской деятельности.

Во время сбора обучающиеся знакомятся с территорией детского лагеря, участвуют в мероприятиях от педагогов курса, сами планируют, готовят и проводят игры, сборы и иные мероприятия, направленных на работу с временным детским коллективом. Складывающаяся в процессе сбора эффективная система взаимодействия и обучения формирует у будущих вожатых готовность к активности, позитивное отношение к окружающим, организаторский и управленческий потенциал, ощущение защищенности и желание совместной деятельности, которые необходимы для продуктивной работы вожатого.

База выездного инструктивного сбора

Базой практики является загородный стационарный детский оздоровительный лагерь «Северный Артек» (ЗСДОЛ «Северный Артек»), входящий в структуру нашего Центра и насчитывающий 60-летнюю историю. «Северный Артек» находится в Холмогорском районе Архангельской области - на земле с бескрайними лесами и белыми ночами, где родился выдающийся русский ученый мирового уровня Михаил Васильевич Ломоносов. Лагерь работает в летний сезон и принимает 280 детей в возрасте от 7 до 17 лет, в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья.

В 2023 году ЗСДОЛ «Северный Артек» признан победителем Всероссийского конкурса «Лучший детский лагерь России», войдя в десятку лучших лагерей нашей страны.



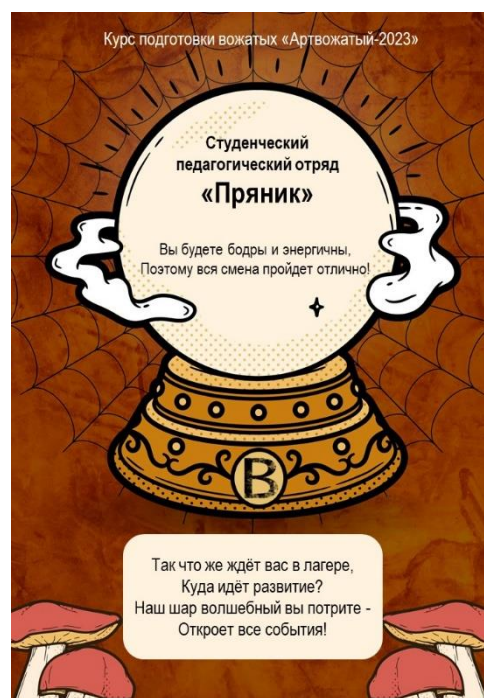
ПРОГРАММА УЧЕБНО-ИНСТРУКТИВНОГО СБОРА

Игровая модель сбора

Приехав на сбор, обучающиеся, поделенные на три группы, становятся магами трёх стихий (Огонь, Воздух и Земля), а лагерь «Северный Артек» - вселенной Севартляндией. Каждую группу магов курируют магические наставники: педагог и вожатый - выпускник курса подготовки вожатых прошлых лет.

Магам предстоит совершить трехдневное путешествие во вселенную Севартляндии. Каждое событие в пространстве Севартляндии будет уникальным. Путешествие подарит магам возможность обрести бесценные умения, раскрыть дремлющий потенциал, пробудить скрытые сверхспособности. Маги будут бороться за право перенять тайные знания в практической магии: только команда самых сильных магов получит возможность присутствовать на мастер-классе профессора волшебных наук. В конце путешествия участники получают предсказание на будущее лето. Мир путешественников никогда не будет прежним.

Карточки с предсказаниями
(текст предсказаний скрывался скретч-наклейкой)



Программа сбора и логика её развития

Учебно-инструктивный сбор – это возможность погружения будущих вожатых в условия, максимально приближенные к деятельности в детском лагере. Программа сбора – своеобразная импровизация лагерной смены: каждый день практики соответствовал одному из периодов смены: организационный, основной и заключительный. Конечно же, мы не обошли стороной подготовительный и рефлексивный периоды. Подготовительный период включал в себя самостоятельное выполнение обучающимися общих и индивидуальных заданий, а рефлексивный – оформление отчета по учебной практике.

Учитывая тот факт, что для некоторых обучающихся инструктивный сбор – это первое знакомство с жизнедеятельностью лагеря, нами был сделан акцент на том, что реальная жизнь в лагере существенно отличается от интенсивной и насыщенной разнообразными мероприятиями и даже физически изматывающей программы сбора. Это позволило предотвратить возможные разочарование и непонимание, которые могут возникнуть в процессе реальной вожатской деятельности.

ДЕНЬ СБОРА № 1 (организационный)

Время	Мероприятие	Цель	Ответственные
В течение дня	Медиа сопровождение мероприятий практики «Ежедневный пророк»	Отработка навыка проведения фотосъемки и написания информационных постов, освещающих события сбора	Обучающиеся группы № 4
9:30-14:00	Поездка на автобусе по маршруту «г. Архангельск – д. Бор, ЗСДОЛ «Северный Артек»»		Руководитель практики
	Запуск фоновой игры «8 ручных животных»	Знакомство участников с таким видом игр как фоновые игры и особенностями их проведения	Педагог
	Игры в автобусе «Чудеса на виражах»	Отработка навыка проведения игр в автобусе с обеспечением требований безопасности; отработка правил организованной перевозки групп детей в транспортных средствах	Обучающиеся группы № 4
14:00-15:00	Расселение		Руководитель практики
	Обед «Скатерть-самобранка»	Каждый прием пищи сопровождается отработкой навыков организации дежурства по столовой	Педагог
15:00-16:00	Время для подготовки к мероприятиям сбора		Обучающиеся
16:00-16:30	Линейка открытия сбора «Общее собрание магов»	Официальное открытие слета: приветствие участников, озвучивание игровой модели сбора, создание позитивного эмоционального настроения на сбор	Руководитель практики
	Орлятский круг	Закрепление правил и традиций проведения орлятского круга	Обучающиеся группы № 2
16.30-17.30	Игры организационного периода «Лавка игр»	Отработка навыка проведения игр организационного периода с обеспечением требований безопасности	Обучающиеся группы № 1
17.30-18:40	Организационно-хозяйственный сбор «Хранители традиции»	Отработка навыка проведения организационно-хозяйственного сбора отряда	Обучающиеся группы № 3
18:40-20:00	Квест на знакомство с территорией лагеря «Покорители вселенной Севартляндии»	Знакомство участников с территорией детского лагеря и способами такого знакомства	Педагог
20:00-21:00	Ужин «Скатерть-самобранка»	Прием пищи сопровождается отработкой навыков организации дежурства по столовой	Обучающиеся-дежурные по столовой
21:00-22:00	Визитные карточки отрядов «Полёт фантазии»	Отработка навыка оформления отрядного уголка в соответствии с названием отряда и спецификой смены	Обучающиеся
22:00-23:00	Огонек знакомств «Полуночные посиделки»	Отработка навыка проведения отрядного огонька	Обучающиеся группы № 3
23:00-23:30	Время личной гигиены «Заклинатели чистоты»		Обучающиеся
23:30	Отбой «Оракул снов»		Руководитель практики

ДЕНЬ СБОРА № 2 (основной)

Время	Мероприятие	Цель	Ответственные
В течение дня	Медиа сопровождение мероприятий практики «Ежедневный пророк»	Отработка навыка проведения фотосъемки и написания информационных постов, освещающих события сбора	Обучающиеся группы № 4
08:00-08:30	Подъем, время личной гигиены «Заклинатели чистоты»	Отработка навыка организации таких режимных моментов, как подъем и время личной гигиены	Обучающиеся
08:30-08:50	Зарядка «Эликсир здоровья»	Отработка навыка проведения зарядки с обеспечением требований безопасности	Обучающиеся группы № 2
	Утренний информационный сбор «Собрание магов стихии»	Информирование участников о событиях предстоящего дня	Педагог
	Запуск фоновой игры «Тайный шпион»	Знакомство участников с таким видом игр как фоновые игры и особенностями их проведения	
08:50-09:30	Завтрак «Скатерть-самобранка»	Прием пищи сопровождается отработкой навыков организации дежурства по столовой	Обучающиеся-дежурные по столовой
09:30-10.45	Мастер-класс по теме «Огонек» - «Колдовской круг»	Закрепление технологии проведения огоньков, ознакомление с вариантами проведения различных видов огоньков, демонстрация элементов их проведения	Педагог
10:45-12:30	Интеллектуальная викторина «Турнир трёх стихий»	Закрепление материала, изученного в рамках курса подготовки вожатых; знакомство с методикой организации и проведения интеллектуальных игр	Педагог
12:30-14.00	Учебная тренировка (эвакуация) по пожарной и антитеррористической безопасности «Защита от тёмных искусств»	Отработка действий вожатого в случае возникновения пожара или обнаружения подозрительных предметов	Педагог
	Субботник «Укрощение хаоса»	Знакомство участников с процессом организации и стимулирования несложной трудовой деятельности воспитанников в детском лагере	
14:00-15:00	Обед «Скатерть-самобранка»	Прием пищи сопровождается отработкой навыков организации дежурства по столовой	Обучающиеся-дежурные по столовой
15:00-16:15	Игротека «Магическая карусель»	Знакомство участников с настольными играми, особенностями их проведения и возможностями модификации	Педагог
16.15-18.00	Квартирник «По страницам древних хроник»	Отработка навыка проведения отрядного мероприятия	Обучающиеся группы № 2
18:00-19:00	Неформальное общение с директором Центра и старшим вожатым «Тайный заговор»	Установление открытых и доверительных отношений между будущими вожатыми и руководящим персоналом	Директор Центра, старший вожатый
	Орлятский круг	Закрепление правил и традиций проведения орлятского круга	Обучающиеся группы № 2

Время	Мероприятие	Цель	Ответственные
19:00-20:00	Ужин «Скатерть-самобранка»	Прием пищи сопровождается отработкой навыков организации дежурства по столовой	Обучающиеся-дежурные по столовой
20:00-22:00	Дискотека с развлекательно-игровой программой «Звездный бал»	Отработка навыка организации дискотеки: подбора музыкального сопровождения, написания сценария, проведения анимационных танцев, танцевальных конкурсов и др.	Обучающиеся группы № 1
22:00-23:00	Прощальный огонек «Всевидающий оракул»	Отработка навыка проведения отрядного огонька	Обучающиеся группы № 3
23:00-23:30	Время личиной гигиены «Заклинатели чистоты»		Обучающиеся
23:30	Отбой «Оракул снов»		Руководитель практики

ДЕНЬ СБОРА № 3 (заключительный)

Время	Мероприятие	Цель	Ответственные
В течение дня	Медиа сопровождение мероприятий практики «Ежедневный пророк»	Отработка навыка проведения фотосъемки и написания информационных постов, освещающих события сбора	Обучающиеся группы № 4
08:00-08:30	Подъем, время личной гигиены «Заклинатели чистоты»	Отработка навыка организации таких режимных моментов, как подъем и время личной гигиены	Обучающиеся
08:30-08:50	Зарядка «Эликсир здоровья»	Отработка навыка проведения зарядки с обеспечением требований безопасности	Обучающиеся группы № 2
	Утренний информационный сбор «Собрание магов стихии»	Информирование участников о событиях предстоящего дня	Педагог
08:50-09:30	Завтрак «Скатерть-самобранка»	Прием пищи сопровождается отработкой навыков организации дежурства по столовой	Обучающиеся-дежурные по столовой
09:30-10:30	Для победителей - Мастер-класс по созданию настольной игры «Практическая магия».	Знакомство с приемом создания настольной игры	Педагоги
	Для остальных - Подвижные игры на свежем воздухе «Крибле-крабле-бумс»	Закрепление технологии проведения подвижных игр с обеспечением требований безопасности	
10:30-11:30	Итоговый сбор «Ритуал на удачу», подведение итогов фоновой игры «Тайный шпион»	Отработка навыка проведения итогового отрядного сбора	Обучающиеся группы № 4
11:30-12:00	Линейка закрытия сбора «Общее собрание магов»	Официальное закрытие слета: подведение итогов сбора, вручение памятных подарков и награждение активных участников, создание общего настроения на перспективу	Руководитель практики
	Орлятский круг	Закрепление правил и традиций проведения орлятского круга	Обучающиеся группы № 2
12:00-12:30	Обед «Скатерть-самобранка»	Прием пищи сопровождается отработкой навыков организации дежурства по столовой	Обучающиеся-дежурные по столовой

Время	Мероприятие	Цель	Ответственные
12:30-14:00	Сбор вещей, отъезд из лагеря		Обучающиеся
14:00-18:30	Поездка на автобусе по маршруту «д. Бор, ЗСДОЛ «Северный Артек» - г. Архангельск»		Руководитель практики
	Игры в автобусе «Чудеса на виражах»	Отработка навыка проведения игр в автобусе с обеспечением требований безопасности; отработка правил организованной перевозки групп детей в транспортных средствах	Обучающиеся группы № 4

Система стимулирования и поощрения участников сбора

Немаловажным аспектом деятельности вожатого является стимулирование своих воспитанников к участию в жизни отряда и лагеря на протяжении всей смены, создание их заинтересованности в достижении личных и коллективных успехов в рамках здоровой конкуренции.

С целью демонстрации подобной системы, а также стимулирования практикантов к участию в активностях программы сбора был введен «Звездный рейтинг магов», в котором по предложенным критериям фиксировались успехи каждой группы. Информация рейтингового листа являлась общедоступной. Группа обучающихся, набравшая наибольшее количество баллов, считалась победителем. Призом, за который соревновались группы, было участие в **мастер-классе** по созданию настольной игры, запланированном на последний день сбора.

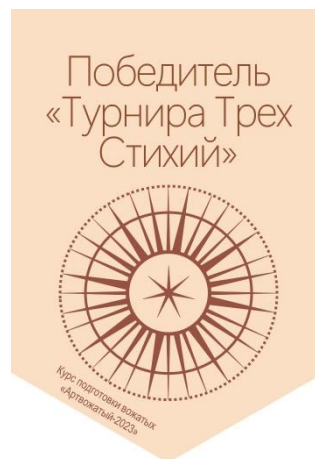
Команды, занявшие призовые места в интеллектуальной викторине «Турнир трёх стихий» получили не только баллы, повысившие их статус в «Звездном рейтинге магов», но и были награждены победными **вымпелами**. Таким образом, мы хотели показать, что можно отметить выигравших ребят, но не обязательно делать это с помощью сладостей или специально купленных призов. Радости от этого не становится меньше.

Фотоизображение рейтинговой таблицы

	МАГИ ОГНИ Группа № 1	МАГИ ЗЕМЛИ Группа № 2	МАГИ ВОЗДУХА Группа № 3
1. Умение работать на авторских занятиях	10	10	10
2. Проектная деятельность	10	10	10
3. Использование критериев (0-3 балла: частота, уместность, оригинальность)	10	10	10
4. Поддержание чистоты «Сборки от нечистой силы» (0-4 балла: чистота в комнате, коридоре, на территории вокруг корпуса; наличие питьевой воды)	10	10	10
5. Оставление наготове чашки о курсе (0-10 баллов: до 10 отмычек)	10	10	10
6. Знание «диалекта тайных магов»: проверка усвоения знаний с курса (рейтинг: 1-2,3 балла)	10	10	10
7. Участие в качестве наставника с территории лагеря «Помощник вожатой (Северный Артек)» (рейтинг: 1-2,3 балла)	10	10	10
8. Участие в мероприятии по типу «Турнир трёх стихий»	10	10	10
9. Участие в субботнике «Угроза жизни» (0-3 балла: количество участников от группы; качество и объем выполненной работы)	10	10	10
10. Ожидание на мероприятии, проводимые организаторами, (1 балл за каждое ожидание)	10	10	10
11. Нарушение правил внутреннего распорядка, техники безопасности (1 балл за нарушение; при повторном нарушении возможно исключение участника из группы)	10	10	10
ИТОГО	34	37	30

Победителем!

Фотоизображение вымпелов



На линейке закрытия сбора каждый обучающийся получил небольшой памятный подарок – **значок** с индивидуальным дизайном для участников из разных педагогических отрядов. Практиканты, которые взяли на себя ответственность быть командирами команд, дополнительно получили знаки отличия – красиво оформленную **сосновую шишку**, являющуюся символом детского лагеря «Северный Артек», расположенного в сосновом бору.

Макеты значков для вручения участникам
из разных педагогических отрядов
(Опора, Пряник, Артвожаты, Пламя, Паприка)



Экономическая модель сбора

Путешествуя по Севартляндии, команды магов трёх стихий соревнуются друг с другом, зарабатывая или теряя звездные баллы. Успешность команд участников фиксируется в «Звездном рейтинге магов». По правилам сбора победителем становится команда магов, набравшая наибольшее количество звездных баллов.

С критериями оценки маги знакомятся до начала путешествия.

Критерии оценки команд магов

Критерий	Показатели	Оценка в баллах
Первоначальный капитал звездных баллов (приобретенный до сбора)		
1. Успеваемость обучающихся на курсе	Общий рейтинг обучающихся каждой группы, сформированный на основании оценки посещаемости аудиторных занятий, своевременного выполнения зачетов и самостоятельных работ	1,2,3 балла (соответственно за 3,2 и 1 место) <i>Наибольшее количество баллов получает команда, занявшая 1 место</i>
2. Реализация групповых проектов	Качество и своевременность выполнения проектов, творческий подход, включенность всех участников группы	1,2,3 балла (соответственно за 3,2 и 1 место)
Звездные баллы		
3. Участие в квесте на знакомство с территорией лагеря «Покорители вселенной Севартляндии»	Скорость и правильность выполнения заданий	1,2,3 балла (соответственно за 3,2 и 1 место)
4. Участие в интеллектуальной викторине «Турнир трёх стихий»	Правильность выполнения заданий	1,2,3 балла (соответственно за 3,2 и 1 место)
5. Участие в субботнике «Укрощение хаоса»	Качество и объем выполненной работы, включенность всех участников группы	от 1 до 3 баллов

Критерий	Показатели	Оценка в баллах
6. Поддержание чистоты «Оберег от нечистой силы»	Соблюдение чистоты в комнатах, корпусе, на территории вокруг корпуса; наличие в корпусе питьевой воды	от 0 до 4 баллов <i>Оценивается каждый день</i>
7. Использование кричалок	Оригинальность, частота и уместность использования	от 0 до 3 баллов <i>Оценивается каждый день</i>
8. Оставление видеоотзывов о курсе	Предоставление видеоотзывов о пройденном курсе подготовки водителей	от 0 до 10 баллов <i>1 балл за каждый отзыв. Каждая группа может оставить не более 10 отзывов</i>
9. Заполнение «Дневника тайных знаний»	Количество правильных высказываний Дневник тайных знаний – это своеобразный «забор пожеланий», на котором участники сбора делятся теми знаниями, которые они приобрели во время обучения на курсе. Каждое «знание» оформляется в краткую и емкую цитату. Например, «Как пройдут первые 72 часа, так пройдет вся смена»	1,2,3 балла (соответственно за 3, 2 и 1 место) <i>Дневник заполняется в течение сбора, итоги подводятся в конце</i>
Штрафные баллы		
10. Опоздание на мероприятия, проводимые педагогами	Соблюдение закона точного времени (закон «0:0»)	отнимается 1 балл за каждое опоздание
11. Нарушение правил внутреннего распорядка, техники обеспечения безопасности	Соблюдение правил внутреннего распорядка и техники обеспечения безопасности (в пути следования к базе практики и обратно, пожарной безопасности, др.)	отнимается 1 балл за нарушение; при повторяющихся нарушениях возможно исключение участника-нарушителя

ИГРЫ И МЕРОПРИЯТИЯ, ПРОВОДИМЫЕ ОБУЧАЮЩИМИСЯ

Внутри каждой команды участники сбора были дополнительно поделены на 4 мини-группы по 5-6 человек (в 2023 году в сборе принято участие 80 практикантов). За две недели до поездки команды получили общее и индивидуальное задания. Стоит отметить, что, включаясь в работу по подготовке заданий, участники получают реальную возможность осознать важность и значимость изучения методических основ вожатской работы. Предварительная подготовка также позволяет затрачивать минимум времени во время проведения самого сбора, повысить качество игр и мероприятий, проводимых обучающимися, и сделать программу более насыщенной.



Общие задания для всех групп

1. Подготовить визитную карточку: придумать название, девиз, отрядные правила, кричалки; оформить отрядный уголок так, что он был ежедневно востребованным для детей.
2. Придумать и разучить анимационный танец.
3. Подготовить сценку для квартирника на социально значимую тему, отражающую суть поговорки, пословицы или басни. В сценке должны принять участие все участники группы.

Индивидуальное задание для участников группы № 1

1. Подготовить и провести игры организационного периода: на знакомство, выявление лидеров, сплочение.
2. Подготовить и реализовать сценарий дискотеки, включив в него игры с залом, стартин, анимационные танцы от всех команд; подобрать музыкальные композиции с соблюдением требований законодательства; оформить пригласительную афишу.



Индивидуальное задание для участников группы № 2

1. Подготовить и провести утреннюю зарядку, используя интересные формы (анимационные танцы, пробежка, др.)
2. Разработать сценарий отрядного квартирника и провести мероприятие.
3. Организовать и провести орляцкий круг.



Индивидуальное задание для участников группы № 3

1. Подготовить и провести организационно-хозяйственный сбор, включив в программу: знакомство с вожатыми; законы и традиции лагеря; режимные моменты, хозяйственные вопросы; правила пребывания в лагере и инструктажи по обеспечению безопасности.
2. Подготовить и провести отрядные огоньки: огонек знакомств и прощальный огонек с оформлением послания для будущих участников курса подготовки вожатых.



Индивидуальное задание для участников группы № 4

1. Реализовать медиа сопровождение мероприятий сбора в группе курса в социальной сети: до сбора опубликовать не менее трёх постов (проинформировать о программе сбора; списке вещей для практики; др.); во время сбора – не менее трёх публикаций, отражающих важные события практики; по итогам сбора – не менее одного заключительного поста.

2. Подготовить и провести игры в автобусе.

3. Подготовить и провести итоговый отрядный сбор, включив в программу вручение всем участникам грамот, проведение беспроигрышной лотереи (в качестве лотов использовать вещи, образовавшиеся в результате совместной деятельности).



Скриншоты постов участников сбора

Курс подготовки вожатых "Артовожатый-2023" гр.1
22 мая 2023

Друзья будущие-вожатые!

Вот и финишная прямая. Мы прошли большое путешествие, потратили бесчисленное количество часов на обучение, изучая психологию детей, технику безопасности, игры, пополняя свою вожатскую копилку и рабочую тетрадь. Мы практиковались, оттачивали свои навыки и умения, чтобы стать лучшей версией вожатых. А самое главное, что каждый из нас вложил душу и сердце в работу.

За время курса мы преобрили бесценный опыт и провели время весело и продуктивно!

Давайте всегда помнить о том, что работа вожатых важна! Ведь именно они меняют жизни людей, помогают, обучают и поддерживают. Так давайте же не останавливаться на достигнутом.

Впереди экзамены, а дальше лето...♡

Прикрепляем видео с нашей выездной практики.
С любовью, команда "Жар-птица".

Видео от Курс подготовки вожатых "Артовожатый-2023" гр.1
228 просмотров

16

240

Курс подготовки вожатых "Артовожатый-2023" гр.2
17 мая 2023

ВЫЕЗДНАЯ ПРАКТИКА "АРТВОЖАТЫЙ - 2023" 19-21 мая

Практика уже совсем скоро! И нам пора представить вам программу практики. Она состоится на базе ЗСДОЛ «Северный Артек» в Холмогорском районе Архангельской области.

- К посту приложен файл с примерной программой практики
- Отправимся на автобусах.

Сбор перед отъездом в пятницу 19 мая, в 10:45 - 11:00.

⚠️ Очень важно прибыть вовремя! Иначе транспорт уедет без вас, чтобы успеть на переправу.

⚠️ Командиры команд, обратите внимания на проводимые вами мероприятия.

Маги трех стихий (будущие вожатые) совершат трехдневное путешествие во вселенную Севаргландин. Маги будут бороться за право перенять тайные знания в практической магии, набирая или теряя баллы. Каждое событие в пространстве Севаргландин будет уникальным. Путешествие подарит магам возможность обрести бесценные умения, раскрыть дремлющий потенциал, пробудить скрытые сверхспособности. Мир путешественников никогда не будет прежним.

Над постом работали: Александра Цыварева и Алексей Зинуров.

ПРОГРАММА ПРАКТИКИ АРТВОЖАТЫЙ - 2023 19-21 МАЯ

ДЕНЬ 1. 19 МАЯ

- 10:45 - 11:00: сбор на площадке Профсоюз в Архангельске
- 11:00 - 11:20: организационная информация, расклада участников по автобусам
- 11:20 - 11:40: Выезд из Архангельска в ЗСДОЛ «Северный Артек»
- 11:40 - 12:00: Расселение. Обед «Скатерть-самобранка»
- 12:00 - 12:30: Общелагерьная линейка открытия слета «Общее собрание магов» - Орлянский круг
- 12:30 - 13:00: Игры организационного периода «Плавка игр»
- 13:00 - 14:00: Организационно-хозяйственный сбор отряда «Хранители традиций»
- 14:00 - 15:00: Квест на знакомство с территорией лагеря «Покорители вселенной Севаргландин»
- 15:00 - 16:00: Ужин «Скатерть-самобранка»
- 16:00 - 17:00: Визитные карточки отрядов «Полёт фантазии»
- 17:00 - 18:00: Огонек знакомств «Полуночные посиделки»
- 18:00 - 19:00: Время личной гигиены

ДЕНЬ 2. 20 МАЯ

- 10:00 - 11:00: Путешествие в мир магии «Секреты магии»
- 11:00 - 12:00: Квест «Путь к мечту»
- 12:00 - 13:00: Обед «Скатерть-самобранка»
- 13:00 - 14:00: Игры «Секреты магии»
- 14:00 - 15:00: Квест «Путь к мечту»
- 15:00 - 16:00: Обед «Скатерть-самобранка»
- 16:00 - 17:00: Игры «Секреты магии»
- 17:00 - 18:00: Квест «Путь к мечту»
- 18:00 - 19:00: Обед «Скатерть-самобранка»
- 19:00 - 20:00: Игры «Секреты магии»
- 20:00 - 21:00: Квест «Путь к мечту»
- 21:00 - 22:00: Обед «Скатерть-самобранка»
- 22:00 - 23:00: Игры «Секреты магии»
- 23:00 - 24:00: Квест «Путь к мечту»

ДЕНЬ 3. 21 МАЯ

- 10:00 - 11:00: Путешествие в мир магии «Секреты магии»
- 11:00 - 12:00: Квест «Путь к мечту»
- 12:00 - 13:00: Обед «Скатерть-самобранка»
- 13:00 - 14:00: Игры «Секреты магии»
- 14:00 - 15:00: Квест «Путь к мечту»
- 15:00 - 16:00: Обед «Скатерть-самобранка»
- 16:00 - 17:00: Игры «Секреты магии»
- 17:00 - 18:00: Квест «Путь к мечту»
- 18:00 - 19:00: Обед «Скатерть-самобранка»
- 19:00 - 20:00: Игры «Секреты магии»
- 20:00 - 21:00: Квест «Путь к мечту»
- 21:00 - 22:00: Обед «Скатерть-самобранка»
- 22:00 - 23:00: Игры «Секреты магии»
- 23:00 - 24:00: Квест «Путь к мечту»

Programma_praktiki_Kurs_Artvozhaty-2023_Gruppa_2.docx
28 KB

13

292

Подготовка заданий позволяет не только отработать полученные знания на практике, но и пополняет методическую копилку вожатых, готовит их к будущим сменам, позволяет увидеть свои достоинства, подкорректировать недочеты, определить зону роста. Важно, что выполнение каждого задания впоследствии обсуждалось в группах и комментировалось педагогами-практиками, а также действующими вожатыми-выпускниками курса прошлых лет, которые были закреплены за каждой группой.

ИГРЫ И МЕРОПРИЯТИЯ ОТ ПЕДАГОГОВ КУРСА

Мероприятия, проводимые педагогами нашего Центра и вожатыми-выпускниками курса вожатых, были направлены в первую очередь на закрепление и отработку знаний и навыков, полученных обучающимися во время аудиторных занятий. Также мы старались показать будущим вожатым, как из уже привычных игр и мероприятий можно сделать что-то совершенно новое и интересное для детей.

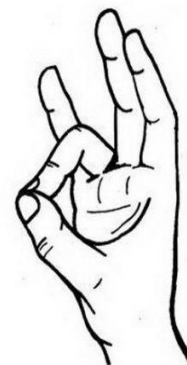
Фоновые (сквозные) игры

Цель: знакомство участников сбора с таким видом игр как фоновые игры и особенностями их проведения.

Фоновые (сквозные) игры получили своё название благодаря специфике: это вид игр, протекающих параллельно основной программе; они не касаются основного расписания, всегда оставаясь на втором плане. Фоновые игры помогают поддерживать динамику внутри коллектива на протяжении всей смены. Они используют для того, чтобы активизировать детский коллектив в критические периоды смены, поднять эмоциональный фон, наладить коммуникацию между детьми в отряде, а также, чтобы разнообразить программу лагерной смены, внести нечто новое в досуг детей.

Фоновая игра «Восемь ручных животных»

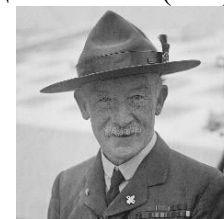
Участники совместно придумывают имена для четырёх пальцев обеих рук (кроме большого). Можно выбрать определенную тематику: в нашем случае участники инструктивного сбора давали пальцам имена деятелей, которые вошли в историю вожатского движения и(или) внесли значимый вклад в развитие педагогики. Необходимо запомнить имя, которое получил каждый палец (таким образом получают имена 8 пальцев обеих рук, кроме больших).



В течении дня участники приветствуют друг друга, имитируя движениями пальцев правой или левой руки движения речевого аппарата (быстрым нажатием подушечек одного из пальцев руки и большого пальца). Участник, начавший общение, говорит: «Здравствуй!», сопровождая слова движениями пальцев. В ответ он должен получить приветствие, адресованное определенному деятелю, чье имя носит задействованный палец: «Здравствуй, «имя пальца»!». Например, участники определились, что безымянный палец левой руки носит имя Макаренко. На приветствие «Здравствуй!», сопровождающееся движениями безымянного и большого пальцев левой руки одного участника, второй участник повторяет заданное движение пальцев и отвечает: «Здравствуйте, Антон Семенович Макаренко!».

Приведем примеры деятелей, которые вошли в историю вожатского движения и(или) внесли значимый вклад в развитие педагогики.

Баден-Пауэлл Роберт (1857-1941) - британский военачальник, который основал скаутское движение и придумал основные атрибуты скаутского лагеря: галстук, отрядный флаг, традицию подведения итогов дня у вечернего костра и знаменитый девиз «*Будь готов!*»



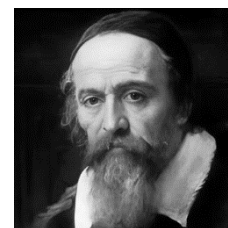
Выгодский Лев Семенович (1896-1934) – советский психолог, впервые связавший педагогику и психологию. Исследователь особенностей детского развития. Основоположник коррекционной педагогики, социальной психологии и психолингвистики. *Важно не то, что ребёнок уже умеет, а то, чему он может научиться.*

Газман Олег Семенович (1936-1996) - педагог, учёный, общественный деятель-реформатор, публицист. Автор уникальной системы организации летнего отдыха детей. Один из теоретиков «коммунарского движения», разработчик «орлятской методики». Выдвинул ряд крупных идей и концепций в области образования: педагогика свободы, педагогика поддержки, индивидуализация процесса воспитания.



Иванов Игорь Петрович (1923-1992) – педагог, доктор педагогических наук, лауреат премии имени Антона Макаренко. Автор методики КТД (организации коллективных творческих дел) – деятельного, творческого и организационного механизма педагогики, которую автор назвал «педагогика общей заботы». *Каждое дело – с пользой, иначе – зачем? Каждое дело – людям, иначе – зачем? Каждое дело – творчески, иначе – зачем?*

Коменский Ян Амос (1592–1670) - чешский педагог, писатель, религиозный и общественный деятель, основоположник современной педагогики. По замыслу Коменского, школы должны не только давать знания и прикладные навыки, но и развивать нравственность. Во главе обучения должны быть два главных принципа: «учить для жизни, а не для школы» и «учить приятно и легко, без насилия». *Сперва любить, потом учить.*



Крупская Надежда Константиновна (1869-1939) – доктор педагогических наук, инициатор создания пионерского движения в Советском Союзе, основанного на принципах скаутского движения. В своих теоретических трудах Крупская Н.К. разработала содержание, методы и организационные формы работы с пионерами. Пионерское движение просуществовало почти 70 лет.

Лутошкин Анатолий Николаевич (1935-1979) - психолог, специалист в области социальной и педагогической психологии, кандидат психологических наук, доцент. Автор методики «Цветопись настроения», разработчик стадий развития детского коллектива и стиля работы организатора. *Встающий впереди становится ведущим, а значит, ответственным за тех, кого он поведёт, ответственным за то дело, ради которого он оказался впереди.*



Макаренко Антон Семенович (1888-1939) – советский педагог и писатель, автор книги «Педагогическая поэма». Выдающиеся достижения в области воспитания и перевоспитания молодёжи (как из числа бывших беспризорников, так и из семей), выдвинули А.С. Макаренко в число известных деятелей русской и мировой культуры и педагогики. Согласно позиции ЮНЕСКО (1988) А.С. Макаренко отнесён к четырём педагогам (наравне с Д. Дьюи, Г. Кершенштейнером и М. Монтессори), определившим способ педагогического мышления в XX веке. *Научить человека быть счастливым нельзя, но воспитать его так, чтобы он был счастливым, можно.*

Мудрик Анатолий Викторович (1941 – н.в.) – профессор Московского педагогического государственного университета, доктор педагогических наук. В 1963-1966 гг. работал в лагере «Орлёнок» (вожатым, заведующим методическим кабинетом, начальником лагеря «Солнечный»). А.В. Мудриком созданы оригинальные и продуктивные педагогические концепции личности и общения, социализации и социального воспитания. Основная идея Мудрика – обращение к личности ребенка.





Шмаков Сталь Анатольевич (1931-2000) – заслуженный учитель России, доктор педагогических наук, академик, автор проекта крупнейшего детского лагеря «Орленок» (открыт в 1961 году). С.А. Шмаков вернул в педагогику игру. Основным объектом исследований на протяжении всей жизни выдающегося педагога были теория и практика игры как источника культуры, как уникального средства формирования духовных потребностей и раскрытия творческого потенциала личности ребенка. Его девиз: *«Будь с ребятами рядом, но чуть впереди»*.

Фоновая игра «Тайный шпион»

Каждый участник вытягивает записку с именем и фамилией другого участника группы, для которого он становится тайным шпионом. В течение установленного времени (одного или нескольких дней, всего инструктивного сбора) участник «шпионит»: наблюдает за проявлениями своего подопечного и фиксирует в письменной форме его достижения и иные положительные нюансы. Обязательным условием игры является требование делать это так, чтобы было невозможно догадаться о том, кто же тайный шпион. На общем сборе участники зачитываются истории друг о друге без указания личностей, разгадывают все имена, благодарят своего шпиона за добрые слова.

Дежурство по столовой

Цель: отработка навыков организации дежурства по столовой.

Дежурство является одним из видов трудового воспитания. Основными задачами трудового воспитания являются:

- формирование у воспитанников положительного отношения к труду как высшей ценности в жизни человека и общества, высоких социальных мотивов трудовой деятельности;
- развитие познавательного интереса к знаниям, потребности в творческом труде, стремления применять знания на практике;
- воспитание трудолюбия, долга и ответственности, целеустремленности и предприимчивости, деловитости и честности.



Для организации дежурства воспитанников в столовой детского лагеря вожатым самим необходимо понимать данный процесс изнутри. К вопросам, которые решает вожатый, относятся: ознакомление воспитанников с правилами дежурства (сервировка столов, соблюдение чистоты на столах), контроль дежурных своего отряда, контроль за соблюдением правил поведения и техники безопасности в столовой.

Квест на знакомство с территорией лагеря «Покорители Вселенной Севартляндии»

Цель: знакомство участников с территорией детского лагеря и способами такого знакомства.

Активности, направленные на знакомство с территорией детского лагеря, являются традиционными в организационный период смены. Они необходимы прежде всего для создания

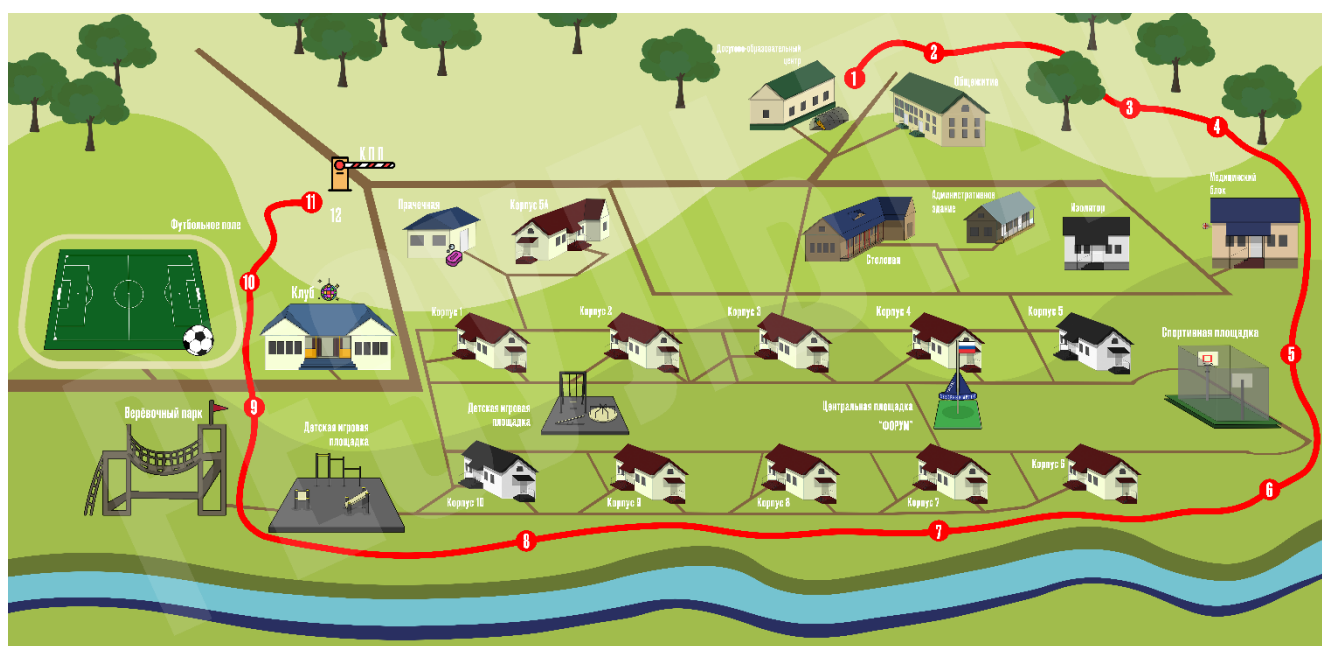
атмосферы психологического комфорта, что способствует успешной адаптации детей в новом для них месте.

Для участников сбора ЗСДОЛ «Северный Артек» является не только местом практики, но и будущим местом работы, поэтому их личное заблаговременное знакомство с территорией лагеря позволит быстрее адаптироваться к условиям труда, узнать примечательные места лагеря и подобрать наиболее подходящие игры для знакомства. Ведь важно, чтобы знакомство происходило не только в формате общелагерных мероприятий, но и отрядных игр.

Общие правила: участники в игровой форме знакомятся с территорией лагеря. Принимают участие 12 команд (по четыре от каждой группы). Каждая команда случайным образом получает свой формат игры на знакомство с территорией детского лагеря. Команды, получившие одинаковое задание, соревнуются между собой на скорость и правильность выполнения заданий.

Для ориентирования каждой команде выдается карта детского лагеря.

Карта детского лагеря «Северный Артек»



В начале игры каждая команда выбирает ответственного, кто будет направлять ответы и получать новые координаты от куратора игры.

В течение всей игры команды перемещаются по точкам на территории детского лагеря и выполняют задания. После выполнения задания команда отправляет ответ куратору игры, если это необходимо. В свою очередь участники получают от куратора координаты следующей точки или новое задание, выполнение которого приведет участников на новую точку.

В конце квеста внутри каждой группы происходит обмен информацией: участники команд презентуют квест, который им предстояло пройти, и оценивают, насколько, по их мнению, он понравился бы детям.

Квест № 1 «Поиск чисел»

Оборудование и реквизит: пишущая ручка, карта лагеря, листы бумаги с числами (заранее спрятаны на объектах лагеря).

Задание: на старте каждая команда получает первую точку (место в лагере), где спрятан числовой шифр. Команде необходимо найти «спрятанные цифры» в этом месте, расшифровать их (каждое число соответствует порядковому номеру буквы в алфавите). Для получения следующей точки команда направляет полученное слово куратору игры. В случае верного ответа игроки получают новые координаты. После расшифровки всех слов/словосочетаний команда

составляет фразу. Игра завершается после того, как все команды направили зашифрованную фразу куратору. Побеждает команда, которая быстрее всех собрала зашифрованную фразу.

Оценивание: Команда, которая первая прошла все места назначения и правильно собрала фразу, получает 3 балла; команда, пришедшая к финишу второй - 2 балла; команда, занявшая третье место - 1 балл.

Объекты лагеря	Спрятанный числовой шифр	Зашифрованная фраза
Столовая	19-17-16-19-16-2	Способ
Клуб	23-16-18-16-26-16	Хорошо
Сторожка	25-20-16 20-29	Что ты
Футбольное поле	19-5-6-13-1-20-30 25-20-16-20-16	Сделать что-то
Форум	5-6-13-1-6-26-30	Делаешь
Жилой двухэтажный корпус	13-32-2-10-20-30 20-16	Любить то
Медицинский корпус	6-5-10-15-19-20-3-6-15-15-29-11	Единственный
Воркаут	16-25-6-15-30	Очень

Зашифрованная фраза: «Единственный способ сделать что-то очень хорошо – любить то, что ты делаешь».

Квест № 2 «Фотоориентирование»

Оборудование и реквизит: фотоизображения объектов, расположенных на территории лагеря, телефон с функцией фотосъемки, пишущая ручка, карта лагеря.

Задание: На старте каждая команда получает от куратора игры в социальной сети ВКонтакте фрагмент фотографии. Команде необходимо найти объект или место, фрагмент которого изображен на предложенном фото; далее сделать общую фотографию в этом месте и опубликовать в закрытой группе в социальной сети ВКонтакте с указанием названия команды.

После публикации фотографии (в случае, если место отгадано верно) куратор игры направляет команде следующий фрагмент. Игра завершается после того, как все команды сделали по 12 фотографий; побеждает та команда, которая выполнила задание быстрее.

Оценивание: командам назначается 1, 2 и 3 балла соответственно за 3, 2 и 1 место.

Фрагменты фотографий с изображением объектов и мест лагеря «Северный Артек»





Квест № 3 «Разведшкола»

Оборудование и реквизит: пишущая ручка, мяч, список вопросов, карта лагеря.

Задание: На старте каждая команда получает список вопросов, на которые необходимо найти ответы. Использование сети Интернет запрещено. После того, как ответы найдены, команда направляет их куратору игры. В случае, если даны неверные ответы, то команда может исправить их. Игра заканчивается тогда, когда все команды дали верные ответы на все вопросы. Побеждает команда, которая быстрее всех дала верные ответы на все вопросы.

Оценивание: командам назначается 1, 2 и 3 балла соответственно за 3, 2 и 1 место.

Примеры вопросов, которые можно использовать:

- Сколько лет лагерю?
- Какое любимое блюдо у начальника лагеря?
- Сколько этапов у верёвочного парка?
- Что сегодня в меню на ужин?
- Есть ли в лагере кабинет психолога? Если да, где он находится?
- Сколько дверей в здании администрации?
- Какого цвета занавес в клубе?
- При какой температуре воды возможно купание в лагере?
- Какая любимая спортивная команда у инструктора по физической культуре?
- Какого цвета глаза у старшего вожатого?
- Любые шуточные вопросы о несуществующих вещах или явлениях, например, «В каком году в детском лагере видели НЛО?»



Квест № 4 «Спрятанные шифры»

Оборудование и реквизит: шифры, карта лагеря, разноцветные конверты с заданиями (заранее спрятаны на объектах лагеря).

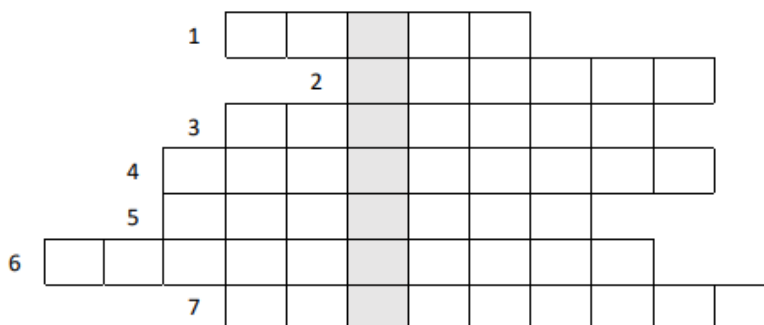
Задание: На старте каждая команда получает первое задание. После того, как команда разгадала шифр, она направляется в то место, о котором говорилось в задании. На точке команде необходимо найти конверт с новым заданием, разгадать шифр и узнать, куда бежать дальше. У каждой из команд конверт соответствует цвету их стихии. Перепрыгивать конверты команд-

соперников строго запрещено! Игра завершается тогда, когда все команды верно справились со всеми заданиями. Побеждает команда, которая быстрее всех справилась с шифрами.

Оценивание: командам назначается 1, 2 и 3 балла соответственно за 3, 2 и 1 место.

Примеры заданий квеста
«Спрятанные шифры»

Воркаут



1. Речевка из нескольких строк, более полно раскрывающая суть названия отряда (*Девиз*)
2. Форма рефлексии в детском лагере (*Огонек*)
3. Утренний комплекс физических упражнений (*Зарядка*)
4. Культурно-развлекательное мероприятие с танцами (*Дисотека*)
5. Специалист, участвующий в деятельности детского коллектива (*Вожатый*)
6. Разъяснение основных правил поведения (*Инструктаж*)
7. Соревнование в детском лагере, где участникам необходимо как можно быстрее выполнить задание и сделать фотографии на различные тематики (*Фотокросс*)

Скалодром

1 раз на юго-восток ⇨ 1 раз на юго-запад ⇨ 1 раз на север ⇨ 1 раз на северо-восток ⇨ 1 раз на восток ⇨ 1 раз на юг ⇨ 1 раз на восток ⇨ 1 раз на юго-запад ⇨ 1 раз на запад ⇨ 1 раз на юго-восток ⇨ 1 раз на юго-запад ⇨ 1 раз на юго-восток ⇨ 1 раз на северо-восток ⇨ 1 раз на восток ⇨ 1 раз на юго-восток ⇨ 1 раз на восток ⇨ 1 раз на юг ⇨ 1 раз на юго-восток ⇨ 1 раз на юго-запад ⇨ 1 раз на север ⇨ 2 раза на северо-запад ⇨ 2 раза на северо-восток ⇨ 1 раз на запад ⇨ 2 раза на юго-восток ⇨ 1 раз на восток ⇨ 1 раз на юг ⇨ 1 раз на восток ⇨ 1 раз на северо-восток ⇨ 1 раз на юго-восток ⇨ 1 раз на запад ⇨ 1 раз на северо-восток ⇨ 3 раза на северо-запад ⇨ 1 раз на юг ⇨ 1 раз на запад ⇨ 1 раз на юг

старт	С		Ъ	Я		Я	Е			
								И		Ы
		К	Ф			Н				
Д						Д			С	
							М			
	Д	А				Л		Р		
Ы			Т							О
			Ж			О		Ю		
Г	К				Б			Ш		Й
		Х			Я					
О					З	Э			Е	Ц
	М			П			Б			

Клуб

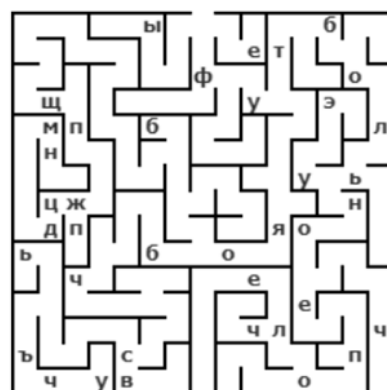
28 октября 10 июля 9 июля 18 мая

ы	б	р	у
а	н	м	к
х	л	и	ч

Столовая

Ж	А	Ф
С	Л	Т
Я	В	О

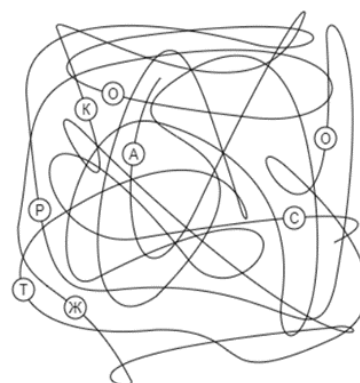
Футбольное поле



Медицинский блок



Сторожка



Данный QR-код содержит в себе ссылку на Квестодел - онлайн-конструктор квестов, где вы можете создать подобные задания всего за одну минуту



Мастер-класс по проведению огоньков «Колдовской круг»

Цель: закрепление технологии проведения огоньков, ознакомление с вариантами проведения различных видов огоньков, демонстрация элементов их проведения.

Огонёк – это увлекательная форма отрядной работы и сильное воспитательное средство. Особая форма общения, позволяющая каждому участнику высказаться, понять других, проанализировать день, ситуацию, раскрыть себя с необычной стороны, научиться понимать

других людей, слушать и слышать. Организация общего разговора позволяет водителю обсудить с детьми практически любую тему.

Размещение участников: участники сидят на стульях или ковриках, образуя круг, в центре которого – беспроводная гирлянда и светильник-проектор звездного неба на батарейках.

Идея для огонька № 1 «Гороскоп»

Вид огонька: огонек знакомств.

Оборудование и реквизит: карточки с описанием знаков Зодиака

Содержание: дети распределяются по группам – знакам Зодиака. Водителем озвучивается краткая характеристика определенного знака Зодиака. Затем детям – представителям данного знака предлагается рассказать о себе (особенностях характера, увлечениях, талантах, интересных случаях из жизни и т.д.), а также ответить на вопросы:

«Как ты думаешь, соответствует ли описание знака Зодиака, под которым ты родился, твоим личностным качествам?»,

«По каким позициям ты принципиально не согласен с описанием?»,

«Какой из знаков тебе больше всего нравится и почему?».

Необычность такой характеристики способствует запоминанию личности ребят через выделение необычных качеств.



Дева (23.08. -22.09)

Стихия – Земля

Вы стремитесь к идеалу – кристально чистой одежде, ровным книжным полкам, заправленной кровати. У вас всегда есть цель, к которой вы будете упорно идти.

Положительные качества: сдержанность, находчивость, трудолюбие, любовь к чистоте и порядку.

Девы славятся по праву Ласковым и добрым нравом
Всех милей, нежнее, краше
И счастливей ДЕВА наша!

Идея для огонька № 2 «Незаконченные предложения»

Вид огонька: любой

Оборудование и реквизит: карточки с предложениями, шляпа или кубик с прозрачными карманами.

Широко известный метод «незаконченные предложения» прекрасно подходит для огонька.

Его можно организовать в форме игры «Шляпа»: водитель достает шляпу, в которой находятся карточки с незаконченными предложениями, и пускает ее по кругу. Каждый ребенок вынимает карточку, зачитывает начало предложения и заканчивает его информацией о себе.



Вожатый побуждает детей давать развернутые аргументированные ответы, при необходимости задавая наводящие вопросы. Вместо шляпы можно использовать кубики с прозрачными карманами, в которые вложены листы с незаконченными предложениями.

При организации такого огонька вожатому нужно обеспечить достаточную освещенность помещения, чтобы не навредить зрению детей.

Содержание предложений будет зависеть от вида огонька.

Примеры для аналитических огоньков: Мне удалось..., Сегодня я смог помочь ... с ..., День дал мне урок..., Я хотел(а) бы, чтобы завтра..., Было трудно..., Сегодня я понял(а), что... Сегодня я почувствовал(а)... Теперь я могу...

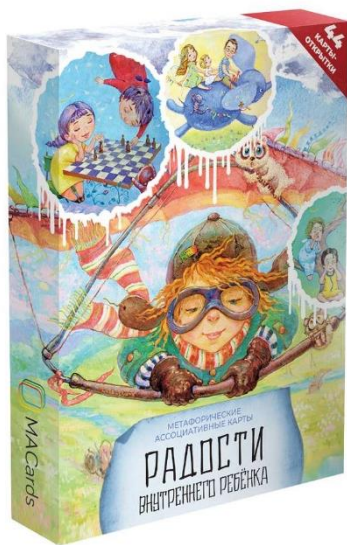


Примеры для тематических огоньков: В старости я буду... Моя самая большая мечта... Если бы я был волшебником, то... Для меня дружба - это... Я хочу стать ..., потому что... Моя семья – это...

Идея для огонька № 3 «Метафорические ассоциативные карты (МАК)»

Вид огонька: любой

Оборудование и реквизит: метафорические ассоциативные карты, например, колода «Радости внутреннего ребёнка» (из 44 карт)



Одной из разновидностей арт-терапии являются метафорические ассоциативные карты. МАК – это своеобразное зеркало, отражающее состояние человека: в разные периоды жизни и в контексте разных тем ассоциации и толкование изображения карты будут отличаться даже у одного и того же человека. Важно помнить, что в работе с проективными картами нет «правильных» или «неправильных» ответов: то, что рассказывает ребенок, держащий карту, всегда существеннее, чем любые интерпретации со стороны других.

К преимуществам применения МАК при работе с детьми, как правило, относят то, что:

- Карты воспринимаются как игра, а игровой формат снижает напряжение и тревожность;
 - Карты помогают легко установить контакт. Сначала взрослый с помощью карты рассказывает о себе, а потом даёт такую возможность детям;
 - Опираясь на карту, детям легче рассказать о себе, своих эмоциях и переживаниях;
 - Карты развивают эмоциональный интеллект ребенка и его творческий потенциал.
- Существует две основные стратегии работы с картами:
- произвольный, открытый выбор карт - когда изображения на картах видны, и детей есть возможность выбрать любую понравившуюся карточку;
 - закрытый выбор, выбор вслепую, наугад - когда карты перевернуты вверх «рубашкой», и ребенок не видит изображения.

Работа с открытыми картами более безопасна, она предполагает больший контроль над ситуацией и соответственно снижает тревогу. Поэтому на начальных стадиях работы имеет смысл выбирать именно эту стратегию, а постепенно, по мере адаптации детей и ощущения ими безопасной атмосферы переходить на работу с закрытыми картами.

На огоньке каждому ребенку предлагается выбрать карту и по очереди ответить на вопрос. Здесь важно отметить, что при работе с картами важно побуждать детей не быть буквальными в их интерпретации, лучше, если изображение рассматривается как символ или метафора. Вопросы для интерпретации будут зависеть от вида огонька. Приведём примеры вопросов и заданий:

- Что у вас общего с изображением на карте?
- Ответьте на вопрос: «Кто я?»
- При помощи карты опишите, что вы больше всего цените в дружбе.
- Представь, что вы держите обложку своей будущей книги (афиши, снятого тобой фильма).

Расскажите о своей книге (фильме), о жанре и сюжете.

- Расскажите о своей идеальной будущей профессиональной деятельности.
- Каким должен быть современный детский лагерь?
- Погадайте самому себе: расскажите, что вас ждет в ближайшем будущем.

Ещё одним вариантом работы с МАК на огоньке может быть сочинение общей сказки, сюжет которой складывается из поочередной интерпретации карт каждого участника. Сюжет сказки может сочиняться и методом «из конца в начало», когда вожатый предлагает концовку сказки, а дети фантазируют, какие события этому предшествовали.

Буравцова, Н.В. Использование ассоциативных карт в работе с детьми и подростками. – Новосибирск. 2017. – 200 с.



Идея для огонька № 4 «Аукцион ценностей»

Вид огонька: тематический огонёк.

Оборудование и реквизит: карточки с названиями ценностей.

Детям выдаётся определённое количество жетонов, на которые они в течение дня могут купить предложенные товары:

- хорошая просторная квартира (либо большой уютный дом) – 1 жетон;
- верность тех людей, которые для вас дороги – 2 жетона;
- полностью оплаченный отдых в течение месяца в любой точке земного шара для вас и вашего лучшего друга – 2 жетона;
- полная гарантия того, что вы окончите школу с медалью – 2 жетона;
- самая большая популярность в кругу знакомых в течение двух лет – 1 жетон;
- один настоящий друг – 2 жетона;
- хорошее образование – 2 жетона;
- предприятие, приносящее большую прибыль – 2 жетона;
- дружная семья – 2 жетона;
- Всемирная слава – 3 жетона;
- изменить свою внешность или любую черту своего характера – 1 жетон;
- быть всю жизнь довольным собой – 2 жетона;
- чистая совесть – 2 жетона;
- умение добиваться успеха во всём, чего бы вы ни пожелали – 3 жетона;
- крепкое здоровье – 2 жетона.

Таким образом, детям предоставляется возможность условно прожить жизнь в процессе игры, расходуя заработанные ресурсы и получая от жизни то, что им необходимо. Каждый ребенок получает возможность приобрести именно те ценности, которые, по его мнению, могут дать возможность чувствовать себя счастливым, быть удовлетворенным жизнью.

На огоньке дети рассказывают о своей покупке и отвечают на вопросы:

- «Доволен ли ты своим выбором?»
- «Каким образом был осуществлен выбор?»
- «Сожалеешь ли ты о том, что чего-то не «приобрел(а)»?
- «Хотел(а) ли ты поменять товар на другой? Почему?»

Идея для огонька № 5 «Легенды и притчи»

Вид огонька: любой

Дети очень хорошо воспринимают язык притч, легенд и мифов и в благоприятных условиях готовы искренне обсуждать их содержание. Важно, чтобы каждая услышанная история соответствовала теме огонька и вызывала у детей эмоциональный отклик. Лучше, если легенда/притча не будет читаться с листа; а будет заучена и рассказана с чувством, толком, расстановкой и контактом глаз. Именно это произведёт на детей наибольший эффект.

Притчи и легенды можно подобрать не только из сборников, которые находятся на просторах Интернета, но и придумать их самостоятельно. Хочется отметить, что в 2022 году написание сценария огонька с вожатской легендой было одним из испытаний регионального конкурса профессионального мастерства вожатых, который ежегодно организуется нашим Центром. С данным заданием ребята справились на «отлично».

Легенда победительницы конкурса профессионального мастерства вожатых «Вожатское сердце Поморья - 2022» Кучер Ольги

Это был обыкновенный человек, живущий на планете Земля. И мечта у него была обыкновенная, простая, другой и за мечту ее не посчитал бы...уютный домик, маленькая машина, любимая жена и славные детишки. Человек умел не только мечтать, но и работать. Он построил свой дом, и дом даже получился не слишком маленьким. Встретил девушку, которую полюбил, и она полюбила его. Человек купил машину, чтобы можно было ездить в путешествия и быстрее возвращаться домой. Он даже купил еще одну машину – для жены, чтобы не слишком скучала без него. У них родились дети: не один, не двое, а четверо прекрасных, умных детей, которые любили родителей.

И вот, когда мечта исполнилась, ему вдруг стало одиноко. Его любила жена, его обожали дети, в доме было уютно, и все дороги мира были открыты перед ним. Но чего-то не хватало. И однажды, темной осенней ночью, когда холодный ветер срывал последние листья с деревьев, человек вышел на балкон своего дома и посмотрел окрест. Он искал свою мечту, без которой стало так тяжело жить. Но мечта о доме превратилась в кирпичные стены и перестала быть мечтой. Все дороги лежали перед ним, и машина стала лишь сваренными вместе кусками железа. Даже женщина, спавшая в его постели, была обычной женщиной, а не мечтой о любви. И человек подумал, что было бы очень хорошо выйти из своего прекрасного дома, пнуть в крыло роскошную машину, помахать рукой жене и уйти навсегда...

Но он спустился в спальню, лег рядом с женой и уснул. Не сразу, но все-таки уснул. И старался больше не выходить из дома, когда осенний ветер играет с опавшей листвой. Человек постиг то, что некоторые узнают в детстве, но многие не понимают и в старости. Он осознал, что нельзя мечтать о достижимом. С тех пор он старался придумать себе новую мечту, настоящую. Конечно же, это не вышло. Но зато он жил мечтой о настоящей мечте.

Примерные вопросы для обсуждения с детьми:

- Как вы думаете, нужно ли мечтать?
- Есть ли у вас мечта?
- Что вам нужно сделать для того, чтобы мечта осуществилась?
- Какие ваши качества помогут вам осуществить ее?
- Чем вы готовы пожертвовать ради своей мечты?
- Чем мечта отличается от цели?
- Почему, на ваш взгляд, многие взрослые перестают мечтать?

Идея для огонька № 6 «Использование чек-листов»

Вид огонька: аналитический огонек.

Оборудование и реквизит: чек-листы на каждого ребенка.

Утром детям выдаются чек-листы с интересными заданиями на день. Темы заданий будут зависеть от целей, которые вожатый хочет достичь (сплотить детей, разрядить обстановку, др.). В течение дня дети выполняют предложенные задания, а вечером на огоньке делятся впечатлениями, рассказывают о трудностях и своих успехах.

Можно также сделать чек-лист на целую смену, а на прощальном огоньке подвести итоги.

Примеры заданий для чек-листа:

- обними 10 человек из своего отряда;
- помоги вожатому в отрядном деле;
- устрой добрый розыгрыш для своего вожатого/воспитателя;
- сделай фото на память в любимом месте в лагере;
- по пути в столовую начни вместе с отрядом петь зажигательную песню.



Идея для огонька № 7 «100 вопросов вожатому» и «100 вопросов детям»

Вид огонька: огонек знакомство, тематический огонек.

Во время огонька «100 вопросов вожатому» перед детьми стоит задача задать вожатому как можно больше вопросов: разных, увлекательных, содержательных. Важно, чтобы дети как можно больше узнали о вожатом. У вожатого есть только три возможности отказаться от ответа на вопрос. Если вожатый отказывается три раза, выигрывают ребята и могут загадать ему отрядное желание. Если наоборот – желание загадывает вожатый. Вопросы из разряда: «Сколько звёзд на небе?» не засчитываются. В процессе огонька вожатый помогает детям корректно формулировать вопросы.

К огоньку «100 вопросов детям» вожатый должен заранее подготовиться, включив вопросы на развитие ценностно-смысловых ориентаций.

Интеллектуальная викторина «Турнир Трёх Стихий» (по типу игры «Мозгобойня»)

Цель: закрепление материала, изученного в рамках курса подготовки вожатых; выявление общей эрудированности обучающихся в вопросах, касающихся сферы детского отдыха и вожатской деятельности; знакомство с методикой организации и проведения интеллектуальных игр.

Оборудование и реквизит: ноутбук с мультимедийной презентацией вопросов игры; колонки; телевизор (экран); столы и стулья для участников; 6 бланков для ответов каждой команде; ручка каждой команде; бланки с правильными ответами каждому члену жюри; бланки для заполнения баллов на каждую команду, итоговая таблица; ручки для жюри.

Описание мероприятия: 6 раундов состоят из 5 вопросов. Вопросы представлены на экране и озвучиваются ведущим. На обдумывание 1 вопроса дается 60 секунд. Ответы записываются на бланки. После завершения раунда ведущий быстро повторяет вопросы, а

команды получают еще 30 дополнительных секунд. После завершения времени бланки должны быть сданы жюри. После каждого раунда зачитываются правильные ответы. Правильный ответ оценивается в 1 балл.

2 раунд состоит из 10 вопросов. Во 2 раунде участникам нужно дать ответ «Верю» или «Не верю». Также в данном раунде у участников есть возможность сократить время для других команд. У участников на столах есть таблички, если они уже дали ответ, то поднимают табличку вверх. Как только вверх будет поднято 6 табличек – ведущий переходит к следующему вопросу. В конце раунда вопросы не повторяются. Дополнительное время – 30 секунд.

4 раунд состоит из 5 вопросов. Также в данном раунде у участников есть возможность сократить время для других команд. У участников на столах есть таблички, если они уже дали ответ, то поднимают табличку вверх. Как только вверх будет поднято 6 табличек – ведущий переходит к следующему вопросу. В конце раунда вопросы не повторяются. Дополнительное время – 30 секунд.

7 раунд состоит из 5 вопросов. Время на обдумывание – 60 секунд. В 7 раунде у команд есть возможность получить 2 балла за правильный ответ. Если команда уверена в ответе, напротив него она ставит «галочку». Если ответ верный, то команда получает 2 балла. Если ответ не верный, то 2 балла вычитаются. В случае, если напротив ответа «галочка» не стоит, то при верном ответе баллы не удваиваются, а при неправильном ничего не вычитается. Вопросы не повторяются, дополнительного времени не дается.

Подсчет очков производится членами жюри – организаторами. Максимальное возможное количество баллов – 35.

Образец бланков участников

Раунд	
Команда	
Группа	
№	Ответ
1	
2	
3	
4	
5	

Вопросы интеллектуальной викторины «Турнир трех стихий»

Вопрос	Ответ	Комментарий к ответу
Раунд 1. Разминка		
1. Фильм «Подвиг Геракла» 1956 года, имел такой успех, что миллионы мальчишек стали по утрам делать ЭТО. Также ЭТО является неотъемлемой частью распорядка дня в любом лагере. Назовите ЭТО.	Зарядка	Многие лагеря направлены на оздоровление детей, а физическая активность является одной из важнейших составляющих этого.
2. ОН является практически незаменимой личностью в лагере. Без него невозможна организация одного из важнейших процессов в лагере. А в одной известной лагерной кричалке ОН являлся последним вариантом голодных детей. Назовите ЕГО.	Повар	Кричалка: «Мы идем в столовую, кашу есть перловую. Каша нету – не беда! Будем кушать провода. Если нету проводов – будем кушать поваров!»

Вопрос	Ответ	Комментарий к ответу
4. Если бы в Древней Греции были маркетологи, то слоган ЭТОГО мог звучать следующим образом: «Украдено Прометеем». Если к ответу добавить суффикс, то получится эффективная форма организации рефлексии детей в лагере. Запишите в бланки слово с суффиксом.	Огонек	Само название «огонек» связано с вечерними кострами, но слово «Огонек» означает не только костер. Это искорка заинтересованности каждого делами всех в отряде, теплоты взаимоотношений и свет дружбы.
5. ЭТО является примером соревнования детей в лагере. ЭТО призвано активизировать мыслительную деятельность детей и расширить их кругозор. Вы точно хотя бы раз участвовали в этом. Назовите это двумя словами, начинающимися на одинаковую букву.	Интеллектуальная игра	Сейчас все участники конкурса участвуют в интеллектуальной игре, поэтому фраза «хотя бы раз» в вопросе – верна.
Раунд 2. Верю – не верю		
1. Верите ли вы, что конфеты нельзя использовать в качестве поощрения и награждения детей?	Не верю	Использование конфет в качестве награды не запрещено; ребята, несомненно, будут рады сладости. Однако главный минус конфет в том, что дети не смогут сохранить их на память о лагере в отличие от грамот, медалей, значков.
2. Верите ли вы, что в утренний комплекс зарядки запрещено включать упражнение «Наклоны головы назад»?	Верю	Наклоны и запрокидывания головы назад считаются опасными и запрещенными. В детском возрасте они опасны из-за нестабильности шейного отдела позвоночника, плохо сформированных мышц шеи.
3. Верите ли вы, что наиболее удачным временем проведения упражнения «Черный стул» является заключительный период лагерной смены?	Не верю	Упражнение «Черный стул» категорически запрещено проводить с временным детским коллективом.
4. Верите ли вы, что вожатый не имеет права выдавать детям таблетки от головной боли при условии, что родитель ребенка дал разрешение на это, а ребенок подтверждает, что всегда пьет именно эти таблетки и они помогают?	Верю	Вожатый не должен заниматься самолечением детей. При жалобах ребенка на здоровье необходимо немедленно показать ребенка врачу.
5. Верите ли вы, что публикация вожатым фотографий детей отряда на своей странице в социальной сети не является нарушением Федерального закона «О персональных данных»? При условии, что вожатый официально трудоустроен в лагере, а у лагеря есть согласие родителей (законных представителей) на обработку персональных данных ребенка?	Не верю	Согласие на обработку персональных данных ребенка, которое дали лагерю законные представители данного ребенка, не распространяется на вожатых и других работников.

Вопрос	Ответ	Комментарий к ответу
6. Верите ли вы, что наиболее верный способ остановить кровотечение из носа – это запрокинуть голову назад? Об этом говорится в правилах оказания первой помощи.	Не верю	Запрокидывать голову назад запрещено, так как это приводит к заглатыванию крови, попаданию ее в желудок и дыхательные пути, что может вызвать рвоту кровью и остановку дыхания.
7. Верите ли вы, что без игры «Снежный ком» не обходится ни одна смена в детском лагере, потому что это стало доброй традицией?	Не верю	Проведение игры «Снежный ком» считается в вожатской «тусовке» плохим тоном. Если данная игра вам очень нравится, то придумайте её модификацию и дайте игре другое название.
8. Верите ли вы, вечерние огоньки нужно проводить и с детьми младшего школьного возраста, несмотря на неусидчивость детей?	Верю	Огоньки можно и нужно проводить с детьми младшего школьного возраста. Главное - учесть особенности данного возраста.
9. Верите ли вы, что в течение смены важную информацию необходимо повторять так часто, пока дети её не усвоят?	Верю	К примеру, традиции лагеря и правила безопасности усваиваются детьми не сразу. Вожатому очень важно систематически напоминать и проговаривать их, используя разные примеры и методы.
10. Верите ли вы, что при планировании какого-либо мероприятия изначально нужно определиться с формой его проведения (КВН, викторина, веселые старты и другое) и лишь потом подбирать содержание?	Не верю	Мы должны помнить правило: «Содержание первично, а форма вторична», то есть при планировании мероприятия мы изначально определяемся с его темой и содержанием, а лишь потом с формой. Согласитесь, не этично устраивать КВН на тему «Великой Отечественной войны»

Раунд 3. PROлагерь (вопросы по фильмам, книгам, песням про лагерь и вожатых)

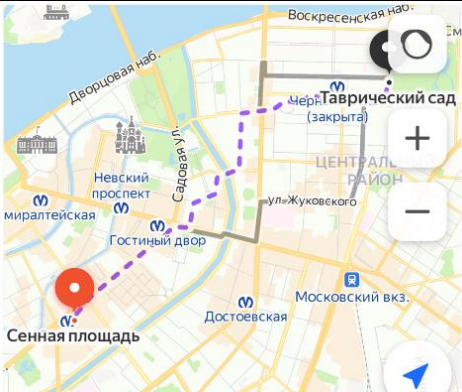
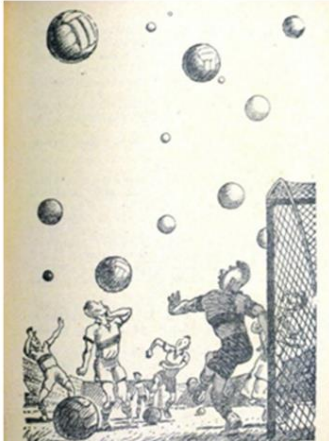
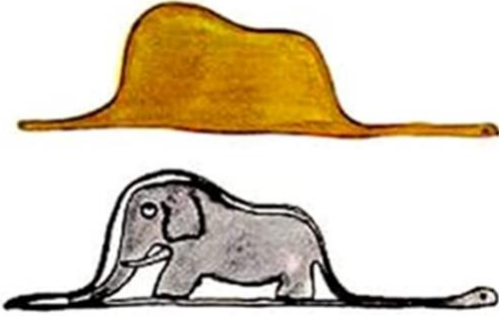
1. Песни группы DABRO популярны у современных детей. В одной из песен можно найти два слова, которыми также называют один из законов в лагере. Что это за слова?	Ноль-ноль	Закон «ноль-ноль» или «закон точного времени». Строчка из песни: «А на часах ноль-ноль. Я старше на год и пришел мой день»
2. Этот день является традиционным практически во всех лагерях. Именно к нему и готовится товарищ Дынин из советского фильма «Добро пожаловать, или посторонним вход воспрещен». Назовите этот день	Родительский день	Родительским днем в лагере называют тот день, когда к детям приезжают родители. Он часто бывает целенаправленно организованным, как в фильме «Добро пожаловать или Посторонним вход воспрещен».



Вопрос	Ответ	Комментарий к ответу
3. Народ придумал много анекдотов про лагерь. В одном из таких анекдотов упоминается «магическая фраза», после которой детям непременно захочется пить, есть, в туалет, да вообще много чего. Что же это за фраза?	«Пора спать». Засчитываются ответы, подходящие по смыслу	Про отбой в лагере придумано не мало смешных историй, тем не менее, это очень важный режимный момент.
4. На слайде представлен фрагмент из российского фильма «Каникулы строгого режима». Внимательно присмотритесь к изображению и ответьте: на каком же мероприятии герой Сергея Безрукова?	День Нептуна	На фрагменте оставлена подсказка: трезубец и река
5. Про детские лагеря написано немало книг. В этом вопросе мы хотим спросить вас об одной. Ее название состоит из двух слов. Первое – это должность верного друга Дон Кихота, а второе – уменьшительное название одного из главных блюд на завтрак в детском лагере. Рекомендуем второе слово написать с большой буквы.	Оруженосец Кашка	В пионерском лагере решили устроить рыцарский турнир по стрельбе из лука. Лихому и смелому семикласснику Володе Новоселову назначили в оруженосцы восьмилетнего Кашку...

Раунд 4. Книги-юбиляры

1. Дайте точное название книги	Незнайка в Солнечном городе	В 2023 году 65 лет исполняется известной сказке Н.Н. Носова «Незнайка в Солнечном городе». Главная мысль произведения: нужно с осторожностью относиться к своим желаниям. Также смысл сказки заключается в том, что дружба – это самое ценное, что мы можем иметь в этом мире.
2. Мультипликационную версию данного произведения знали и знают практически все в нашей стране. Посмотрите на актеров (на слайде) и напишите на своих листочках автора этого произведения. <i>На слайде представлены фото О. Табакова, Л. Дурова, И. Охлобыстина и В. Талызиной</i>	Эдуард Успенский	50 лет в 2023 исполняется прекрасной позитивной книге «Дядя Федор, пес и кот» Э. Успенского. Многие из вас смотрели мультфильм, а мы рекомендуем прочитать и книгу.
3. На экране «схема известной погони». Все вы ее прекрасно знаете. Вспомните, кто же был главным героем данного произведения. В бланке запишите название произведения, а по совместительству и имя главного героя.	Мойдодыр	«А от бешеной мочалки Я помчался, как от палки, А она за мной, за мной По Садовой, по Сенной». 100 лет со дня выпуска произведений Корнея Чуковского «Мойдодыр» про мальчика-

Вопрос	Ответ	Комментарий к ответу
		грязнулю и «Тараканище». Писатель считал, что «писатель для малых детей непременно должен быть счастлив, как и те, для кого он творит».
4. Посмотрите на экран. Теперь это можно назвать модификацией игры в футбол. А в книге один из юных главных героев не оценил поступок старшего главного героя. Если вы знаете, как зовут старшего главного героя, то без проблем назовете и название произведения, которому в этом году исполняется 85 лет. 	Старик Хоттабыч	Советская повесть-сказка Лазаря Лагина о приключениях пионера Вольки Костылькова, вышла в свет 85 лет назад. В книге, освобожденный из заточения джинн, начинает служить Вольке, творя всевозможные чудеса, но со временем Волька перевоспитывает Хоттабыча в советского гражданина.
5. Посмотрите на экран и назовите произведение. 	«Маленький принц» А.С. Экзюпери	Этому произведению исполняется 80 лет. Маленький принц видит слона в удаве, а взрослый видит шляпу. Рассказ космического путешественника о своих странствиях близок детям из-за веры в чудо. Взрослых же истории Маленького принца заставляют задуматься о том, что большинство ответов «нужно искать сердцем». Роман учит ответственности, любви, верности, глубокой дружбе.
Раунд 5. Безопасность превыше всего (вопросы про нормативную документацию и безопасность детей в лагере)		
1. В одном шуточном толковом словаре вожатого, найденном на просторах Интернета, этому документу дается следующее определение: «подлежит обязательному изучению, чтоб всегда быть в курсе, правомерно ли ребенок	Конвенция о правах ребенка	На сегодняшний день Конвенция о правах ребенка является основным документом о правах ребёнка на международном уровне. Документ включает 54

Вопрос	Ответ	Комментарий к ответу
шантажирует вас и угрожает судом за несоблюдение его прав». Назовите этот документ		статьи, которые детализируют индивидуальные права детей.
2. Этот документ стал действовать на всей территории Российской Федерации с января 2019 года. Он представляет собой перечисление стандартных требований, предъявляемых к вожатому, руководством лагеря. Благодаря этому документу, родители могут не беспокоиться о безопасности детей, ведь с ними работают ПРОФЕССИОНАЛЫ. Назовите данный документ.	Профессиональный стандарт (Профстандарт) вожатого	Раскроем маленький секрет: при разработке программы курса подготовки вожатых, мы опирались на профстандарт, где прописаны те знания и умения, которыми должен обладать новоиспеченный вожатый
3. Если у ребенка есть сигареты, спички (зажигалки), ЭТИ предметы, легковоспламеняющиеся вещества и аналогичные этому вещи, их необходимо забрать и передать родителям, либо написать расписку, что указанные предметы «как представляющие угрозу для здоровья детей получены на хранение и подлежат возврату родителям по окончании смены». Какие 2 слова мы заменили на слово ЭТИ?	Коллюще-режущие	Исследования показывают, что возглавляют список причин отказа родителей от поездок ребенка в детские лагеря - опасения за его безопасность и здоровье в лагере. Каждый вожатый знает, что организовать отдых ребёнка нужно не только интересно, но и безопасно.
4. Некоторые особи данных животных очень опасны. Несмотря на небольшой размер, они могут принести большие проблемы. Санитарно-эпидемиологические требования для лагерей также обязательно упоминают этих животных, особенно в весенне-летний период, а также призывают проводить акарицидную обработку территории. О каком животном идет речь?	Клещ	Да, клещ – это насекомое. А насекомые относятся к Царству животных. В целях профилактики различных инфекционных болезней перед открытием смены обязательно проводится противоклещевая (акарицидная) обработка территории лагеря.
5. «Наказ о градском благочинии» был первым правовым актом, содержащим все основные положения, присущие профессиональной охране от НЕГО. Про НЕГО есть сказки у Маршака и Чуковского. А вот в детском лагере следует провести инструктаж о том, чтобы ЕГО не случилось. О чем же идет речь?	Пожар	Важной профилактической мерой противопожарной безопасности является проведение инструктажа. Детям необходимо рассказать о том, что нельзя делать на территории лагеря (например, курить), а также объяснить, как действовать в случае пожара.
Раунд 6. Осторожно, дети! (вопросы по детской психологии, развитию, физическим возможностям)		
1. У лошади ЕГО можно узнать по зубам, у женщины ЕГО вообще лучше не узнавать. А вот при занятиях с ребенком в лагерях ЕГО необходимо	Возраст	У каждого возраста есть свои особенности физического, психического, социального развития, свои типы ведущей деятельности и специфические

Вопрос	Ответ	Комментарий к ответу
учитывать. Какое слово мы заменили на слово ЕГО.		потребности. При работе с детьми все это необходимо учитывать.
2. На экране представлены стадии развития временного детского коллектива по системе Лутошкина. Одна из стадий скрыта. Воспроизведите ее точное название. Подсказка: вам необходимо записать в единственном числе произведение русской литературы или российский праздник выпускников. 	Алый парус	На данной стадии происходит укрепление, сближение ценностных ориентаций и сплочение отряда. Развивается как внутригрупповая, так и межгрупповая активность. Девиз: Один за всех и все за одного. Также в этом году книге А. Грина «Алые Паруса» исполняется 100 лет. Из книги можно подчерпнуть идеи для проведения отрядных огоньков и мероприятий.
3. Это особые смены в детском лагере. Они направлены на совместный отдых детей с ограниченными возможностями здоровья с детьми, не имеющими таких ограничений. Как называются такие смены?	Инклюзивные	Дети с ограниченными возможностями здоровья могут отдохнуть в детском лагере лишь при условии, если в нём созданы специальные условия.
4. ЭТО является одним из любимых занятий детей в лагере, но это требует большой внимательности от вожатых. При ЭТОМ вожатые разделяются и находятся в двух разных средах. С одним вожатым может находиться не более 10 детей. Также у этого занятия есть специальный руководитель. Что это за занятие?	Купание	Во время купания в открытом водоеме одновременно в воду заходят не более 10 детей отряда. При этом один вожатый находится в водоеме с детьми, а второй контролирует процесс купания с берега. Общей организацией купания руководит спасатель или инструктор по плаванию.
5. Один лагерь с автомобильным уклоном опубликовал следующую фотографию элемента презентации отряда, выраженного в графическом виде. Примером оформления чего она служит? 	Отрядный уголок	Отрядный уголок — это место, где работает отряд, и стенд, отражающий жизнь отряда. Здесь представлены успехи и победы отряда, их фантазии, изобретательность, мастерство, это своеобразная газета, причем постоянно действующая, живая, творческая.
Раунд 7. Финал		
1. История первого ЕГО начинается в 1876 году в швейцарских Альпах. Пастор Герман Вальтер Бион открыл	Лагерь/ детский лагерь	На сегодняшний день по всему миру действует большое

Вопрос	Ответ	Комментарий к ответу
первый аналог ЭТОГО, основной целью которого было духовное и физическое воспитание детей, а Библия послужила отличной базой для морального и интеллектуального развития детей. Назовите ЕГО.		количество типов и видов детских лагерей.
2. У работников туристской отрасли есть такое высказывание: «ОНО начинается в марте». Это высказывание можно применить и к вожатым. О чём идёт речь?	Лето	Действительно, всю смену в детском лагере можно разделить на 5 периодов. Первый из них – подготовительный – начинается задолго до начала смены.
3. Первый атомный ОН появился в СССР в 1959 году. Казалось бы, что ЕГО ничего не связывает с детским лагерем, но такое же название получили игры для снятия психологических барьеров и напряженности между детьми. О чем речь?	Ледокол	Игры-ледоколы помогают снять психологические барьеры и зажимы, сделать шаг к растапливанию льда в новом коллективе и созданию в нем дружеской атмосферы.
4. Один известный писатель выпустил книгу «Грамматика Фантазии». Вот что он сам говорит о ней: «В книжке говорится о некоторых путях придумывания рассказов для детей и о том, как помогать детям сочинять самим». Вы, может быть, и не слышали об этой книге, но точно знаете другую книгу этого автора – в ней идет речь про овощи и фрукты. Назовите имя писателя.	Джанни Родари	Джанни Родари автор известной детской книги «Приключения Чиполлино». И если вы ещё не читали книгу «Грамматика фантазии», то обязательно рекомендуем вам это сделать. Уверены, что это творение Джанни Родари станет вашей настольной книгой.
5. 24 июня 1927 года во Всесоюзном пионерском лагере «Артек» была впервые введена должность отрядного вожатого. Чем в настоящее время для вожатого примечательна дата 24 июня?	24 июня отмечается Международный день вожатого	Очень скоро этот день станет и вашим профессиональным праздником. Вам повезло, так как Международный день вожатого отмечается еще и 10 октября. Кому интересно – можете поразбираться сданным вопросом.

Команды, занявшие призовые места, получали баллы в «Звездном рейтинге магов» и были награждены победными вымпелами.

Учебная тренировка (эвакуация) по пожарной и антитеррористической безопасности «Защита от тёмных искусств»

Учебные тренировки (эвакуации) по пожарной и антитеррористической безопасности – важный элемент обеспечения комплексной безопасности в детском лагере. Проведение эвакуаций на инструктивном сборе позволяет практически отработать действия при обнаружении подозрительных предметов и эвакуации детей из здания, а также алгоритм действий при возникновении пожара.

Обучающиеся знакомятся с особенностями помещений в зданиях детского лагеря (спальные корпуса, столовая, клуб), в котором они будут работать, начинают обращать более пристальное внимание на места расположения первичных средств пожаротушения и планов

эвакуации. Здесь, на практике, у будущих вожатых начинают возникать вопросы, которые их не волновали ранее - во время изучения тем раздела «Основы безопасности жизнедеятельности» в аудиторном формате.

Внимательность будущих вожатых мы проверяли с начала сбора, подложив к корпусам, где проживали обучающиеся, предмет в черном пакете. Таким образом мы хотели узнать, обратят ли ребята своё внимание на подозрительный предмет неизвестного происхождения и как поступят в случае его обнаружения.

Игротека «Магическая карусель»

Цель: расширение представления обучающихся об игровой деятельности; знакомство участников с настольными играми, особенностями их проведения и возможностями модификации.

Игра – это основной способ воспитания и обучения детей, а для вожатого – основная форма работы с отрядом. В настоящее время большой популярностью пользуются настольные игры. У многих настольные игры ассоциируются с семейным времяпрепровождением, с классическими шахматами, шашками и «бродилками»; но настольные игры могут быть рассчитаны на большое количество человек, а также имеют разностороннюю направленность. Они развивают логическое мышление, память, внимательность, умение предвидеть ситуацию, находить выход из сложного положения, а также учат находить взаимопонимание с другими игроками, решать возникающие конфликты и не уходить от проблем.

Для игротеки мы выбрали несколько популярных настольных игр. Включая в программу сбора игротеку, мы ставили перед собой задачу – разрушить у вожатых укоренившийся стереотип, что настольные игры – это только шахматы и шашки, это не современно, скучно, и настольным играм нет места в детском лагере.

Оборудование и реквизит: 4 стола, настольные игры, стулья по количеству участников.

Формат: игротека проводилась с использованием педагогического приёма «Вертушка»: группа обучающихся была разделена на 4 мини-команды (по количеству столов с настольными играми); распределившись по столам, команды играли в настольную игру, которая презентовалась за конкретным столом; по истечении 20 минут команды переходили по часовой стрелке к следующему столу и знакомились с новой настольной игрой. Организовывали знакомство с играми кураторы, закрепленные за каждым столом.

Настольная игра «Мемо»

Оборудование и реквизит: настольная игра «Мемо. Весь мир» (инструкция и карточки)

Играем в оригинальную и модифицированную версии игры.

Варианты игр с карточками «Мемо. Весь мир»:

«Назови достопримечательность»

Это игра по обычным правилам, но с небольшим дополнением. Для победы игрокам нужно собрать наибольшее количество карточек. Карточки выкладываются на стол картинками вниз. Игроки ходят по очереди. Каждый переворачивает любые 2 карточки, стараясь найти пару. Если изображения совпали, игрок забирает пару себе. Теперь он имеет право делать ходы, пока ему не попадутся разные картинки. В этом случае ход переходит к следующему игроку. В этом варианте перед тем, как забрать себе пару, участнику необходимо назвать достопримечательность, изображенную на карточках. Если он назвал неправильно, то возвращает карточки «рубашкой» вверх.

«Найди!»

Этот вариант направлен на развитие внимания. Игрокам также нужно собрать наибольшее количество карточек. В начале игры все карточки раскрываются на поверхности стола «рубашкой» вверх, открывается одна карточка. Далее каждый участник по очереди переворачивает любую карточку, оставляя её открытой. В более усложненном варианте, участники должны назвать, что изображено на картинке. В момент открытия каждой последующей карточки участникам необходимо быть внимательными: когда на столе появляются карточки с одинаковым изображением, игрокам нужно как можно скорее спрятать рукой ту карту, которая была открыта первой и громко вслух произнести ключевые слова: «Нашел(а)!». Шустрый и наблюдательный игрок забирает себе карточки с одинаковой картинкой. Если играющий поторопился и прикрыл рукой не ту карточку, то по правилам он должен отдать в общую коробку одну собранную им пару.

«Последовательность»

Для игры необходимо разложить карточки в любой последовательности вверх картинками и дать игрокам время на запоминание. Для усложнения игры можно использовать большое количество карточек, расположить их хаотично или сократить время для запоминания.

После - попросить ребят закрыть глаза и в это время произвести какие-либо изменения с карточками: убрать одну или несколько карт, заменить на карточки с другими картинками, положить дополнительные карточки, поменять карточки местами. Задача игроков – понять, что же изменило.



«Снежный ком»

У каждого игрока несколько карт. Первый игрок выкладывает карточку на стол картинкой вверх и называет достопримечательность. Каждый последующий игрок по очереди называет достопримечательности предыдущих игроков (ориентируясь по открытым картинкам), а затем открывают свою карточку и также называет достопримечательность. Игрок, давший неверный ответ, исключается из игры, которая продолжается для других игроков. Игроку, перед ходом которого будет выложена последняя карта, необходимо будет назвать все достопримечательности.

Для усложнения игры можно называть не только достопримечательность, но и страну, в которой она расположена.

«Узнай по описанию»

Ведущий читает по книжке-инструкции описание той или иной достопримечательности. Участникам нужно назвать достопримечательность, о которой идёт речь, и найти её среди разложенных карточек. Назвавший и показавший правильно – забирает карту себе.

Ещё один интересный вариант игры, когда ведущий читает описание достопримечательности, при этом делает остановки (или пропуски слов в предложении), а участникам нужно догадаться, что будет дальше (было пропущено).

«Ранжирование»

Участникам игры дается задание разложить карточки в определенном порядке: удаленности изображенных на них достопримечательностей, например, от Москвы, или создания достопримечательностей.

Настольная игра «Диксит»

Оборудование и реквизит: карточки настольной игры «Диксит», «Имаджинариум» или «Воображариум».

Играем в модификации игры.

«Сказкотворчество»

Участникам предлагается сочинить сказку. Из колоды карт берется одна карточка - это первая страница книги. Первый игрок, глядя на карточку, начинает сказку. Затем второй игрок берет вторую карточку; это значит, что страница книги перевернулась. Игрок, глядя на карточку, должен продолжить рассказывать сказку. И так далее. Важно, чтобы истории детей были объединены общим лаконичным сюжетом и получилась одна сказка.

Сюжет сказки может сочиняться и методом «из конца в начало»: где первая карточка - это последняя страница книги, последующие карточки – страницы, ведущие к началу сказки.

«Симпозиум молодых писателей»

Каждый игрок берет карточку из колоды - это обложка их книги. Участникам предлагается по очереди рассказать о своём произведении (жанр, для кого, о чем книга), а в конце проголосовать за книгу, которую они обязательно бы прочитали.

«Галерея молодых художников» (по механике игры «Снежный ком»)

Каждый игрок берет карточку из колоды. Игроки становятся художниками, а изображения на их карточках – картинами. Игрокам необходимо придумать название своей картине, озвучить его и выложить карточку на стол. Если названия будут состоять более чем из двух слов и будут замысловатыми, это одновременно и усложнит игру и сделает её интересной. Следующий игрок озвучивает название картины первого, говорит название своей. И так далее. Если кто-то ошибается, выполняет какое-нибудь задание команды.

«Предсказание»

В данном варианте карточки становятся гадальными картами. Каждому игроку выдается по несколько карт. Участники, объединившись по 2-3 человека, вытягивают одну карту и по изображению предсказывают будущее (себе или другим). Ведущий задаёт тему, а также уточняет, что предсказания должны быть добрыми и позитивными.

Примеры тем:

- Что ждет меня этим летом
- Совет, который поможет успешно поработать в лагере
- На чем я заработаю свой первый миллион.

Настольная игра «Кодовые имена»

Оборудование и реквизит: настольная игра «Кодовые имена»



Играем по оригинальным правилам игры

Возрастные ограничения: 10+

Количество игроков: от 2 до 8

Правила классического варианта игры можно легко найти в сети Интернет. В соответствии с ними игроки делятся на две команды, равные по силе и количеству. Каждая команда выбирает себе капитана. По условиям игры участники пытаются по подсказкам своих капитанов правильно отгадать карточки с кодовыми именами всех своих агентов.

Куратор обращает внимание игроков, что карточки со словами, входящими в комплектацию игры «Кодовые имена», можно использовать, например, для игры в «Крокодил», где слова на карточках нужно объяснить разными способами (жестами, через ассоциации, рисунок и т.д.).

Настольная игра «Черепашьи бега»

Оборудование и реквизит: настольная игра «Черепашьи бега».

Играем по оригинальным правилам игры, которые можно легко найти в сети Интернет.

Нужно отметить, что оригинальная версия игры «Черепашьи бега» рассчитана на малое количество человек (от 2 до 5 игроков), что позволяет привлечь к игре лишь часть детей отряда. Для увеличения количества участников игру можно вывести из разряда индивидуальных и превратить в командную, где каждый ход обдумывает и делает не отдельный человек, а целая команда. Для удобства можно увеличить размер реквизита для игры. Так, в нашем случае, по примеру Григория Кудашова, большие черепашки были сделаны из спилов деревьев, покрытые краской разных цветов, а игровое поле из круглых карточек соответствующего размера.



Подвижные игры на свежем воздухе «Крибле-крабле-бумс»

Цель: закрепление технологии проведения подвижных игр с обеспечением требований безопасности.

«Не проводи в помещении то, что можно провести на свежем воздухе». Почему так? При активной двигательной деятельности на свежем воздухе усиливается работа сердца и легких, увеличивается поступление кислорода в кровь. Это оказывает благоприятное влияние на общее состояние здоровья. Подвижные игры также способствуют развитию физических качеств (ловкость, быстрота, гибкость, выносливость и др.), требуют активного реагирования на ситуацию, формируют организованность. Подвижные игры являются неотъемлемой частью организации отдыха и оздоровления детей, поэтому крайне важно, чтобы вожатые знали множество интересных подвижных игр и могли безопасно их провести.

Игра «Третий лишний»

Описание игры: выбираются водящий и игрок, который будет убегать, так называемый «третий лишний». Остальные игроки разбиваются на пары и встают друг за другом. Все пары встают по кругу. Получается двойной круг. Водящий становится в центр круга, «третий лишний» стоит за пределами круга. По сигналу начинается гонка. «Третий лишний» должен бегать только за кругом, забежать в круг или отбежать слишком далеко нельзя. И водящий, и убегающий не могут дотрагиваться до пар.



Убегающий может встать к паре впереди, и тем самым, тот кто стоял в паре позади становится «третьим лишним» и начинает убегать от водящего. Игрок, который пристроился к паре должен крикнуть или «беги» или «лишний», тем самым оповестив игрока, стоящего позади, что теперь должен убегать он. Можно сказать и целую фразу: «Много троих, хватит двоих». Получается, что одновременно могут бегать только водящий и «третий лишний». Если «третий лишний» забежал в круг, то он должен пристроиться к какой-нибудь паре. Эта гонка заканчивается тогда, когда водящий осалил убегающего.

Игра «12 палочек»

Оборудование и реквизит: дощечка, 12 палочек, небольшое бревнышко или плоский камень.

Описание игры: дощечка кладется на плоский камень или небольшое бревнышко, чтобы получилось подобие качелей. Все играющие собираются около этих «качелей». На нижний конец кладут 12 палочек, а по верхнему один из играющих ударяет так, чтобы все палочки разлетелись. Водящий собирает палочки, а играющие в это время убегают и прячутся. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найденный игрок выбывает из игры. Любой из спрятавшихся игроков может незаметно для водящего подкрасться к «качелям» и вновь разбросать палочки. При этом, ударяя по дощечке, он должен выкрикнуть имя водящего. Водящий вновь собирает палочки, а все играющие снова прячутся. Игра заканчивается, когда все спрятавшиеся игроки найдены и при этом водящий сумел сохранить свои палочки. Последний найденный игрок становится водящим.

Игра «Краски»

Описание игры: среди участников выбирают одного ведущего-продавца и одного покупателя-монаха, остальные дети становятся красками. Участники-краски стоят в кругу или сидят в беседке, иногда дети становятся в шеренгу. Продавец тихо (на ушко) говорит каждому какой цвет краски ему соответствует. Дети запоминают свой цвет. Монах-покупатель не должен знать цвета красок.

Монах приходит в магазин красок и обращается к продавцу:

- Я монах в синих штанах, пришел за краской.
- За какой?

Монах называет цвет краски (например, голубой).

Если такой краски нет, то продавец отвечает:

- Нет такой! Скажи по голубой дорожке, на одной ножке, найдешь сапожки, поноси, да назад принеси!

Задания для монаха могут быть разные: проскакать на одной ножке, пройти уточкой, вприсядку или как-то по-другому.

Если названная краска в магазине присутствует, то продавец отвечает монаху:

- Есть такая!
- Сколько стоит?
- Пять рублей (Монах громко хлопает по ладони продавца пять раз).

При последнем хлопке названная «краска» вскакивает со своего места и бежит вокруг беседки или шеренги остальных детей. Монах пытается ее догнать. Если он догоняет краску, то сам становится краской, а пойманный участник-краска становится покупателем-монахом и игра продолжается.

Если же монах не смог поймать краску, то игра начинается сначала.

Игра «Шаги»

Оборудование и реквизит: мяч, мел (любой другой предмет для обозначения центра круга).

Описание игры: Игроки образуют круг. Центр круга желательно обозначить мелом. Водящий берет мяч и встает в центр круга. Расстояние от центра круга до остальных игроков должно быть один-два шага.



Водящий подкидывает мячик высоко вверх и называет имя любого игрока из круга. Названный игрок должен попытаться поймать мяч. Если ему это удалось, игрок становится новым водящим, а бывший водящий занимает его место в кругу.

Если игрок не успел поймать мячик, и он упал, коснувшись земли, все игроки разбегаются в разные стороны до тех пор, пока игрок не поднимет мячик и не крикнет «Стоп!».

После того как все игроки разбежались, а водящий поднял мяч, он возвращается в центр круга, выбирает одного из игроков и пытается угадать сколько шагов ему нужно сделать, чтобы осалить выбранного игрока.

Шаги могут быть разными:

- гигантские шаги (максимально длинный шаг на весь размах ноги)
- обычные шаги (обычные средние шаги)
- лилипутские шаги (шажок, при котором пятка одной ноги ставится вплотную к носку другой)
- зонтик (шаг с поворотом на 360 градусов)
- муравьиные шаги (шаги на носочках, одна нога ставится сразу же перед другой)
- утиные шаги (шаги утиным шагом)
- лягушка (один шаг – один прыжок из положения сидя).

Обычно набирается несколько вариантов шагов.

Например, до Пети 4 гигантских шага, 7 лилипутских, 3 зонтика и 5 утиных шага.

После того, как условие задано, водящий начинает делать эти шаги, остальные игроки следят за честностью выполнения и громко считают.

После того, как все шаги пройдены, водящий пытается коснуться рукой до игрока (в некоторых вариантах докинуть мяч).

При этом водящий мог наклоняться вперед, пытаясь дотронуться до игрока и приговаривая: «Можно и березкой гнуться, лишь бы только дотянуться».

Если это получилось, игрок становится новым водящим, если нет, водящий остается прежний.

Игра «Дед Мазай»

Описание игры: водящий отходит, пока игроки договариваются, кого будут изображать, затем подзывают его словами: «Дед Мазай, вылезай». Водящий: «Здравствуйте, ребятки, где вы были, что вы делали?» Игроки: «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем». После чего водящий должен угадать смысл их действий.

Коротков И.М.
Подвижные игры во дворе -
М.: Знание, 1987. - 96 с.



Литвинова М.Ф.
Русские народные
подвижные игры: пособие
для воспитателей детского
сада / М.Ф. Литвинова, под
ред. Л.В. Русской. Москва:
Просвещение, 1986. – 79 с.



Мастер-класс по созданию настольной игры «Практическая магия»

Цель: знакомство с приемом создания настольной игры.

Оригинальное название игры, которая будет изготовлена в рамках мастер-класса - «Перекасти-слово». Это настольная игра, которую можно приобрести в магазине. Однако это не так увлекательно, как сделать своими руками.

Оборудование и реквизит (набор для каждой мини-команды): ватман формата А1, цветная бумага, белая бумага, линейки, ножницы, маркеры, песочные часы или телефон с секундомером.

Группа делится на мини-команды, каждая из которых получает необходимый реквизит.

Шаг 1. Подготовим игровое поле, для этого на ватмане нужно расчертить таблицу, состоящую из 5 столбцов и 17 строк. В центральном столбце таблицы написать буквы: Б В Г Д З И К Л М Н П Р С Т У Ч Я (данные буквы наиболее часто встречаются в словах; при желании их можно заменить другими буквами).

		Б		
		В		
		Г		
		Д		
		З		
		И		
		К		
		Л		
		М		
		Н		
		П		
		Р		
		С		
		Т		
		У		
		Ч		
		Я		

Шаг 2. Подготовить 17 карточек из цветной бумаги размером с ячейки таблицы. На каждой цветной карточке крупным шрифтом написать одну из букв, перечисленных в шаге 1.

Шаг 3. Придумать не менее 40 вопросов/заданий с множеством вариантов ответов. Если команда выбрала тему «Детский лагерь», то вопросы/задания могут звучать следующим образом: «Назовите блюдо из меню детского лагеря», «Перечислите сотрудников детского лагеря». Все вопросы/задания нужно написать на отдельные листы белой бумаги. После того, как все команды подготовили игровые поля и вопросы, они обмениваются ими с другими командами. Каждая команда должна получить новую игру, в комплекте которой идет: игровое поле, 40 карточек с вопросами, 17 карточек с буквами.

Шаг 4. Подготовка к игре

1. Участникам каждой мини-группы нужно разделить на две, желательно равные, команды.

2. Положить между командами игровое поле, а рядом поставь песочные часы или телефон с секундомером.

3. Перемешать все карточки с вопросами и положить их рядом с полем.

4. Разложить карточки с буквами на обозначенные для них места на игровом поле.

5. Определиться, какая из команд ходит первой.

Ход игры

Команда, которая ходит первой, выбирает своего ведущего. Ведущий берёт верхнюю карту темы и читает тему вслух. Затем он переворачивает песочные часы. В своей команде придумайте слово на заданную тему. Если все в команде согласны с выбором слова, ведущий произносит его (после этого нельзя менять слово) и двигает каждую букву, которая есть в этом слове, на один шаг в сторону соперников. Сдвигайте каждую букву столько раз, сколько она появляется в слове. Если время в песочных часах истекло, команда соперников говорит: «Стоп!» После этого ваша команда не может двигать буквы, даже если вы не успели придумать слово или только начали двигать буквы. Когда буква выходит за пределы поля на стороне соперников, она считается выбывшей и больше не участвует в игре. Вы можете составлять слова с этой буквой, но не можете её двигать.

Когда вы подвинули буквы или когда закончилось время, ваш ход заканчивается. Передайте ход команде соперников. Они также выбирают ведущего, берут карту темы, переворачивают часы, выбирают слово и двигают буквы на поле.

Игра заканчивается в случае, если одной команде удалось вытолкнуть 5 букв на сторону соперника.

Дополнения

а) Какие слова можно называть:

Ваш ответ на тему должен состоять из одного слова. Например, для темы «Город в России» подойдёт ответ «Краснодар» и не подойдёт «Нижний Новгород». Слова должны быть существительными (кроме случаев, когда тема требует назвать другую часть речи), могут быть именами собственными или нарицательными.

б) Допускаются слова в множественном числе. Например, для темы «Начинка для пиццы» можно ответить «маслины» - ведь для пиццы мы берём не одну маслину. Допускаются многокоренные (сложные) слова, если они пишутся через дефис. Например, можно ответить «Санкт-Петербург». Игнорируйте дефис, когда двигаете буквы.

в) Нельзя повторять свои или чужие ответы до конца партии. Будьте оригинальными!

г) Темы про профессии и известных личностей иногда сформулированы в мужском роде, это сделано для универсальности карточек. Называть можно и мужчин, и женщин.

Проверка орфографии

После того как вы переместили свои буквы, команда соперников, если захочет, может проверить по словарю, правильно ли вы «написали» слово (то есть верные ли буквы подвинули). Если соперники окажутся правы и найдут у вас ошибку, верните все буквы, которые вы двигали, на их прежнее место (туда, где они были в начале вашего хода). После этого ходят соперники, а ваш ход считается потерянным. Если соперники ошиблись и зря вас заподозрили (вы верно подвинули все буквы), то они пропускают ход, а ваша команда ходит снова.



ОТЗЫВЫ УЧАСТНИКОВ ИНСТРУКТИВНОГО СБОРА

Учебно-инструктивный сбор, насыщенный различными активностями, завершился. Для участников курса подготовки вожатых остался финальный шаг – итоговый экзамен. Но перед ним нужно не забыть оформить отчет по практике, содержащий элементы рефлексии, и обязательно обменяться впечатлениями с друзьями.

«Считаю, что благодаря учебной практике я выросла на 90 % в профессиональном плане. Удалось применить все приобретенные знания и умения, отработать навыки и даже узнать что-то новое. В остальные же (10 %) включаю трудности, с которыми пришлось столкнуться, ошибки, из которых я вынесла для себя определённые уроки. А в целом считаю, что профессиональный рост выполнен на максимум!»



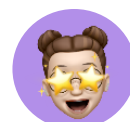
Елизавета В.



Мария

«Практика оказалась для меня очень интересным и полезным опытом. Я никогда не ездила в летние лагеря, когда была ребенком, поэтому представившаяся возможность окунуться в эту атмосферу, познакомиться с так называемой «внутренней кухней» лагеря стала для меня особенно ценной.»

«Благодаря выездной практике я уже почувствовала себя в роли вожатого и осознала, что именно от вожатого зависит насколько интересным, продуктивным и безопасным пройдет отдых у детей. Мне удалось применить теоретические знания, усвоенные за курс. Также я приобрела новые знания, касающиеся проведения огонька, дискотеки и подготовки к мероприятиям. Пообщавшись со старшими вожатыми и администрацией лагеря, я узнала, как вести себя в той или иной ситуации и в целом, как лучше преподносить детям информацию. Я думаю, что выездная практика и вправду помогла мне вырасти в профессиональном плане и, если тот или иной случай произойдет уже в период смены, я не растеряюсь и смогу спокойно решить проблему.»



Аделина Х.



Софья К.

«На практике мной были закреплены изученный на занятиях материал (знание структуры лагерной смены, возрастных особенностей, техника безопасности, знание правил оказания первой помощи и т.п.). Также я освежила в памяти знание детских книг и фильмов. Узнала интересные способы проведения огонька (аукцион ценностей, гороскопы, чек листы, карточки на ассоциации), которые помогут раскрыть детей. Полезными оказались знания настольных игр, так как ни в одну из них я не играла. Из приобретенных навыков и умений отмечу: умение быстро переключаться с одной деятельности на другую (плотный график мероприятий), умение быстро ориентироваться, умение раскрыть себя (с помощью ассоциативных карт, иногда это трудновато), умение выступать на публике, умение слушать и слышать другого человека.»

«Практика оказалась для меня хорошим способом реализации полученных на занятиях знаний, касающихся организации и поведения отрядных мероприятий, игр и досуга. Практика показала, как лучше подходить к их организации.»



Алексей З.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Буравцова, Н.В. Использование ассоциативных карт в работе с детьми и подростками. – Новосибирск. 2017. – 200 с. - Режим доступа: <https://clck.ru/38oNM3>
2. Владимирова, Т.Н. Подготовка вожатских кадров на базе образовательных организаций высшего образования в России: коллективная монография / под ред. Т.Н. Владимировой, Н.Ю. Лесконог, Л.Ф. Шаламовой. – Москва: МПГУ, 2019. – 160 с. - Режим доступа: <https://clck.ru/388WNy>.
3. Детский оздоровительный лагерь: организация и деятельность, личность и коллектив: монография / А.А. Данилков, Н.С. Данилкова – 2-ое изд., перераб. и доп. Новосибирск: Изд-во НГОНБ, 2018. – 287 с.
4. Коротков И.М. Подвижные игры во дворе - М.: Знание, 1987. - 96 с. – Режим доступа: <https://clck.ru/39Xr5h>
5. Кудашов, Г.Н. Материалы очного-заочного курса «Инновационные и креативные технологии организации летнего отдыха детей и молодежи» (72 ак.ч.), прошедшего в Архангельске с 21 апреля по 5 мая 2023 года.
6. Леснолог, Н.Ю. Педагогическая практика студентов как основной компонент реализации модуля «Основы вожатской деятельности» / Н.Ю. Леснолог, Л.Ф. Шаламова, Д.М. Марусяк // Вестник педагогических инноваций. - 2018. - № 4(52). С. 47 - 53. - Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=36885067>
7. Литвинова, М.Ф. Русские народные подвижные игры: пособие для воспитателей детского сада / М.Ф. Литвинова, под ред. Л.В. Руссковой. Москва: Просвещение, 1986. – 79 с. – Режим доступа: <https://clck.ru/39Xqh6>
8. Методика работы вожатого в лагере: учебное пособие для вузов / М.А. Абрамова, Н.В. Афанасенкова, Г.А. Броварова и др. Архангельск, 2020. – 284 с.
9. Настольная книга вожатого / Сост. В. Гугнин. М.: Альпина Паблишер, 2015. – 297 с.
10. Портрет современного вожатого детского оздоровительного лагеря: сборник материалов всероссийского исследования / под ред. Е.В. Киселевой и Б.А. Дейча. – Новосибирск, 2023. – 234 с. — Режим доступа: <https://clck.ru/39p2uX>
11. Родари, Д. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй / Электронный ресурс. – Режим доступа: https://vk.com/club88932826?w=wall-88932826_2298
12. Яковлева, Т.В. Учебно-инструктивный лагерный сбор как форма подготовки студентов педвуза к вожатской практике / Т.В. Яковлева, Г.С. Вяликова, М.Н. Кадыкова // Проблемы современного педагогического образования. - 2022. – Вып. 77, ч. 4. – С. 360-362. — Режим доступа: <https://clck.ru/39ozvC>
13. 21 вопрос будущего вожатого. Профессиональное обучение вожатых. Том 1 и 2. Тюмень, 2020.

