



Государственное профессиональное образовательное  
автономное учреждение Ярославской области  
**Ярославский педагогический колледж**

Принята на заседании  
отдела по инновационной  
деятельности  
протокол № 1  
от 02.09.2024 года

УТВЕРЖДЕНА  
приказом директора  
от 02.09.2024 № 199

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Школа вожатского мастерства»**  
*Направленность:* социально- гуманитарная  
*Возраст обучающихся:* от 15 лет  
*Срок реализации:* 4.5 месяца

Составитель:  
Салькова Ф. А.

Ярославль, 2024

## СОДЕРЖАНИЕ

стр.

1.	Пояснительная записка.....	3
2.	Учебно-тематический план.....	7
3.	Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....	8
4.	Обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....	11
5.	Мониторинг результатов образовательной деятельности по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Школа вожатского мастерства».....	12
6.	Список литературы для обучающихся.....	13
7.	Список использованной литературы.....	13

### Приложения

Приложение 1.	Анкета-опрос.....	14
Приложение 2.	Экспертный лист оценки уровня квалификации вожатого..	15
Приложение 3.	Показатели оценки сформированности общих и профессиональных компетенций обучающихся.....	20
Приложение 4.	Пакет вожатого: методические рекомендации.....	22
Приложение 5.	«Копилка» игр.....	32
Приложение 6.	Коллективное творческое дело (КТД).....	46
Приложение 7.	Советы вожатому.....	53
Приложение 8.	Мониторинг образовательных результатов объединения «Школа вожатского мастерства».....	57

## Пояснительная записка

Актуальность данной общеобразовательной общеразвивающей программы определяется противоречием между уходом от традиционных ценностей, отмиранием прошлой идеологии и воспитанием лидера нового поколения. Несомненно, в современных условиях необходим новый лидер, в плоскости интересов и потребностей будущего педагога, вожатого лежат совсем иные ценностные ориентиры, нежели десять–пятнадцать лет назад.

Сейчас выросло новое поколение детей, для которых такие понятия, как «вожатый», «старший вожатый» – малознакомы и не привлекательны. Не так давно, если заглянуть всего на одно десятилетие назад, вожатый был знаком всему подрастающему поколению. Вожатый – профессия самая творческая из всех педагогических профессий.

В сложившейся ситуации особенно важно воспитывать активного студента, будущего педагога, небезразличного ко всему его окружающему. Тенденция к возвращению вожатства, шефства растет, но пока что нет четких понятий, какого же человека необходимо получить в итоге. В период возрастания требований к личности будущего педагога, выпускника колледжа становится особенно важным дать ему как можно больше знаний, умений и навыков в разных областях социальной жизни, возможность познакомиться со смежными профессиями.

В связи с этим возникла необходимость разработать дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Школа вожатского мастерства», которая является междисциплинарной, позволяет углубить и расширить знания студента педагогической специальности в области психологии, основ менеджмента, лидерства, получить навыки работы с коллективом, оформления, ораторского искусства и риторики.

Данная программа имеет социально-гуманитарную направленность, включает информационную, познавательную и практическую деятельность. Студентам предлагается попробовать себя в различных социальных ролях (участник, зритель, организатор, ответственный за дело, лидер малой группы), самому организовать и провести дело или мероприятие, стать организатором своего мастер-класса.

Цель – обеспечить подготовку студентов к работе вожатыми в детских оздоровительных лагерях в летний период.

Задачи:

- сформировать представления о специфике работы вожатого в условиях детского оздоровительного лагеря (далее - ДОЛ);
- обучить знаниям и практическим навыкам по основным разделам программы;
- способствовать развитию общих и формированию профессиональных компетенций вожатого, направленных на организацию досуговой деятельности детей;
- содействовать повышению конкурентоспособности студентов на рынке сезонной занятости;

– способствовать повышению уровня социальной активности студенческой молодежи, их общей культуры, самоорганизованности и др.

Программа модифицированная, разработана на основе программы курса «Система и технология организации летнего отдыха детей и подростков» (сост. Л.В. Воронкова, г.Орёл).

Программа базируется на профессиональной подготовке вожатых, организаторов молодёжного движения на основе преподавания классических базовых дисциплин и применения современных образовательных технологий.

Содержание данной дополнительной общеобразовательной программы выстроено с учётом уже имеющихся у обучающихся знаний, умений и навыков по следующим дисциплинам, изученным в рамках учебной программы педагогической специальности: «Психология общения», «Возрастная психология», «Русский язык и культура речи», «Специальная педагогика и психология», «Безопасность жизнедеятельности», «Методика физического воспитания», «Теоретические основы классного руководства», «Внеурочная деятельность».

Обучающиеся получают навыки оформления, театрализации и импровизации, организации коллективно-творческой деятельности (далее – КТД) и массовых мероприятий, закрепляют на практике знания по педагогике, психологии, конфликтологии и учатся правильно и конструктивно решать конфликты, получают знания о развитии смены и лидерах.

Особенность программы состоит в том, что педагог и обучающийся вступают в субъект-субъектные отношения, взаимообогащаются. Достаточно много внимания уделяется индивидуальному подходу к каждому обучающемуся. Разнонаправленность программы позволяет наиболее широко и в разных аспектах развить личность студента-вожатого.

Образовательный процесс строится в соответствии с возрастными и психологическими особенностями обучающихся, что предполагает возможность корректировки режима и содержания занятий.

Программа основывается на следующих педагогических принципах:

- постепенное усложнение предлагаемого материала;
- учет возрастных и психологических особенностей обучаемых;
- учет индивидуальных способностей;
- приоритет практической деятельности и личной инициативы;
- включение в разноплановую деятельность;
- сочетание коллективной и индивидуальной деятельности;
- демократический стиль общения педагога и обучаемого.

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа направлена на теоретическую, методическую и практическую подготовку вожатских кадров, содействие самореализации и раскрытие творческого потенциала вожатых. Занятия предполагают пробуждать воображение и творческие силы, опираться на личностный опыт, интересы,

увлечения участников. Поэтому обучение органически сочетает в себе лекции, практические занятия, тренинги по основным направлениям и содержанию воспитательной работы в образовательной организации, методике организации досуга детей.

Количество часов по программе – 36. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа в течение семестра либо 2 раза в неделю по 2 часа в течение двух месяцев.

Программа рассчитана на студентов педагогического колледжа 2-3 курса, в возрасте от 15 лет.

По завершению изучения данной программы обучающиеся *должны знать:*

- основы делопроизводства деятельности вожатого (нормативно-правовые основы работы вожатого, документацию и т.д.);
- основные приёмы эффективного общения;
- возможности детских общественных объединений;
- особенности организации детского самоуправления в ДОО;
- особенности возрастного развития детей младшего, среднего школьного возраста и подростков;
- особенности детского коллектива;
- методику организации коллективно-творческих дел, малых форм работ;
- игровые технологии;
- правила охраны жизни и здоровья детей;

*должны демонстрировать умения:*

- диагностические (владение методикой изучения личности ребёнка и коллектива; психолого-педагогическая помощь детям и стимулирование их активности);
- проективные (планирование коллективной и индивидуальной работы с детьми в отряде, определение конкретных целей и задач, планирование собственной педагогической деятельности);
- организаторские (организация жизнедеятельности в отряде, организация работы в группе, координация собственной деятельности);
- коммуникативные (общение, непосредственная и опосредованная межличностная коммуникация);
- аналитико-рефлексивные (анализ педагогических ситуаций, организация анализа с детьми, анализ собственной деятельности);
- прикладные (оформление уголка, изготовление призов и т.д.)

Результативность обучающихся по освоению данной программы определяется проведением мониторинга с целью выявления уровня освоения курса, сформированности личностных и профессиональных компетенций вожатого.

Итогом реализации дополнительной общеобразовательной программы «Школа вожатского мастерства» является подготовка и проведение обучающимися игрового фестиваля с организацией игр различной направленности.

## Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	<b>Введение</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>
2.	<b>Делопроизводство деятельности вожатого</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>5</b>
	2.1. Нормативно-правовые основы работы вожатого	1	-	1
	2.2. Документация вожатого	1	-	1
	2.3. Аналитическая деятельность вожатого	-	1	1
	2.4. Составление плана работы	1	1	2
3.	<b>Организация смены в детском оздоровительном лагере</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>14</b>
	3.1. Периоды смены. Особенности организации жизни детей в разные периоды смены	1	3	4
	3.2. Организация самоуправления в отряде. Работа с активом	1	1	2
	3.3. Проведение КТД для детей разного возраста	1	2	3
	3.4. Организация проектной деятельности детей	1	2	3
	3.5. Оформление наглядной информации	-	2	2
4.	<b>Психолого-педагогический практикум</b>	<b>-</b>	<b>8</b>	<b>8</b>
	4.1. Разрешение конфликтов	-	2	2
	4.2. Правила поведения в споре	-	2	2
	4.3. Поведение взрослого при инциденте с ребенком	-	2	2
	4.4. Организация взаимодействия с родителями воспитанников	-	2	2
5.	<b>Игровой практикум</b>	<b>-</b>	<b>8</b>	<b>8</b>
	5.1. Проведение игр на знакомство и сплочение коллектива	-	2	2
	5.2. Организация подвижных игр	-	2	2
	5.3. Проведение игр в дождливую погоду	-	1	1
	5.4. Игровой фольклор	-	1	1
	5.5. Проведение игрового фестиваля	-	2	2
<b>ИТОГО:</b>		<b>8</b>	<b>28</b>	<b>36</b>

## **Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

### **Раздел «Введение»**

#### *Теория*

Цели и задачи программы, ожидаемые результаты. Правила техники безопасности. Входное тестирование.

### **Раздел «Делопроизводство деятельности вожатого»**

#### **Тема «Нормативно-правовые основы работы вожатого»**

#### *Теория*

Действующее законодательство в сфере организации деятельности детских общественных объединений. Закон об образовании, Конституция РФ, Конвенция ООН о правах ребёнка, федеральные законы, указы и другие правовые акты. Региональные нормативные документы.

#### **Тема «Документация вожатого»**

#### *Теория*

Локальные акты, регламентирующие деятельность вожатого. Должностная инструкция вожатого. Перечень необходимой документации вожатого. Тематические папки. Дневники, летописи интересных дел, фотоотчеты. Правила оформления документации. Планы работы: назначение, функции, структура.

#### **Тема «Аналитическая деятельность вожатого»**

*Теория* (теория изучена в рамках предметов: Теоретические основы классного руководства, Внеурочная деятельность).

#### *Практика*

Составление анализа различных форм организации деятельности детей.  
Разработка методических материалов по результатам анализа.

#### **Тема «Составление плана работы»**

#### *Теория*

План. Вид плана (перспективный, календарный, ежедневный и т.д.), особенности их разработки, реализации, корректировки.

#### *Практика*

Составление перспективного, календарного, ежедневного планов, плана подготовки конкретного дела в соответствии с требованиями к оформлению документов.

### **Раздел «Организация смены в детском оздоровительном лагере»**

#### **Тема «Периоды смены. Особенности организации жизни детей в разные периоды смены»**

#### *Теория*

Адаптационный период смены. Основной период смены. Заключительный период смены. Особенности организации условий жизни детей в ДОЛ. Приемы первой медицинской помощи при различных видах травм.

### *Практика*

Организация различных форм работы с детьми в отдельные периоды смены.  
Планирование отрядных трудовых дел.

Оказание первой медицинской помощи при различных травмах.

### **Тема «Организация самоуправления в отряде. Работа с активом»**

#### *Теория*

Цели самоуправления. Структура. Модель самоуправления. Функции и полномочия. Обязанности членов органа самоуправления. Поручения.

Теоретическое обоснование лидерства. Типология лидерства. Формальный и неформальный лидер. Проявления лидерства. Лидеры-созидатели. Лидеры-разрушители. Организаторы, генераторы, инициаторы, эрудиты, умельцы. Абсолютные лидеры. Позиция актива в коллективе детей. Организаторские способности актива. Школа актива. Систематичность и традиции. Система поручений.

#### *Практика*

Определение уровня развития самоуправления.

Тренинг по работе с активом временного детского коллектива.

### **Тема «Проведение КТД для детей разного возраста»**

#### *Теория*

Понятие КТД (коллективно-творческая деятельность). Виды КТД: спортивные, трудовые, интеллектуальные, творческие. Этапы КТД. Организация КТД: предварительная подготовка, планирование, подготовка, проведение, подведение итогов, последствие.

#### *Практика*

Организация КТД для воспитанников 7-11, 11-15, 15-18 лет.

Составление методической копилки КТД для воспитанников различного возраста.

### **Тема «Организация проектной деятельности детей»**

#### *Теория*

Теоретические основы метода проектов. Понятие проекта как объекта совместной деятельности. Виды и структура проектов. Этапы проектной деятельности. Приемы защиты проектов.

#### *Практика*

Разработка проекта в соответствии с тематикой смены. Подготовка к защите, презентация проекта, рефлексия.

### **Тема «Оформление наглядной информации»**

#### *Практика*

Оформление отрядной газеты, тематических стендов и др. Подготовка летописи отряда. Совместное изготовление и работа с детьми над оформительскими объектами: оформление отрядного уголка, корпуса, сцены, зала, изготовление поздравительных грамот, листов, дипломов, призов и т.д.

## **Раздел «Психолого-педагогический практикум»**

### **Тема «Разрешение конфликтов»**

*Теория:* (теория изучена в рамках дисциплины Психология общения в профессиональном блоке).

#### *Практика*

Тренинг по решению конфликтных ситуаций между отдельными участниками воспитательного процесса.

### **Тема «Правила поведения в споре»**

#### *Практика*

Тренинг по разрешению спорных ситуаций.

### **Тема «Поведение взрослого при инциденте с ребенком»**

#### *Практика*

Тренинг по работе вожатого в случае возникновения инцидента с воспитанниками.

### **Тема «Организация взаимодействия с родителями воспитанников»**

#### *Практика*

Тренинг по работе вожатого с родителями воспитанников в различных условиях.

## **Раздел «Игровой практикум»**

### **Тема «Проведение игр на знакомство и сплочение коллектива»**

#### *Практика*

Проведение игр на знакомство и сплочение коллектива: «Снежный ком», «Трям – здравствуйте!» и др.

Составление методической копилки игр.

### **Тема «Организация подвижных игр»**

#### *Практика*

Проведение подвижных игр: «Латки», «Светофор» и др.

Составление методической копилки игр.

### **Тема «Проведение игр в дождливую погоду»**

#### *Практика*

Проведение игр в отрядных помещениях: «Воздушный флот», «В кругу друзей» и др. Составление методической копилки игр.

### **Тема «Игровой фольклор»**

#### *Практика*

Организация игрового фольклора.

Составление методической копилки игр.

### **Тема «Проведение игрового фестиваля»**

#### *Практика*

Разработка сценария заключительного фестиваля. Организация студентами игр различной направленности.

## **Обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

### **Материально-техническое обеспечение программы**

Для успешной реализации программы необходимо методическое и материально-техническое обеспечение:

Кабинет, соответствующий СанПиН

Аудио-видеоаппаратура

Компьютер, проектор

Столы, стулья

Флипчат (доска со сменными листами ватмана), канцтовары

### **Дидактическое обеспечение**

1. Школа интересных каникул: пособие / Авт.-сост. С. Г. Огнева и др. [Текст]. – Волгоград: Учитель, 2007. - С. 555
2. Фёдоров О.В. Ерёмин Е.С. Шпаргалка вожатого (игры, тесты, методики) // Московский педагогический государственный Университет им. В.И.Ленина [Текст]. – Москва, 1994.
3. Сысоева, М.Е. Основы вожатского мастерства / М. Е. Сысоева, С. В. Хансова [Текст]. – Москва: РОИ, 2002. – 128 с.
4. Панченко С.И. День за днем в жизни вожатого. В помощь всем, кто работает или будет работать с подростками в детском лагере [Текст]. – Москва: НИИ Школьных технологий, 2008. – 356 с.
5. Календарь вожатого. Для тех, кто едет в лагерь первый раз, и не только...: учебно-практическое пособие по организации социально-педагогической деятельности в детском оздоровительном лагере / А.В. Щербаков, В.Г. Швеммер, Е.А.Киселева и др. [Текст]. – Челябинск: Изд-во ГОУ ВПО «ЧГПУ», 2004. – 69 с.
6. Вайндорф-Сысоева М.Е. Основы вожатского мастерства: учебно-методическое пособие [Текст]. – Москва: ЦГЛ, 2005. – 160 с.

Папочный фонд с разработками теоретических материалов по темам программы

Тестовые методики, анкеты, тренинги

Банк интерактивных игр и упражнений на знакомство, на выявление лидеров, на взаимодействие, на развитие креативности.

Раздаточный материал (рекомендации, памятки, советы)

### **Методическое обеспечение программы**

Формы организации занятий: семинары, лекции, диспуты, тренинги, творческие задания, проигрывание ситуаций, дискуссии, проектирование, индивидуальная подготовка информации, работа в микрогруппах, участие в фестивалях КТД, тренинги, мастер-классы, сюжетно-ролевые, деловые, армандные, интерактивные и ролевые игры.

Методы и приемы обучения: словесные (лекции, беседы и др), практические работы, тренинги, методики рефлексии, проектная деятельность, КТД.

Формы контроля: наблюдение, тестирование, анкетирование, собеседование, конкурсы, открытые мероприятия, проведение зачетного мероприятия.

Формы итогового занятия: мониторинг, проведение фестиваля.

### **Мониторинг результатов образовательной деятельности по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Школа вожатского мастерства»**

Результаты образовательной деятельности, уровень развития личностных и профессиональных качеств обучающихся, сформированности общих и профессиональных компетенций отслеживаются путем проведения вводной, промежуточной и итоговой диагностики.

*Вводная диагностика* подразумевает под собой анкету-опрос по сформированности знаний у обучающихся по данному направлению деятельности (*приложение 1*).

*Промежуточная диагностика* проводится в период изучения каждого раздела. Выявление имеющихся у обучающихся знаний, умений и навыков (далее ЗУН) проходит в скрытой форме, через практическую работу, либо путем опроса или беседы. Выбор зависит от конкретных тем занятий. После прохождения крупной темы обучающимся даётся практическое задание.

Промежуточная диагностика в форме зачёта.

1. Разработка отрядного или общелагерного мероприятия (в письменном виде);
2. Проведение трех игр со своей группой.
3. Разработка собственной мастерской.
4. Подготовка номера для вожатского концерта.

Цель проведения *итоговой диагностики* – подведение итогов реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. Итоговая диагностика проводится в конце курса. Формой проведения итоговой диагностики является организация студентами игр различной направленности в рамках заключительного игрового фестиваля, а также оценивание педагогом компетентностей каждого обучающегося с занесением результатов в экспертный лист (*приложение 2*).

На основании результатов индивидуальных экспертных листов итоги данных заносятся в общую таблицу результатов образовательной деятельности объединения (*приложение 5*).

Отслеживанию подлежат:

- *теоретическая подготовка обучающихся*: теоретические знания по основным разделам программы, которые предполагают теоретические аспекты, владение специальной терминологией;
- *практическая подготовка обучающихся*: практические умения и навыки, предусмотренные программой;
- *личностные и профессиональные качества (компетентности)* в области организации внеурочной деятельности и общения детей (*приложение 3*).

### **Список литературы для обучающихся**

1. Горизонты лета: Программы тематических смен в летнем оздоровительном центре для детей и подростков / Под ред. А.В. Волохова [Текст]. – М., 1997.
2. Сысоева М.Е., Хапаева С.С. Основы вожатского мастерства. Курс лекций. Рабочая тетрадь [Текст]. – М.: Центр гуманитарной литературы «РОН», 2002 г.
3. Сборник материалов «В помощь вожатому» [Текст] // Информационный вестник «Молодежь Чувашии». Выпуск 14. – Чебоксары, – 2005 г.

### **Список использованной литературы**

1. Горохова Е.В. Хочу быть лидером. Серия «Детское движение и ученическое самоуправление» [Текст]. – Н. Новгород, 2014 г.
2. Культяпова Ж.В., Криворотова Т.А. Хочу быть лидером. Выпуск №3 из серии «Детское общественное движение и ученическое самоуправление» [Текст]. – Нижний Новгород: ООО «Педагогические технологии», 2014.
3. Лысюк Г.П. Образовательные программы в учреждениях дополнительного образования детей [Текст]. – Сургут: МОУ ДО «Центр развития образования», 2004.
4. Немов, Р.С. Психология. Книга 3 [Текст] / Р.С. Немов. – М.: Просвещение, 2013.
5. Нечаев М.П. Методика создания и развития системы школьного самоуправления [Текст] // Методист – № 4. – 2006 г.
6. Подласый, И.П. Педагогика: 100 вопросов – 100 ответов: Учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений [Текст] / И.П. Подласый. – М.: Изд-во ВЛАДОС – ПРЕСС, 2004.
7. Программа курса «Система и технология организации летнего отдыха детей и подростков» (сост. Л.В. Воронкова) [Текст]. – Орловский государственный университет. Кафедра общей педагогики, Орел.
8. Программа «Лидер» [Текст]. – НПЦ СПО-ФДО. М., 1992.
9. Программа профильной подготовки организаторов летнего отдыха «Пятая четверть» (автор А.В. Клименко) [Текст]. – Оренбург, 1999.
10. Программа центра подготовки вожатых «Перспектива» [Текст]. – Башкирский государственный педагогический университет, Уфа, 2014.
11. Сердюкова О.А. Программа профильного курса «Школа вожатого» [Текст] // Классный руководитель. – № 4. – 2007 г.
12. Сергеева В.П. Классный руководитель. Планирование работы от А до Я [Текст]. – Москва: Педагогическое общество России, 2001 г.
13. Тихомирова Е. Воспитание лидера [Текст] // Воспитание школьников. – № 4, 5, – 2003 г.
14. Торопов Д.В., Захарова И.С. Пакет вожатого: методические рекомендации [Текст] // Методист. – № 4. – 2015. – С. 24-40.
15. Я – лидер: сборник материалов СДиМД [Текст]. – Ростов-на-Дону, – 2013 г.

## Приложения

### Приложение 1

#### Анкета-опрос

Для того чтобы сделать жизнь в нашем лагере более интересной, мы просим тебя ответить на некоторые вопросы:

1. Твои ожидания от лагеря?
2. Есть ли у тебя идеи, как сделать жизнь в нашем лагере интересной и радостной для всех?
3. В каких делах ты хочешь участвовать?
4. Какие творческие объединения и мастерские хочешь посещать?
5. Чему ты хотел бы научиться за время пребывания в лагере?
6. Чему ты мог бы научить других?
7. Интересна ли тебе история, культура, природа родного края?
8. Умеешь ли ты изготавливать русские национальные куклы (обереги).  
знаком ли ты с народными промыслами (какими)?
9. Какие сказки и легенды русского народа тебе знакомы?
10. Какие национальные праздники русского народа ты знаешь и можешь подготовить?
11. Можешь ли ты подготовить и провести экскурсию?
12. Умеешь ли ты брать интервью, готовить репортажи, телепрезентации?
13. Есть ли у тебя навыки экологического поведения в природе?

**Экспертный лист  
оценки уровня квалификации водителя**

---

**(ФИО аттестуемого)**

---

---

---

**ФИО эксперта и его должность**

---

**Уважаемый эксперт!**

В процессе оценивания Вам предстоит оценить компетентность водителя по окончании курса «Школа водительского мастерства». Для этого необходимо проанализировать, что и как делает водитель, каких результатов он достигает. Информационными источниками могут служить: анализ проводимых мероприятий, собеседование с аттестуемым водителем, результаты деятельности, собеседование с педагогами образовательной организации и другие источники.

Вам предлагается оценить ряд утверждений, которые отражают отдельные действия и качества, необходимые для профессиональной педагогической деятельности, используя 5-ти балльную шкалу.

**5 – очень высокая степень выраженности** указанной в утверждении характеристики. Она проявляется в подавляющем большинстве ситуаций, является устойчивой, полностью соответствует типичным качествам и поведению водителя. Ответ экспертов – «да».

**4 – высокая степень выраженности** характеристики. Она часто проявляется в педагогических ситуациях. Периодически возникают случаи, когда качества или поведение водителя не соответствуют утверждению. Ответ экспертов – «скорее да, чем нет».

**3 – средняя степень выраженности** характеристики. В некоторых ситуациях качества и поведение водителя соответствуют утверждению, в некоторых – не соответствуют. Ответ экспертов – «среднее значение».

**2 – слабая степень выраженности** характеристики. Она редко проявляется в педагогических ситуациях. Поведение и качества водителя лишь иногда соответствуют утверждению. Ответ экспертов – «скорее нет, чем да».

**1 – характеристика не представлена** в деятельности старшего водителя. Качества и поведение водителя не соответствуют содержанию утверждения. Ответ экспертов – «нет».

Отмечайте Ваш ответ знаком «+» в соответствующей колонке.

Обработка результатов:

200-130 баллов – высокий уровень готовности к выполнению функций вожатого в детском оздоровительном лагере

130-80 баллов – средний уровень готовности к выполнению функций вожатого в детском оздоровительном лагере

80 и менее – низкий уровень готовности к выполнению функций вожатого в детском оздоровительном лагере

## 1. Компетентность в области личностных качеств

### 1.1. Эмпатийность и социорефлексия

		1	2	3	4	5
1.	Вожатый умеет смотреть на ситуацию с точки зрения других и достигать взаимопонимания					
2.	Умеет поддержать обучающихся, коллег по работе					

### 1.2. Самоорганизованность

		1	2	3	4	5
3.	Умеет организовать свою деятельность для достижения намеченных целей					
4.	Рабочее пространство вожатого хорошо организовано					
5.	Конструктивно реагирует на ошибки и трудности, возникающие в процессе деятельности					
6.	Своевременно вносит коррективы в намеченный план работы в зависимости от сложившейся ситуации					
7.	Сохраняет самообладание даже в ситуациях с высокой эмоциональной нагрузкой					

### 1.3. Общая культура

		1	2	3	4	5
8.	Обладает широким кругозором, легко поддерживает разговоры на различные темы					
9.	Поведение и внешний вид старшего вожатого соответствуют этическим нормам					
10.	Обладает педагогическим тактом, деликатен в общении					
11.	Высказывания вожатого построены грамотно и доступно для понимания, его отличает высокая культура речи					

## 2. Компетентность в области постановки целей и задач педагогической деятельности

2.1. Умение ставить цели и задачи в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями обучающихся (воспитанников, детей)

		1	2	3	4	5
--	--	---	---	---	---	---

12.	Определяет приоритеты деятельности в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями обучающихся (воспитанников, детей)					
13.	Организованная коллективно-творческая деятельность для детей соответствует интересам обучающихся (воспитанников, детей)					
14.	Корректирует цели и задачи конкретной деятельности в зависимости от возможностей обучающихся (воспитанников, детей)					
15.	Применяет в своей деятельности здоровые сберегающие технологии и личностно-ориентированный подход в воспитании					

## 2.2. Умение перевести тему занятия (другой формы деятельности) в педагогическую задачу

		1	2	3	4	5
16.	Умеет формулировать цели и задачи на основе темы занятия (мероприятия, другой формы деятельности)					
17.	Умеет конкретизировать цель мероприятия (занятия) до комплекса взаимосвязанных задач					
18.	Может сформулировать критерии достижения целей мероприятия (другой формы педагогической деятельности)					
19.	Умеет соотнести результаты проведенного мероприятия (другой формы педагогической деятельности) с поставленными целями					

## 2.3. Умение вовлечь обучающихся (воспитанников, детей) в процесс постановки целей и задач коллективно-творческой и общественной деятельности

		1	2	3	4	5
20.	Владеет методикой организации коллективного планирования					

## 3. Компетентность в области мотивации коллективно-творческой и общественной деятельности

### 3.1. Умение создавать ситуации, обеспечивающие успех в коллективно-творческой и общественной деятельности обучающихся (воспитанников, детей)

		1	2	3	4	5
21.	Умеет вызвать интерес к коллективно-творческой и общественной деятельности					

#### 4. Компетентность в области обеспечения информационной основы деятельности

4.1. Компетентность в методах (в том числе с использованием современных ИК технологий) организации и осуществления коллективно-творческой и общественной деятельности

		1	2	3	4	5
22.	Владеет и применяет на практике исследовательские и опытно-экспериментальные методы коллективно-творческой и общественной деятельности					
23.	Методы работы соответствуют условиям, в которых работает ДОО(О), уровню обеспеченности ее деятельности (кадровая, методическая, материально-техническая)					
24.	Владеет навыками распознавания нарко- и токсикоманических состояний и методами работы с этой категорией обучающихся (воспитанников, детей)					
25.	Владеет технологиями организации самоуправления и коллективной творческой деятельности					
26.	Использует различные методы и формы организации творческой деятельности в детском коллективе					

4.2. Компетентность в содержании коллективно-творческой и общественной деятельности

		1	2	3	4	5
27.	Хорошо знает содержание коллективно-творческой и общественной деятельности					
28.	Разрабатывает документы, регламентирующие деятельность ДОО(О) (Устав или Положение, планы работы, наличие которых предусматривается конкретным образовательным учреждением)					
29.	Знает законы и иные нормативные правовые акты, регламентирующие реализуемый вид деятельности					
30.	Имеет необходимый уровень знаний по возрастной педагогике и психологии					

#### 5. Компетентность в области разработки программы деятельности и принятия педагогических решений

5.1. Умение выбрать и реализовать типовые образовательные программы

		1	2	3	4	5
31.	Хорошо знает различные теоретические и методические подходы к организации коллективно-творческой и общественной деятельности					
32.	Хорошо знает достоинства и ограничения используемой программы коллективно-творческой и общественной					

	деятельности					
33.	Знает основные нормативные документы, отражающие требования к содержанию и результатам социально-значимой деятельности					

### 5.3. Умение принимать конструктивные решения в педагогических ситуациях

		1	2	3	4	5
34.	Умеет аргументировать предлагаемые им решения					
35.	Умеет пересмотреть свое решение под влиянием ситуации или новых фактов					
36.	Учитывает мнение коллег, обучающихся (воспитанников, детей) при принятии решений					

## 6. Компетентность в области управления ДОО(О) и организации досуга обучающихся (воспитанников, детей)

### 6.1. Умение устанавливать субъект-субъектные отношения

		1	2	3	4	5
37.	Умеет выстраивать отношения сотрудничества с коллегами, проявляет себя как член команды при разработке и реализации различных мероприятий, проектов, программ и др.					
38.	Умеет создать рабочую атмосферу при работе с группой					

### 6.3. Умения реализовать оценивание и анализ результативности коллективно-творческой и общественной деятельности обучающихся (воспитанников, детей)

		1	2	3	4	5
39.	Аргументировано оценивает достижения и недостатки работы обучающихся (воспитанников, детей)					
40.	Умеет сочетать методы педагогического оценивания, взаимооценки и самооценки обучающихся (воспитанников, детей)					

**Показатели оценки сформированности общих и профессиональных компетенций обучающихся**

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели результативности подготовки	Формы и методы контроля
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес	- проявлять активность и самостоятельность во время занятий	Наблюдение в процессе занятий
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество	- планировать, оценивать и корректировать собственную деятельность - обосновывать выбор методов решения профессиональных задач - разрабатывать критерии оценки эффективности собственной деятельности	Презентация разработанных материалов  Наблюдение и оценка в процессе практических занятий
ОК 3. Оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях	- прогнозировать различные варианты развития ситуации - принимать адекватные решения в стандартных и нестандартных ситуациях	Решение ситуативных задач Наблюдение и оценка в процессе практических занятий
ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития	- анализировать и отбирать информацию для решения поставленной задачи - использовать широкий спектр информационных источников и оценивать их достоверность	Наблюдение и оценка во время практических занятий  Защита методических копилек

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность воспитанников, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за качество образовательного процесса	<ul style="list-style-type: none"> <li>- диагностировать мотивацию деятельности</li> <li>- устанавливать соответствие цели и результата</li> <li>- владеть технологией контроля</li> </ul>	Наблюдение и анализ в процессе занятий Мониторинг результативности собственной деятельности
ОК 10. Осуществлять профилактику травматизма, обеспечивать охрану жизни и здоровья детей	- выстраивать процесс воспитания с учетом здоровьесберегающих технологий	Наблюдение и анализ в процессе занятий
ОК 11. Строить профессиональную деятельность с соблюдением регулирующих ее правовых норм	- демонстрировать знание и соблюдение правовые нормы профессиональной деятельности	Наблюдение и анализ в процессе занятий
ПК 2.1. Определять цели и задачи внеурочной деятельности и общения, планировать внеурочные занятия	- демонстрировать умение целеполагания, планирования профессиональной деятельности	Наблюдение и анализ в процессе занятий
ПК 2.2. Проводить внеурочные занятия	- демонстрировать умение организовать различные формы деятельности детей	Наблюдение и анализ в процессе занятий
ПК 2.4. Анализировать процесс и результаты внеурочной деятельности и отдельных занятий	- демонстрировать умение анализировать деятельность детей	Наблюдение и анализ в процессе занятий

### **Пакет вожатого: методические рекомендации**

(по материалам научно-методического журнала «Методист», 2015, №4, С.24-40)

Здравствуй, вожатый!

Рады приветствовать тебя в нашем лагере. Тебе предстоит трудная, но интересная работа. Этот «Пакет вожатого» должен стать твоим помощником. Мы постарались вложить в него методические разработки игр, КТД и мероприятий, которые будут служить тебе руководством к действию. Желаем, чтобы «Пакет вожатого» стал для тебя отправной точкой для творчества и фантазии, для новых идей, так нужных лагерю. Ну что ж, теперь все зависит от тебя! Желаем удачи!

### **Функциональные обязанности вожатого**

1. Несет ответственность за жизнь и безопасность детей, обеспечивает охрану жизни и здоровья, соблюдение режимных моментов, санитарно-гигиенических норм, продолжительности сна и отдыха, чистоты и порядка, противопожарной безопасности в корпусе.

2. Обеспечивает участие своего отряда в воспитательной, обучающей, трудовой и развлекательной программах лагеря.

3. Знает возрастные особенности детей, их актуальные потребности и закономерности поведения и использует для наиболее эффективного взаимодействия с каждым ребенком.

4. Способствует проявлению интереса у детей к определенному виду деятельности.

5. Умеет и проводит социологические исследования в отрядах.

6. Ознакомлен с правилами техники безопасности работы в загородном лагере и обязуется их соблюдать.

Для инструкторов: оказывают методическую помощь «новеньким» вожатым, способствуют обогащению их опыта, развитию их творческих инициатив.

### **Если ... *Неписанные педагогические правила***

- Если тыходишь в отряд, пусть у тебя будут теплые руки, приветливое лицо и доброе сердце.

- Если ребенку плохо, поставь себя на его место.

- Если хочешь добиться успеха, советуйся с ребятами.

- Если хочешь иметь с детьми согласие, уважай разногласие.

- Если ты не понимаешь шуток - пиши пропало.

- Если хочешь рассердиться на ребят - сосчитай до ста. Если хочешь крикнуть на них – сосчитай до тысячи.

- Если ты занимаешься пересудами, у тебя и дети будут сплетниками.

- Если ты постоянно критикуешь ребят, ты сеешь вокруг уныние и скуку и учишь детей науке ненависти.

- Если детей подбадривать и одобрять, они научатся верить в себя.
- Если дети вместе с тобой трудятся, играют, поют, смеются, ты - победитель.
- Если ты говоришь, что в отряде ужасные дети, ты прав. У тебя они и не могут быть другими.
- Если хочешь быть хорошим вожатым - будь им!

### ***Наказание. Две стороны проблемы***

Дорогой вожатый, высшей ценностью в твоей работе должна быть личность ребенка. Ни коллектив, ни проведенное мероприятие, ни собственное

благополучие, а самобытный ребенок со всеми его противоречивыми желаниями, со всеми его привычками, манерами, странностями и отличиями.

А поэтому ты не имеешь право наказывать ребенка ...

- ... за то, что он не похож на других,
- ... за то, что он не желает делать то, что делают все,
- ... за то, что он имеет точку зрения, отличающуюся от твоей.

На языке лагерной практики это означает:

- если ребенок не ест манную кашу,
- если он одевается в пять раз медленнее, чем другие дети,
- если он не желает участвовать в сборе лекарственных трав
- и еще за многие «не желает», наказывать его нельзя!

Убеждать и разъяснять, помогать и учить можно, а наказывать нельзя!

Также ты не имеешь права на наказание в тех случаях, когда сам не выполняешь то, что требуется от ребенка.

Но даже самое гуманистическое учение не отрицает наказание полностью и навсегда. Ибо кроме высшей ценности - личности ребенка - есть еще одна высшая ценность - личность другого ребенка. А поскольку «свобода одного заканчивается там, где начинается свобода другого», то все действия детей, унижающие других детей, покушающиеся на собственность других детей, грозящие здоровью детей, могут быть осуждены и по отношению к ним может быть применено наказание.

НО! Существуют определенные правила, которыми ты, вожатый, должен пользоваться, наказывая ребенка. Наказание может быть применено:

- Не в первые пять минут после совершения «противоправных действий»!
- После попытки понять мотивы, стоящие за поступком!
- При условии разъяснения виновному причины его неправоты!
- Только спокойным, нераздраженным, невозмущенным голосом!
- При этом наказание может быть и не применено, если ребенок понял, признал свою вину и покаяться в случившемся!
- При этом наказание может быть отсрочено!

А что касается наказаний за нарушение установленных тобой запретов, то сначала посмотри, насколько разумны эти запреты и сколько их. От лишних, пожалуй, стоит отказаться!

### ***Возрастные особенности детей***

Чтобы добиться успеха в своей деятельности, вожатый должен стать для детей и подростков не только руководителем и организатором, но и старшим товарищем, другом, к которому бы все прислушивались, человеком, умеющим чувствовать настроение, правильно подбирать игры, разумно реагировать на шалости, умеющим предотвращать конфликты, контролировать ситуацию, разрешать уже возникшие конфликты, умело предоставляющим детям разумную свободу. Для этого воспитателю необходимо с уважением относиться к детям и, если это возможно, любить их вне зависимости от их нравственных качеств, знать свои обязанности и права, стремиться выполнять эти обязанности.

Вожатый должен помнить, что готовых рецептов для решения педагогических ситуаций нет, но есть некоторые закономерности, зная которые можно найти свой, наиболее удачный выход, свое решение.

Вожатому не следует запрещать детям то, что он не в силах запретить. Для разрешения серьезных проблем необходимо искать другие педагогические приемы, отличные от простого запрета.

Знание возрастных особенностей детей и подростков, характеристик физического развития, особенностей их поведения в том или ином возрасте поможет в процессе воспитательной деятельности.

Нагляднее всего (это удобно и для запоминания) представить такие сведения в виде таблицы (см. ниже).

#### ***Развитие детей младшего возраста (5-8 лет)***

Физический рост и развитие:

- \* Руки и ноги растут быстрее тела.
- \* Общее управление телом хорошее.
- \* Координация глаз и рук улучшается к 7 годам.
- \* Сердечно-сосудистая система отстает в своем развитии от других органов и систем, что приводит к быстрой утомляемости, особенно от однообразных движений.
- \* Невелик запас прочности опорного аппарата.
- \* Слаба мускулатура, особенно спины, брюшного пресса, что повышает возможность различных травм во время игр (растяжение связок и т.д.), нарушение осанки.

Характерные особенности:

- \* Высокий уровень активности.
- \* Желание научиться различать, что такое хорошо и что такое плохо.
- \* Лучшая награда - похвала.
- \* Стремление получить время на самостоятельные занятия.
- Формирование целеустремленности, или самоуверенности, или агрессии.

- \* Кризис 7 лет - «кризис непосредственности».
- \* Считают друзьями тех, кого видят чаще других.
- \* Любознательны.
- \* Отличаются конкретностью мышления.
- \* Подвижны.
- \* Не умеют долго концентрировать свое внимание на чем-либо одном.
- \* Высокий авторитет старшего товарища.
- \* Суждения и оценки взрослых становятся суждениями и оценками самих детей.

Советы вожатому:

- организуй подвижные игры, при ограничении прыжков и бега развивай умения лазать и пользоваться качелями;
- используй ритмичные виды деятельности, пение, драматические постановки, обучай правильным навыкам труда;
- обеспечь детей конкретными поручениями и творческой свободой. При их выполнении предоставляй детям свободу действия, развивай способности (при соблюдении нравственных норм, распорядка жизни детского лагеря и т.п.)

### ***Развитие детей среднего возраста (9-11) лет***

Физический рост и развитие:

- \* Рост девочек опережает рост мальчиков.
- \* Начинается процесс полового созревания (сначала у девочек, потом у мальчиков).
- \* Учащается сердцебиение.
- \* Чаще появляется головная боль.
- \* Ускоряется развитие скелета, рук, ног.
- \* Активно развивается нервная система ребенка, отличаясь повышенной возбудимостью.

Характерные особенности:

- Стремление повелевать у мальчиков, подчиненность у девочек.
- Энергичны, быстры в действии, настойчивы, инициативны.
- Часты беспокойные состояния, нуждаются в постоянной деятельности.
- Стремятся к большой мускульной активности, любят коллективные игры, шумны, спорят, влюбчивы, боятся поражения, чувствительны к критике, интересы постоянно меняются.
- Мнение группы более важно и значимо, чем мнение взрослых.
- Укрепляется волевая сфера, бурно проявляют эмоции.
- Повышенное стремление к спорам, неуступчивость, в контакт вступают легко, но склоны к конфликтам со сверстниками, взрослыми, родителями.
- Стремятся «испытать» себя в активной практической деятельности.
- \* Увлекаются коллективной деятельностью.
- \* Выполняют легко и охотно поручения, но не безразличны к той роли, которая им выпадает.

- Не увлекают далекие цели и перспективы, неконкретные поручения, отвлеченные и не ценные беседы, неудача вызывает резкую потерю интереса к делу.

Советы водителю:

- поощряй детей и хвали, используй такие виды деятельности, которые дают простор проявления мускульной активности;
- организуешь коллективные спортивные игры, занятия по интересам;
- организуешь разумное руководство, пробуди интерес к окружающему миру, стремись обстоятельно ответить на многочисленные вопросы.

### ***Развитие подростков (12-14 лет)***

Физический рост и развитие:

- \* Девочки обычно выше мальчиков.
- \* Половое созревание.
- \* Быстрый рост мускулатуры.
- \* Завершение роста скелета.
- \* Мальчики отстают в развитии от девочек в среднем на 2 года.
- Различия среди детей усиливаются, так как некоторые дети уже повзрослели, а некоторые только начинают взрослеть.

Характерные особенности:

- \* Дети испытывают внутреннее беспокойство.
- \* Антагонизм между мальчиками и девочками, дразнят друг друга.
- Мнение группы сверстников более важно, чем мнение взрослых.
- Дисциплина может страдать из-за «группового» авторитета.
- \* Стремятся к соревновательности.
- \* Подчиняют свои интересы мнению команды, сопротивляются критике.
- Появляется интерес к заработку.
- Возникает потребность правильно оценить и использовать свои возможности.
- \* Отчуждение от взрослых.
- \* Стремление утвердить свою самостоятельность.
- \* Остро ощущаемая потребность в активности ...
- Горячий энтузиазм, но быстро гаснет, если не может претвориться в какое-либо действие.
- Формируется собственная точка зрения на моральные требования и оценки, взаимоотношения между людьми.
- Развивается самооценка, самосознание, стремление определить свое место среди сверстников и взрослых.
- Не принимают на веру все, что слышат от взрослых.
- \* Способны противостоять влиянию окружающих.
- \* Могут воздействовать на сверстников.

Советы водителю:

- проводи коллективные игры (различные для мальчиков и девочек);
- отдавай предпочтение спортивным играм;
- используй общий энтузиазм при выполнении порученных заданий;

- воздействуй опосредованно - через друзей, рассказ о своих проблемах, демонстрацию различных вариантов поведения и его результатов.

### **Развитие старших подростков (14-16 лет)**

Физический рост и развитие:

- Наступает зрелость, сопровождаемая физическими и эмоциональными изменениями (у мальчиков - в среднем к 15 годам, у девушек - к 13 годам).

- \* Завершается рост скелета.

- \* Усиливаются различия среди детей, так как некоторые из них уже повзрослели, а иные только начинают взрослеть.

- Развивается мужское и женское поведение.

- Завершается формирование социальных установок.

Характерные особенности:

- \* ориентация на мир взрослых;

- \* достижение личностного самоопределения, стремление утвердиться в мире взрослых индивидуально;

- \* желание поставить себя в позицию взрослого;

- \* девочки начинают интересоваться мальчиками раньше, чем мальчики девочками;

- возникают чувства симпатии между юношами и девушками;

- наблюдается беспокойство о своей внешности, рождается первая любовь, растет социальная активность;

- появляется стремление к достижению независимости от своей семьи;

- \* происходит выбор будущей профессии;

- \* появляются крайности в поведении, например, «я знаю все!»;

- \* «пренебрежение» К советам старших;

- \* кризис независимости;

- \* проявляется желание понять себя, отвечать за себя, за общее дело;

- \* • проявляется сознательное желание принести благо другим людям.

Советы вожатому:

- \* - оказывай помощь подросткам в принятии их своими сверстниками;

- \* - построй руководство поведением подростков так, чтобы оно было без излишнего вмешательства и давления со стороны взрослых;

- \* - создай необходимые условия для отдыха;

- \* - организовывай для мальчиков спортивные соревнования, а девушек вовлекай в активные дела в помещении, в организацию встреч с друзьями.

### **Проблемы детей младшего возраста**

ПРОГНОЗИРУЕМЫЕ СИТУАЦИИ	ВАРИАНТЫ РЕШЕНИЯ
Болезненно переживают разлуку с семьей	Отвлечь интересными делами, переключить внимание
Раздражительны, тоскуют по дому	Дать какое-либо задание, чтобы ребенок почувствовал себя нужным в новом коллективе

Задают множество вопросов	Внимательно выслушать и спокойно отвлечь, повторяя ответ столько раз, сколько необходимо для пони мания
Быстро утомляются	Быстрее «бежать» к финишу, к результатам - в игре, труде
Трудно засыпают, просыпаются по ночам «попить», не умеют застилать постель, разбрасывают и теряют вещи	Терпеливо приучать к порядку, проявлять особое внимание вечером: кому-то сказку рассказать, кому-то спеть
Неуверенные в себе	Давать нагрузку с учетом физического здоровья, без акцентирования на этом внимания
Привыкли есть медленно, всухомятку	Увидеть таких детей и принять все меры для предупреждения конфликтных ситуаций. Посадить детей за отдельный стол. Следить за тем, чтобы съедали первое
Готовы пробовать все на вкус	Рассказать детям о ядовитых ягодах, растениях
Потеряли интерес к занятиям, внимание рассеянное	Рекомендуется частая смена видов деятельности, которые не должны быть продолжительными по времени
Слезы и страхи в темноте	Не оставлять ребенка одного в темноте
Проявляют желание играть с младшими детьми	Поддерживать, поощрять и направлять действия детей по опеке малышей Не давать поручений. связанных с учетом времени
Копируют привычки, манеры поведения, лексикон взрослых	Стремиться не подавать дурного примера ни в чем
Постоянно опаздывают	Не давать поручений. связанных с учетом времени

### Проблемы детей младшего возраста

ПРОГНОЗИРУЕМЫЕ СИТУАЦИИ	ВАРИАНТЫ РЕШЕНИЯ
Впечатлительны	Не рассказывать сказки, истории с «плохим концом»
Постоянно рискуют, склонны к травматизму	Избегать чрезмерных ограничений в деятельности детей, заполнять их жизнь полезными и нужными играми, состязаниями, следя при этом за соблюдением необходимых

	правил безопасности
Гиперреактивность	Защита ребенка от его собственных действий, задействование ребенка в обычную деятельность лагеря. Быть особо внимательным к таким детям
Воровство	Следует провести индивидуальную беседу с ребенком, убедить в необходимости вернуть предмет и помочь ему вернуть похищенное с извинениями

### Проблемы детей среднего возраста

ПРОГНОЗИРУЕМЫЕ СИТУАЦИИ	ВАРИАНТЫ РЕШЕНИЯ
Обидчивость, повышенная чувствительность к несправедливости	Внимательное, доброе отношение к детям, стремление разобраться в причинах поведения детей
Внешнее проявление взрослости: курение, игра в карты, проба спиртного, употребление взрослого лексикона, использование косметики, украшений	Проводить разъяснительную работу с привлечением всех специалистов и показом соответствующих кинофильмов. Приучать к выполнению разумного режима дня и направлять занятия в нужное русло
Замкнутость, одиночество. Обостренное переживание своих недостатков	Стремиться переключать внимание детей, давать поручения, связанные с необходимостью общения
Непослушание, действие «наперекор», постоянные споры	Вникать в интересы детей, сотрудничать с ними
Проявление тайн (укромные уголки леса, полянки, места рыбалки). Озорство, шалости.	Знать секреты детей, совместно сохранять их, разумно использовать. Организовывать интересные игры с элементами романтики

### Проблемы детей-подростков

ПРОГНОЗИРУЕМЫЕ СИТУАЦИИ	ВАРИАНТЫ РЕШЕНИЯ
Замкнутость. Агрессивность, легкая ранимость. Чередование плохого и хорошего настроения, уход в «себя»	Поведение такого ребенка полностью зависит от того, как вы себя с ним будете вести
Неподчинение взрослым, действия «наперекор», критиканство. Стремление к независимости, вызывающее поведение	Пытаться понять подростков, понять причины того или иного их поступка, тактично направлять их действия в нужное русло, стать

	приятным собеседником
Интерес к себе	В коллективной беседе - находить у такого подростка лучшие качества и подчеркивать их

### **Вожатый должен:**

1 . Чувствовать время от времени необходимость для ребенка нарушать правила.

2. Понимать, что дети не всегда могут справиться с работой по самоконтролю, но вожатый не должен раздумывать, когда требуется прекратить отрицательное поведение ради спокойствия группы и самого ребенка.

3. Знать, что ребенок имеет обязанность в группе сверстников.

4. Знать, что время от времени нужно понукать детей, но понимать, насколько велико желание ребенка в этот момент лениться.

5. Понимать, что время от времени перемена убеждений свойственна всем человеческим существам.

6. Использовать постоянно дисциплинарные меры. Только тогда они будут эффективны. Наказание - это простой способ, который по возможности должен сопровождать отрицательные поступки и должен быть соразмерным.

В лагере категорически запрещается наказывать детей лишением пищи, трудом, словесно оскорблять! Эти действия часто приводят к стрессу по вине вожатого!

Важно во время работы с детьми выполнить нижеследующие операции для снижения риска:

1. Контроль деятельности одним или более руководителями должен осуществляться все время.

2. Небезопасная практика или нарушение правил выполнения вида деятельности должны быть запрещены сразу же при выявлении такого поведения.

По всем случаям проявления нарушения дисциплины должны быть оформлены официальные документы.

### **ПЛАН-СЕТКА**

Каждый вожатый должен ориентироваться на общелагерную план-сетку и в зависимости от мероприятий, которые она отображает, создавать свой отрядный вариант.

### **ОТРЯДНЫЙ УГОЛОК**

Отрядный уголок - это место, где собирается вся информация, касающаяся отряда. Он призван развивать активность ребят, разносторонне расширять знания, помогать в воспитании хорошего вкуса, учить культуре оформления, пробуждать интерес к жизни своего коллектива. Это место, где постоянно работает отряд, и стенд, отражающий жизнь отряда, – своеобразная газета, причем постоянно действующая, живая, творческая.

Уголок обязательно должен содержать:

- название отряда,
- девиз отряда,
- отрядную песню,
- расписание кружков,
- распорядок дня (лагерный и отрядный),
- списки детей,
- списки именинников текущей смены,
- «Законы отряда» (это важно делать вместе с ребятами. Они сами должны отобразить здесь то, что действительно важно и ценно для них. Эти правила или договоренности будут действовать лучше навязанных взрослыми),
- грамоты и награды отряда.

### **«Копилка» игр**

(по материалам научно-методического журнала «Методист», 2015, №4, С.24-28)

#### **Игры на знакомство**

##### *«Снежный ком»*

Все участники игры садятся в круг. Игру начинает ведущий - вожатый. Он называет свое имя. Сидящий справа от него ребенок должен повторить имя вожатого, после чего называет свое имя. Третий игрок называет имя вожатого, соседа слева и свое и так далее. Тяжелее всего приходится последним игрокам, когда круг уже замыкается: им предстоит назвать имена всех ребят отряда. Игра помогает познакомиться всем без исключения детям в отряде.

##### *«Бинго»*

Дети, держась за руки, образуют два круга: один внешний, а другой внутренний. По сигналу вожатого они идут в противоположные стороны, напевая незамысловатую песенку: «Мой лохматый старый песик у окна сидит. Мой лохматый старый песик на меня глядит. Б-И-Н-Г-О, Бинго звать его». После окончания песни дети останавливаются, и ребята из разных кругов, оказавшиеся напротив друг друга, берутся за руки и знакомятся, после чего игра повторяется снова - пока не надоест.

##### *«Арам-шим-шим»*

Дети выстраиваются в круг. Водящий встает посередине с закрытыми глазами и вытягивает правую руку. В это время дети водят вокруг него хоровод со словами: «Арам-шим-шим, арам-шим-шим, арамия, дульсия, покажи-ка на меня, и раз, и два, и три!» Круг останавливается, естественно, что рука ведущего в центре круга укажет на одного из игроков. Этот игрок становится спиной к водящему, и остальные игроки командуют им: "и раз, и два, и три!». На счет «три» двое игроков в центре круга должны повернуть головы. Если они поворачивают головы в одну сторону, то «целуются», а если в разные - то пожимают друг другу руки.

##### *«Объявление в газету»*

Каждому ребенку предоставляется шанс поместить о себе бесплатное объявление в газету. На листе бумаги ребенок пишет о своих интересах, о том, с кем бы он хотел дружить, о том, что ему не нравится - в общем, все что угодно. Неподписанные листы передаются ведущему-вожатому, который будет читать объявления, а дети должны будут угадать, кто из них это объявление написал.

##### *«Водяной»*

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами: «Дедушка водяной, что сидишь ты под водой? Выгляни на чуточку, на одну минуточку». Круг останавливается. «Водяной» встает и не открывая глаз подходит к одному из играющих. Его задача - определить, кто

перед ним. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но открыть глаза не имеет права. Если водящий угадал, то игроки меняются ролями.

*«Отгадай, чей солосок?»*

Водящий отходит в сторону, пока играющие договариваются, кто будет подавать голос. Играющие идут по кругу со словами: «Мы собрались дружно в круг, повернулись разом вдруг, а как скажем - скок- скок-скок (эти слова произносит один человек, заранее выбранный) - отгадай, чей голосок». Водящий открывает глаза и отгадывает, кто из ребят сказал «Скок-скок-скок». Если ему это удастся, он меняется с говорившим местами. Можно дать водящему три попытки. Если он все же не угадывает, игра начинается сначала.

*«Сказка»*

Отряд разбивается на 2-4 группы (в зависимости от численности) по 5-8 человек. Затем им дается 5-7 минут для того, чтобы приготовить, озвучить и показать в действиях какую-либо сказку. Они могут взять всем известную, например, «Колобок» или «Репка», или придумать свою. Например: «Жили-были дед Витя и бабка Алена! Пошел как-то раз дед Витя и посадил репку Таню ... ». Помимо того, что дети быстро запоминают имена друг друга, эта игра направлена на развитие творческих способностей, выявление лидерских качеств, сплочение коллектива.

*«Дрозд»*

Игроки образуют два круга, внутренний и внешний, равные по численности. Образуются пары. Далее вместе с ведущим произносится фраза: «Я дрозд и ты дрозд, у меня нос и у тебя нос, у меня щечки аленькие и у тебя щечки аленькие. Мы с тобой два друга. Любим мы друг друга!». При этом пары выполняют движения: открытой ладонью показывают на себя и соседа, прикасаются кончиками пальцев к своему носу и носу соседа, к своим щечкам и к щечкам соседа, обнимаются илижимают руки, называя свои имена. Затем внешний круг делает шаг вправо и образуются новые пары.

*«Имя и фрукт»*

Все сидят в кругу. Первый игрок представляется и называет свой любимый фрукт на первую букву имени, например: «Меня зовут Маша и я люблю мандарины». Следующий участник повторяет: «Маша любит мандарины» и называет себя и свой любимый фрукт и т.д. по кругу, пока все друг друга не запомнят.

### **Подвижные игры**

*«Заяц без логова»*

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логово зайца». Выбираются двое водящих - «заяц» и «охотник». Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т.е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» И убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то меняются ролями.

*«Вороны и воробьи»*

На расстоянии 1-1,5 метра чертятся две параллельные линии. Первые две линии - это линии старта, вторые - «домики». Команды выстраиваются спиной друг к другу около первых линий, т.е. на расстоянии 1-1,5 метра. Команд две, одна из них называется «воробьи», а вторая - «вороны». Ведущий встает между командами и называет слова: воробьи или вороны. Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьев, которые пытаются убежать за вторую линию, т.е. спрятаться в «домик». Все пойманные воробьи становятся воронами. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра может продолжаться до тех пор, пока в одной команде не останется играющих. Или игра идет определенное количество раз, и тогда побеждает команда, в которой больше играющих.

#### *«Поймай хвост дракона»*

Дети выстраиваются в колонну, каждый держит стоящего впереди за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне - это голова дракона, последний - хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» - поймать «хвост». А задача «хвоста» - убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т.е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».

#### *«Берег и река»*

Эта игра требует от ребят внимательности.

На земле чертятся две линии на расстоянии примерно в один метр. Между этими линиями «река», а по краям - «берег». Ведущий подает команду: «Река», и все дети прыгают в «реку». По команде «Берег» все выпрыгивают на «берег». Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «Берег, Река, Река, Берег, Река, Река, Река ... ». Если по команде «Берег» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «Река» оказались на «берегу». Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник. Его можно поздравить и начать игру заново.

#### *«Салки»*

Сюжет этой игры очень прост: выбирается один водящий, который должен догнать и осалить разбежавшихся по площадке игроков. Но у этой игры есть несколько усложняющих вариантов, таких как «Докторские салочки» и «Салочки в слоны».

1. Осаленный игрок становится водящим, при этом он должен бегать, режась рукой за ту часть тела, за которую его осалили. Первый же игрок, до которого водящий дотронется, сам становится водящим.
2. Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в сторону и кричит: «Чай-чай-выручай». Он «заколдован». «Расколдовать» его могут другие играющие, дотронувшись до руки. Водящий должен «заколдовать» всех. Чтобы сделать это быстрее, водящих может быть 2-3 человека.

### *«Горелки»*

Играющие выстраиваются в колонну парами, взявшись за руки. Водящий стоит перед колонной в нескольких шагах, спиной к играющим. Он говорит: «Гори-гори ясно, чтобы не погасло. И раз, и два, и три, последняя пара беги!». На слово «беги» пара, стоящая последней, должна быстро обежать колонну и встать впереди. Водящий тоже должен стремиться занять одно из мест первой пары. Тот, кому не хватило места, становится водящим. Вместо слов «последняя пара» водящий может произнести: «Четвертая пара», или «вторая пара». В этом случае всем играющим надо быть очень внимательными.

### *«Гуси»*

На площадке на расстоянии 10-15 метров чертятся две линии - два «дома». В одном находятся гуси, в другом - их хозяин. Между «домами под горой» живет «волк» - водящий. Хозяин и гуси ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

- Гуси, гуси!

- Га-га-га!

- Есть хотите?

- Да-да-да.

- Так летите!

- Нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой.

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит. Пойманный игрок становится «волком».

### *«Кошки-мышки»*

Для игры выбираются два человека: один - «кошка», другой - «мышка». В некоторых случаях количество «кошек» и «мышек» может быть больше. Это делается для того, чтобы оживить игру.

Все остальные играющие встают в круг, взявшись за руки - «ворота». Задача «кошки» догнать (дотронуться рукой) «мышку». При этом «мышка» и «кошка» могут бегать внутри круга и снаружи. Играющие, стоящие в кругу, сочувствуют «мышке» и чем могут помогают ей. Например: пропустив через «ворота» «мышку» в круг, они могут закрыть их для «кошки». Или, если «мышка» выбегает из «дома», «кошку» можно там запереть, т.е. впустить и закрыть все ворота.

Игра эта не проста, особенно для «кошки». Пусть «кошка» проявит и умение бегать, и свою хитрость, и сноровку. Когда «кошка» поймает «мышку», из числа играющих выбирается новая пара.

### *«Тише едешь»*

Водящий и играющие находятся по разные стороны двух линий, которые прочерчены на расстоянии 5-6 метров друг от друга. Задача играющих - как можно быстрее дойти до водящего и дотронуться до него. Тот, кто это сделал, становится водящим. Но дойти до водящего не просто. Играющие двигаются только под слова водящего: «Тише едешь, дальше будешь. Стоп!». На слово «стоп» все играющие замирают. Водящий,

стоящий до этого спиной к играющим, поворачивается и смотрит. Если в этот момент кто-то из играющих пошевелится, а водящий это заметит, то этому игроку придется возвращаться назад, за черту. Водящий может смешить замерших игроков. Кто рассмеется, также возвращается за черту. Игра продолжается. Кто же сумеет занять место водящего?

#### *«Лягушки»*

Все игроки, кроме водящего, на земле отмечают себе домик (на асфальте можно нарисовать кружок). Игра заключается в следующем: игроки меняются домиками-местами так, чтобы ведущий не заметил, а ведущий стремится во время этого процесса занять домик быстрее игрока. Если вы играете с детьми, то можно придать остроты игре: вы смотрите, какие игроки собрались меняться местами, и в тот момент, когда один из них покинул свой домик, быстро его занимаете. Разновидность подвижных игр: «Водяной», «цепи кованые», «Третий лишний» И др.

### **Игры с залом**

#### *«Светофор»*

Для игры необходимо вырезать три кружочка красного, зеленого и желтого цветов. Если ведущий поднимает карточку желтого цвета - зал аплодирует, если зеленого - зал топает, если красного - молчит.

#### *«Товарищи командиры»*

Ведущий обращается к залу: «Товарищи командиры!». «Товарищи командиры» выполняют его команды только после ключевого слова «Пожалуйста». Например: «Товарищи командиры, похлопайте, пожалуйста!» - зал выполняет; «Товарищи командиры, почешите за ухом», - зал не выполняет задание.

#### *«Зарница»*

Игра начинается со слов: «Лагерь играет в зарницу». Если ведущий говорит, что отряд ползет по песку - зал трет ладошку о ладошку. Если разведка пробирается по болоту - зал шлепает ладошками по коленям. «Строчат пулеметы» - зал аплодирует, «конница скачет по степи» - зал топает ногами, а после слов «В атаку!» - зал кричит «Ура!»

#### *«Ежики»*

Ведущий говорит слова, сопровождая их жестами: «Два притопа, два прихлопа, ежики-ежики, наковали-наковали, ножницы-ножики. Бег на месте, бег на месте, зайчики-зайчики. Ну-ка дружно, ну-ка вместе - (дети хором) Девочки! Мальчики!»

#### *«Футбол»*

Ведущий говорит: «Над лагерным матчем взвивается флаг, играют команды «Динамо» - «Спартак». Зал делится на две команды. Начинается игра: если ведущий поднимает левую руку - это мимо, если правую - гол, если две руки - штанга. Ведущий путает команды, в случае ошибки проигравшей команде засчитывается гол.

«Всех запомнил!»

Ведущий: «Добрый вечер, девчонки и мальчишки!» Вас очень много и все вы очень интересные. Я очень хочу с вами познакомиться! Я сейчас назову свое имя, а когда я взмахну руками, каждый из вас должен назвать свое! Итак, внимание! Меня зовут ... ! (Все дети хором выкрикивают свои имена.) Молодцы! Я всех запомнил, вот мы и познакомились!»

*«Как чихает слон»*

Ведущий предлагает ребятам послушать, как чихает слон. Для этого зал делится на три части. Первая часть кричит: «Хрящики!», середина: «Ящики!», третья: «Потащили», - ведущий поочередно взмахивает руками, указывая на ту или иную часть зала, а ребята произносят слова. Когда ведущий поднимает обе руки вверх, каждая часть кричит свое слово и получается такой звук, словно чихает слон.

*«Австралийский дождь»*

Знаете ли вы, что такое австралийский дождь? Нет? Тогда давайте вместе услышим, какой он. Сейчас по кругу цепочкой вы будете передавать мои движения. Как только они ко мне вернутся, я передам следующие. Следите внимательно!

- в Австралии поднялся ветер (ведущий трет ладони),
- начинает капать дождь (щелкаем пальцами),
- дождь усиливается (поочередно хлопки ладонями),
- начинается настоящий ливень (хлопки по бедрам),
- а вот уже град, настоящая буря (топот ногами),
- но что это? Буря стихает! (хлопки по бедрам),
- дождь стихает (поочередно хлопки ладонями по груди),
- редкие капли дождя падают на землю (щелчки пальцами),
- тихий шелест ветра (потираем ладони),
- солнце (руки поднимаются вверх).

### **Игры в кругу**

*«Сантики-фантики»*

Водящий отходит в сторону, а играющие в это время договариваются, кто из них будет показывать движения. После чего водящий возвращается в центр круга, и все играющие начинают приговаривать: «Сантики-фантики-пимпопо», повторяя одни и те же движения, которые им скрытно показывает заранее выбранный игрок. Если водящий угадывает, кто это, то они меняются местами.

*«Мигалки»*

Дети строятся в два круга по принципу игры «Третий - лишний». В центре круга стоит водящий, который старается незаметно подмигнуть любому из игроков, стоящему во внутреннем круге, после чего игрок пытается выбежать со своего места к водящему. Задача игрока из внешнего круга - не допустить этого и успеть его поймать. Следует заметить, что все время держать своего подопечного игрокам из внешнего круга нельзя. Если игроку удалось вырваться, его напарник из внешнего круга становится водящим.

### *«Аленушка и Иванушка International»*

Из участников игры выбираются «Аленушка» и «Иванушка». Играющие встают в круг, а выбранные игроки находятся внутри круга. Им завязываются глаза. Иванушка должен поймать Аленушку. Чтобы облегчить свои поиски, он может звать ее, причем Аленушка должна обязательно откликаться: «Я здесь, Иванушка». После того, как Иванушка поймает Аленушку, их место занимают другие ребята и игра начинается сначала.

Кроме вышеописанных игр существует масса других интересных развлечений детей в кругу, наиболее известные и увлекательные из которых такие игры, как «Шли по городу 10 крокодилов», «Локатор», «Звезды эстрады», «Путаница» и др.

### **Игры-розыгрыши**

#### *«Дикая обезьяна»*

Ведущий вызывает двух желающих и отводит их в сторону. Затем, объясняет правила остальным. Одного из вызванных игроков сажают среди играющих и просят подключиться к игре. Второму говорят, что он присутствует на конкурсе диких обезьян, пусть он отгадает, кто из играющих - самая дикая обезьяна. Второй игрок спрашивает: «Скажите, пожалуйста, кто из вас самая дикая обезьяна?». Все кричат: «Я!» и корчат страшные рожи. По договоренности, после пятого вопроса все игроки молчат, а первый игрок по инерции кричит: «Я-а-а!».

#### *«Свердлюльные хохотульки»*

Ведущий делает серьезное лицо и говорит, что для следующей игры необходимо встать в круг, вытянуть руки вперед и показать «рокерскую козу» или «хэвиметл», соединить пальцы между соседями по кругу. Ведущий начинает игру, обращаясь к соседу слева по имени отчеству: «Иван Иванович, вы умеете играть в свердлюльные хохотульки?» Иван Иванович отвечает: «Нет, не умею». Игра обходит круг и возвращается к ведущему. На вопрос, умеет ли он играть в свердлюльные хохотульки, ведущий отвечает: «Нет, а чего же вы все здесь стоите, если никто играть не умеет». Если во время игры кто-нибудь засмеется, она начинается сначала.

#### *«Верблюд»*

Игра проводится на траве, песке или на полу. Ведущий просит всех встать в круг и говорит, что сейчас будет игра на сплочение. Необходимо обнять друг друга за плечи. Ведущий говорит каждому на ухо название животного и объясняет: «Когда прозвучит название твоего животного, ты подгибаешь ноги и виснешь на соседях». Суть игры в том, что ведущий называет одно и то же животное каждому игроку. Поэтому, когда он говорит: «Верблюд!», все падают на колени.

#### *«Сторожевые собаки»*

Ведущий: «Расслабьтесь, опуститесь на колени, закройте глаза, вдохните полной грудью свежий воздух, представьте, что вы находитесь на летней благоухающей лужайке, вокруг порхают бабочки, цветут цветы, в центре поляны - огромный красивый цветок, и вы тянетесь к нему всем

телом, пытаясь уловить прекрасный аромат. Поздравляю вас, вы приняты в команду сторожевых собак!

*«Волки дома?»*

Весь отряд встает в один угол, а ведущий - в другой, ближе к двери. Ведущий спрашивает отряд: «Волки дома?» «Нет волков!» - отвечает отряд. И так несколько раз. Последний ответ ведущего: «Полон угол дураков!»

Рекомендации: после этой фразы перемещайтесь к двери на предельно возможной скорости.

*«Компот»*

Водящий отходит в сторону, а ведущий договаривается с игроками, что кодовым словом будет слово «Яблоки». Затем, приглашают водящего. Ведущий говорит ему, что сможет телепортировать игрокам его любимое блюдо. Водящий на ухо сообщает это блюдо ведущему, а тот спрашивает игроков:

- Бананы?
- Нет!
- Апельсины?
- Нет!
- Яблоки? (ключевое слово)
- Нет!
- Персики?
- ДА!!!

Если водящий не догадался, как его разыграли, можно возобновить игру.

### **Игры-приветствия**

*«Бегающие огни»*

Участники сидят в кругу, один из них говорит своему соседу какую-нибудь фразу, например: «Доброе утро!» Сосед должен как можно скорее встать, повторить эту фразу и снова сесть, его сосед должен сделать то же самое, и волна вставаний и повторений бежит по кругу, как по трибунам во время футбольного матча. Просите выполнять это задание с максимальной скоростью. Когда волна проходит полкруга, к заданию добавляется еще один элемент, на усмотрение, скажем, седьмого участника. Этот элемент может быть вербальным, а может быть невербальным. Например, участник, сидящий, напротив, начавшего игру, встает и говорит: «Доброе утро», а потом дважды хлопает в ладоши, затем садится. Теперь все последующие играющие должны выполнять именно этот комплекс, а затем (после 7 ходов), очередной участник добавляет еще что-нибудь и так далее.

*«Угадай-ка»*

Все садятся в круг, и кто-то называет имя одного из участников тренинга. Участник, чье имя названо, должен сказать: «Мне кажется, что ты хочешь сказать мне ... » - и сказать, что, по его мнению, хотел сообщить ему участник, назвавший его имя.

После его слов первый участник говорит либо: «Да, именно это я и хотел тебе сказать», либо: «Нет, я хотел сказать, что ... » - И говорит, что он хотел сказать. Успехом в игре считается, когда участник догадывается, о чем именно хотел ему сказать его товарищ.

#### *«Давайте говорить друг другу комплименты»*

Один из участников, сидящих в кругу, говорит либо приветствие, либо комплимент приблизительно в такой форме: «Привет всем, у кого хорошее настроение!». Участники, которые в данный момент имеют хорошее настроение, хором говорят: «Доброе утро!». А если был сказан комплимент, то те из участников, которые считают, что это относится к ним, хором говорят: «Спасибо!». Повторите упражнение раз десять, добейтесь, чтобы хор звучал дружно, а затем измените правила. Теперь приветствия должны звучать так: «Здравствуйте все, кто добр и справедлив!», или «Привет тем, чье бытие определяет подсознание!». Впрочем, это может быть и комплимент: «Чудесно выглядят все хитрые и предусмотрительные». Фраза должна содержать какую-либо характеристику состояния, качество характера и т.д.

### **Игры на знакомство и повышение сплоченности группы**

#### *«Молчанка»*

Молча, группа должна выполнить задания. Можно работать плечом к плечу, можно взявшись за руки: построить квадрат, круг, треугольник, забраться на плот и пр. Можно выстроиться по алфавиту, по росту и пр.

#### *«Ноги в руки»*

Группа становится в линию, каждый кладет одну руку на плечо, стоящего впереди и поднимет одну ногу. Второй рукой, задние подхватывают ногу передних. Задача - пропрыгать без разрыва определенное расстояние.

#### *«Барabanчики»*

Группа садится в круг, члены группы кладут свои ладони на колени к соседям с двух сторон. Группа начинает хлопки в определенную сторону - рука за рукой, в том порядке, как они лежат на коленях.

При двойном ударе направление меняется на противоположное. Тот, кто ошибся, убирает руку.

#### *«Обувная фабрика»*

Все снимают обувь и кладут ее в центр круга. Каждый участник надевает два разных ботинка и пытается поставить ногу рядом с ногой, обутой в парную обувь.

#### *«Машина»*

Машина строится из участников группы. Нужно построить любой действующий механизм и «проехать» на нем какое-то расстояние. Усложняя задание: нужно построить уже другой механизм, но все действия выполнять молча.

### *«Жестикуляция»*

Всем известно, что докладчик, выступающий эмоционально, помогающий себе жестикуляцией рук, воспринимается более доходчиво. Давайте устроим соревнование. Делимся на 2 группы. Каждая выбирает себе текст. Первая команда выделяет докладчиков, которые по очереди будут читать текст, а остальные будут иллюстрировать его жестами, пантомимой, игровыми сценками, т.е. будут оживлять этот текст. Кто-нибудь из другой команды должен сказать, что запомнилось в этом тексте.

### *«Приветствие»*

Обмен приветствиями - это обмен человеческим теплом. С этого начинается любое общение. Давайте попробуем разные формы приветствия и определим наиболее эффективные для вас. Делим на две группы, встаем, друг напротив друга и обмениваемся разными приветствиями: рукопожатиями, объятиями, реверансами, похлопываниями, восторженными восклицаниями и тихими многозначительными взглядами. Поменяйте партнеров. Продолжите приветствие уже с новыми партнерами, в новой форме. Подумайте, что подходит именно для этого человека.

### *«Прорыв»*

Разделимся на две группы, образуем две концентрические окружности: наружный круг и внутренний круг. Участники внутреннего круга двигаются по часовой стрелке, а внешнего - против часовой стрелки. По указанию ведущего останавливаются. Образовались пары. Задача «внешнего партнера» любыми доступными средствами прорваться в центр (слова, физическая сила, в пределах приличия). Задача «внутреннего партнера» не пустить ни за что. Они также применяют все, имеющиеся у него на вооружении способы препятствия противнику.

### *«Встреча взглядом»*

Все участники стоят в кругу, опустив головы вниз. По команде ведущего они одновременно поднимают головы. Их задача - встретиться с кем-то взглядом. Та пара игроков, которой это удалось, покидает круг.

### *«Спутанные цепочка»*

Участники встают в круг, закрывают глаза и протягивают перед собой правую руку. Столкнувшись, руки сцепляются. Затем участники вытягивают левые руки и снова ищут себе партнера. Ведущий следит за тем, чтобы каждый держал руки двух людей. Участники открывают глаза. Они должны распутаться, не разжимая рук (разрешается только изменение положения кистей, чтобы не происходило вывихов рук). В результате либо образуется круг, либо несколько сцепленных колечек из людей, либо несколько независимых кругов или пар.

### *«Печатная машинка»*

Игра учит сосредоточенности, собранности, развивает умение действовать группой. По очереди игроки называют по букве алфавита, запоминая доставшиеся им буквы. Ведущий предлагает напечатать телеграмму с определенным текстом. Например: «Еду. Встречай. Гном».

Перед началом и в конце фразы вся группа должна хлопнуть в ладоши два раза. Затем один раз хлопает, «печатая букву», тот, кому досталась первая буква телеграммы, за ним тот, у кого вторая буква, и т.д. После того, как слово «напечатано», вся группа делает один хлопок, отделяя таким образом слова друг от друга. Игра продолжается, пока группа не передаст всю телеграмму «Печатная машинка» проводится молча.

#### *«Счет»*

Группа должна по порядку посчитать до N (либо равное, либо большее числа участников), причем каждую цифру должен произносить только один человек. Договариваться, кто что произносит, нельзя. Как только какое-то число произносят несколько человек одновременно или долго не произносит никто, счет начинается сначала. Факультативное правило: каждый человек должен произнести хотя бы одно число.

#### *«Щепка по реке»*

Участники встают в два длинных ряда лицом друг к другу. Расстояние между участниками должно быть чуть больше одной вытянутой руки. Все дети – это вода одной реки. Теплая, понимающая, ласковая. По реке по очереди плывут щепки (дети, начиная с какого-либо края). Они сами решают, как они будут двигаться: быстро или медленно, прямо или кружась, и т.д. Желательно щепкам закрыть глаза. Вода должна помочь щепкам найти дорогу. Все по очереди проходят сквозь реку и встают в конце строя. Важно, чтобы дети не отпихивали щепки, а бережно передавали.

#### *«Проводник»*

Ребята выстраиваются в колонну по одному, положив руки на плечи друг другу (если отряд большой, в 2 или 3 колонны). Вожатый объясняет правила: нельзя разговаривать, у всех, кроме последнего, закрыты глаза (для надежности глаза можно завязать), последний человек – проводник, хлопок по правому/левому плечу – поворот вправо/влево, хлопок по обоим плечам – вперед, двойной хлопок по обоим плечам – назад, хлопок по обоим плечам дробью – стоп. Задача проводника – провести «паровозик» по маршруту, который укажет вожатый (несколько поворотов). Для продолжения игры последний участник становится впереди всех.

## **Игры-тренинги**

#### *«Пальцы»*

Упражнения на развитие навыка совместной деятельности группы.

1. Участники рассаживаются в круг. Каждый сжимает правую руку в кулак, и по команде ведущего все «выбрасывают» пальцы. Группа должна стремиться к тому, чтобы все участники независимо друг от друга выбросили одно и то же число. Участникам запрещено договариваться, перемигиваться и другими «незаконными» способами пытаться согласовывать свои действия. Игра продолжается до тех пор, пока группа не достигнет своей цели.

2. Участники выстраиваются в шеренгу на расстоянии шага друг от друга и лицом к одной из четырех стен помещения. Все закрывают глаза и по

хлопку ведущего подпрыгивают, делая в прыжке поворот вокруг своей оси. Поворот можно осуществлять как в левую, так и в правую сторону, но обязательно таким образом, чтобы после приземления оказаться лицом к одной из стен. Задача участников – после каждого хлопка совершать синхронные повороты и всем приземляться повернутыми лицом в одну и ту же сторону.

При разборе занятия ведущий еще раз останавливается на основных моментах тренинга, но при этом не вспоминает неприятные ситуации, которые могут возникнуть при проведении тренинга на установление обратных связей. Наоборот, ведущий подчеркивает положительные моменты как занятия в целом, так и поведения участников группы в частности.

Занятие должно заканчиваться положительным настроением в группе. Этого можно достичь, разбирая упражнения на эмоциональное раскрепощение, при этом вспоминая курьезные ситуации во время его выполнения.

#### *«Мишени»*

Игра позволяет отследить лидеров и оценить развитие коллектива.

Для игры необходимо 2 мяча и три мишени: 1-я мишень символизирует личное первенство, 2-я мишень – командное, 3-я мишень – копилка отряда.

Отряд делится на две команды. Ведущий приглашает двух помощников для подсчета очков. Обе команды выстраиваются в шеренги по одному человеку. Каждый член команды может совершить по 5 бросков в любую мишень по своему выбору. Попадая в 1-ю мишень, он зарабатывает очко себе, попадая во 2-ю приносит очко команде, в 3-ю – очко идет в отрядную копилку.

По окончании игры помощники подводят итоги и объявляют победителей в личном, командном первенстве. И сверяя количество очков в командной и отрядной копилке, можно оценить уровень коллективизма.

В следующий раз игра вводится с правилами, усложняющими выбор, и участники могут вести себя иначе. Кроме попаданий в мишень засчитывается очко, а в случае промаха очко вычитается, соответственно назначению той мишени, в которую был выполнен бросок.

#### *«Ассоциации»*

Ведущий выходит за дверь. Оставшиеся в комнате договариваются между собой, кого из присутствующих участников тренинга они задумывают. Ведущий входит и начинает спрашивать: «Если бы этот человек был деревом, то каким?» Тот, к кому он обратился, отвечает ему, имея в виду загаданного, так, как ему кажется, т.е. высказывает свое мнение. Вопросы могут быть самыми разными. Единственное условие состоит в том, что они должны задаваться опосредованно, в описательной форме: «Если бы этот человек был домом, картиной, цветком, едой, видом транспорта и т.п.». Когда у водящего возникает ощущение, что он знает, кого загадали, он может угадывать до трех раз. Если он не угадал, ему об этом говорят. Затем выходит следующий водящий.

### *«Консилиум»*

Участники садятся в круг и им зачитывается следующая легенда: «Вы хирурги, которым предстоит сделать срочную операцию по пересадке сердца. В ней нуждается 6 человек, но у вас только одно донорское сердце и больше в течение ближайшего времени найти невозможно. Вам необходимо решить, кого из пациентов вы будете спасать». На доске (или на ватмане) написан список тех, кого необходимо спасти:

- ученый, стоящий на пороге открытия лекарства от рака;
- мужчина 48 лет, учитель средней школы, у которого на воспитании 2 детей;
- беременная девушка 18 лет, больная СПИДом;
- мужчина 28 лет, у которого на попечении больная мать, малолетние брат и 2 сестры;
- парень 20 лет, который попал в аварию во время медового месяца, его жена ждет ребенка;
- женщина 35 лет - мастер спорта мирового класса по спортивной ходьбе.

Затем участникам дается на обсуждение 15-20 мин. После этого группа называет свое общее решение и обосновывает его. В данной игре крайне важна рефлексия. Она должна быть направлена на снятие подавленного состояния участников группы и напряженной атмосферы в целом. Для этого обсуждение необходимо направить на анализ взаимодействия группы: кто больше высказывался; почему некоторые отмалчивались; внимательно ли слушали аргументы друг друга; насколько комфортно было общаться в группе; почему возникали проблемы в общении; мнению какого человека больше доверяли, почему и т.д. Общее время обсуждения - 15-20 минут. Примечание: ведущий во время обсуждения внимательно наблюдает за участниками и отмечает поведение каждого: лидеров, агрессоров, молчунов.

### *«Город мастеров»*

Игра проводится в окончании организационного периода после ряда игр и упражнений на сплочение. Необходимый материал: ножницы, клей, бумага, картон, пластилин, скотч, веревка. По заготовленным спискам отряд делится на несколько команд. Состав команд продумывается заранее, чтобы каждому в группе дать возможность проявить максимальную активность и получить новый для себя опыт взаимодействия. Инструкция: «Сегодня мы создадим вместе с вами Город мастеров. В городе нужно построить жилой дом, клуб или театр, храм, административное здание или мэрию, кафе или бистро. у команд есть время на обсуждение - 10 минут, за которые вам необходимо придумать идею строительства и договориться, как будет работать команда. Само строительство будет проходить в полном молчании, за нарушение будет налагаться штраф: ведущий будет забирать один из предметов (ножницы, скотч). На строительство дается 20 минут». По сигналу ведущего начинается строительство. Ведущему важно отслеживать выполнение правил и особенности работы в командах для последующего анализа. После

окончания строительства каждого сооружения проводится экскурсия по Городу, презентация каждого сооружения. После экскурсии проводится обсуждение:

- как работалось в команде;
- что было трудно, что легко;
- как достигали взаимопонимания;
- как рождались и воплощались идеи;
- какие выводы вы сделали лично для себя.

### **Коллективное творческое дело (КТД)**

(по материалам научно-методического журнала «Методист», 2015, №4, С.35-38)

КТД – это коллективное творческое дело, в котором участвует весь отряд. Настоящие КТД – это дела, в которых детей и взрослых объединяют общие цели, общие жизненно важные заботы; отношения участников строятся на принципах сотрудничества и сотворчества.

Виды КТД:

1. Трудовые КТД развивают в детях знания об окружающей жизни, воспитывают стремление вносить свой вклад в улучшение действительности, а также умение и привычку реально, на деле заботиться о близких и далеких людях, трудиться самостоятельно и творчески. В центре внимания воспитателей – освоение трудовой культуры, развитие нравственного отношения к труду, собственности, материальным богатствам нашей страны, к таким сторонам окружающей жизни, которые нуждаются в практическом улучшении и которые можно усовершенствовать или своими силами, или помогая другим людям.

2. Познавательные КТД развивают у детей гражданское отношение к таким сторонам жизни, которые недостаточно познаны, полны загадок, требуют своего раскрытия в коллективном поиске. Важная роль познавательных КТД – формирование потребности в познании, сознательного, увлеченного, действенного отношения к непосредственным источникам открытия мира: к книге, учению, различным средствам самообразования.

3. Художественно-эстетические КТД самых разнообразных вариантов позволяют целенаправленно развивать художественно-эстетические вкусы детей и взрослых, укрепляют тягу к духовной культуре, к искусству, и потребность открывать прекрасное людям, пробуждают желание испробовать себя в творчестве.

4. Спортивные КТД развивают гражданское отношение к спортивно-оздоровительной стороне жизни, к физической культуре, помогают выработать быстроту, ловкость, выносливость, находчивость и настойчивость, смелость и мужество.

5. Организаторские (выборы, организация чередования поручений и ролей, участие в планировании деятельности, сборы отряда и др.)

#### **Чередование традиционных поручений (ЧТП)**

Чередование традиционных поручений (ЧТП) – один из видов организаторской деятельности в своем коллективе. ЧТП представляет собой соединение различных видов деятельности: трудовой, спортивной, познавательной, художественно-эстетической и т. Д.

Коллектив на общем собрании решает, какие поручения будут по очереди выполнять микрогруппы, определяют функции каждого поручения, договариваются о сроках их выполнения. При определении поручений исходят из следующих задач:

1. Обеспечение выполнения необходимых ежедневных организационно-бытовых вопросов (уборка, проветривание, помощь водителю, дежурство в столовой и т.д.).

2. Организация полезных и радостных событий и моментов жизни коллектива (концерты, сюрпризы, газету, песни, игры и т.д.).

Система ЧТП - одна из наиболее эффективных методик по формированию самоорганизации и самоуправления разновозрастных коллективов ребят.

Результат достигается за счет того, что ребята свободны в выборе себе поручения, но при этом все поручения должны быть выполнены хотя бы один раз, что в ненавязчивой форме принуждает ребят к самостоятельному краткосрочному и долгосрочному планированию своей деятельности.

Проводя отрядное дело, мы решаем ряд задач:

- создание устойчивых межличностных отношений;
- проявление личностной позиции каждого члена отряда;
- \* достижение общих целей;
- \* организация досуга подростков;
- более глубокое знакомство детей друг с другом;
- реализация потребности быть нужным для отряда;
- \* разрешение проблем внутри отряда;
- \* объединение детей.

Выбор темы, формы и содержания отрядного дела зависит:

- \* от программы профильной смены;
- \* от педагогической задачи работы с отрядом;
- \* от эмоционального состояния отряда;
- \* от сложившейся ситуации в отряде;
- \* от заявленного интереса детей.

При этом водителю необходимо учитывать:

- \* возрастные особенности детей;
- \* контингент детей;
- \* интересы детей;
- \* уровень и особенности сложившихся взаимоотношений;
- психологическое и физическое состояние детей.

Для эффективной организации отрядного дела следует помнить следующие правила:

1. Главное - процесс подготовки, а не итог. Воспитывает не само дело, а подготовка к нему!

2. Вожатый непосредственно или опосредованно руководит, помогает в подготовке и проведении дела.

3. Чем больше ребенок делает самостоятельно, тем значимее для него дело. Нужно давать возможность ребенку быть творцом, а не просто исполнителем!

#### «Выбор героев»

Это КТД, в котором участвует весь отряд. Участвуют желающие мальчики. Девочки готовят им призы, организуют конкурсы вместе с вожатыми.

Реквизит: 2 спичечных коробка, 2 конфеты, 9-клеточное поле с рисунками, ручки и листочки по количеству участников, 5 стульев, вырезанный из бумаги след 39-го размера, различные предметы из разных материалов, листы с 20-клеточными полями по количеству участников, 2 теннисных шарика, 2 таза.

1. «Хоккей на траве». Необходимо загнать под стул прутиком спичечный коробок. Кто из участников выполнит задание с минимальным количеством ударов - тот победил.

2. «Достань конфету». Обыкновенный стул ставится таким образом, чтобы его спинка находилась параллельно полу. На спинку стула кладется конфета. Держась за ножки стула, участник должен достать конфету ртом.

3. «Зрительная память». Участникам показывают 9-клеточное поле. В каждом квадрате - рисунок. Участникам предлагается посмотреть 1 минуту на поле и воспроизвести рисунки на бумаге.

4. «Змейка». Участникам предстоит пройти препятствие в виде нескольких расставленных стульев. Обходить стулья нужно змейкой и с завязанными глазами. Должно быть как можно меньше касаний.

5. «Силачи». Участникам нужно поднять стул за одну ножку, причем противоположную спинке стула. Для старшего школьного возраста можно провести конкурс таким образом: участники берут на руки девочек и соревнуются, кто дольше продержит их на руках.

6. «След». Участникам необходимо угадать размер вырезанного из бумаги следа.

7. «Саноскоп». Участникам предстоит по звуку определить, из чего сделан предмет.

8. «Эхолокатор». Каждому участнику выдается 20-клеточное поле. Ведущий читает список из 20 предметов, а играющие должны заполнить клеточки рисунками.

9. «Снайпер». Участники должны попасть мячиком в тазик или ведро. Дается три попытки.

В заключение подводятся итоги, выбираются три лучших участника. Они становятся героями отрядов и участвуют в общелагерных соревнованиях.

#### «Любовь с первого взгляда»

Коллективное творческое дело рассчитано на детей школьного возраста от 7 до 14 лет. Для успешного проведения дела необходимо красочное

оформление места проведения, музыкальное сопровождение, призы и букеты победителям.

Первый тур «Знакомство»

Участники представляются, называя свои собственные или придуманные имена. Ведущие обращаются ко всем с одним вопросом: «Верите ли вы в любовь с первого взгляда?»

Затем следуют вопросы участникам, для того чтобы они лучше смогли узнать друг друга. Примерный перечень вопросов:

- Ваше хобби?
- Ваше любимое блюдо?
- Ваше любимое время года?
- Ваш идеал мальчика (девочки)?
- Кем вы хотите стать?
- Что вы любите читать?
- Ваша любимая телепередача?

Вопросы могут быть изменены или дополнены в зависимости от возраста участников.

Второй тур «Ситуации»

Ведущий предлагает различные ситуации, а участники высказывают свое мнение по этому поводу.

Для мальчиков:

- Вы пригласили друзей на день рождения, и вдруг ваша подруга разбивает очень дорогую вазу. Ваши действия?

- Мама не пускает вас на прогулку из-за полученной двойки, но у вас назначена встреча с девочкой. Вы очень хотите пойти. Ваши действия?

- Неожиданно вы получили большое наследство от родственников из Америки. Теперь у вас неограниченные материальные возможности. Что бы вы подарили своей девочке?

- Проходя по соседнему двору, вы видите, что мальчишки мучают маленького котенка. Ваши действия?

Для девочек:

- Вы идете на свидание в прекрасном настроении, на вас красивое платье. Неожиданно, проезжавшая мимо машина окатила вас грязью. Ваши действия?

- На улице к вам подошел мальчик и сказал, что вы ему нравитесь и он хочет с вами познакомиться. Ваша реакция?

- Вы пришли на дискотеку и заметили, что мальчик, который вам нравится, одел футболку на изнанку. Что вы предпримете?

- Представьте, что ваш мальчик дарит вам на день рождения очень дорогой подарок. Ваши действия? В зависимости от хода игры, количество ситуаций можно увеличивать, или уменьшать. В этот же тур вы можете добавить вопросы на знание этикета.

По завершении второго тура участники на маленьких листочках пишут имя своего избранника. Ведущий объявляет пары, прошедшие в третий тур.

### Третий тур «Выбор идеальной пары»

Для следующего конкурса необходим набор предметов, которые можно было бы подарить друг другу. Участники смотрят на подарки, потом поворачиваются друг к другу спиной. Ведущий предлагает мальчику выбрать подарок, который было бы приятно получить его избраннице. Результат выбора проверяется. В этом конкурсе можно проверить так же, как хорошо партнеры узнали привычки и вкусы друг друга. Спросите их о любимом цвете, предпочитаемой марке машины, любимом цветке, любимой футбольной команде и др. Идеальной парой становится та, которая имела больше совпадений в этом конкурсе. Для них проводятся конкурс комплиментов, танец на газете и др. Всем участникам вручаются памятные подарки, а «Романтическое путешествие» достается победителям.

В данное мероприятие могут быть включены различные конкурсы для зрителей, ведущих и участников, чтобы сделать это КТД еще интереснее. «Любовь с первого взгляда» может продолжить дискотека.

### «Мисс мечта»

Это мероприятие проводится для девочек. Участницам вручаются номерки. После каждого конкурса жюри подсчитывает баллы.

#### 1. Конкурс походок

Девочкам предлагается пройти:

- своей собственной походкой;
- походкой манекенщицы;
- походкой кошки;
- походкой девушки-полицейского;
- походкой официантки;
- походкой маленькой девочки.

#### 2. Конкурс «Баю-бай»

Девочкам предлагается убаюкать «плачущего ребенка» (вместо ребенка предлагается использовать мягкую игрушку или живого ассистента).

#### 3. Конкурс интеллектуальный

Участницам задаются вопросы, жюри оценивает правильность и полноту ответа:

1. Какие растения человек с давних времен использует в пищу в качестве приправы? (Перец, корица, имбирь, тмин, гвоздика, лавр.)

2. Какие блюда можно приготовить из картошки? (Фри, пай, пюре, жареный картофель, картофельные котлеты, чипсы.)

3. Перечислите одежду балерины. (Трико, пуанты, пачка.)

4. С какими предметами выступают на соревнованиях по художественной гимнастике очаровательные спортсменки?

5. Какой кот внес немаловажный вклад в развитие фермерства в нашей стране? (Матроскин.)

6. Для какой героини Андерсена цветок был местом постоянной прописки? (Дюймовочка.)

7. Как звали девушку, которая больше всего на свете боялась жаркой погоды? (Снегурочка.)

8. Назовите 3 всемирно известных влюбленных пары. (Ромео и Джульетта, Отелло и Дездемона, Д'Артаньян и Констанция.)

#### 4. Конкурс «Чарующая тень»

Участницам предстоит станцевать танец в театре теней. Для этого необходимы две сшитые между собой простыни и подсветка. Зрелище получается таинственное и завораживающее.

#### 5. Конкурс референтов

Участницам необходимо перевести фразу на один из иностранных языков (можно использовать несуществующий, выдуманный язык). Фразы для перевода:

- Быть или не быть?
- Вот в чем вопрос?
- Кажется дождь начинается!
- Здравствуйте, я ваша тетя!
- А что это вы тут делаете?
- Влюбленные часов не наблюдают.
- У меня есть кошка.
- Солнышко светит ярко.
- Мы пошли гулять.

#### 6. Конкурс «Чудное мгновенье»

Участницам необходимо представить себя:

- радугой;
- солнышком;
- распускающимся бутонем розы;
- маленькой певчей птичкой;
- легким ветерком;
- дождиком;
- ягодкой-малинкой;
- сорвавшимся осенним листом.

#### 7. Танцевальный конкурс

Для каждой участницы включается маленький музыкальный фрагмент, под который она должна танцевать. Затем включается музыка для всех участниц, конкурс завершается общим танцем. В заключение жюри подводит итоги и присуждает звания участницам по следующим номинациям:

- Мисс Мечта;
- Мисс Грация;
- Мисс Очарование;
- Мисс Умница-Разумница;
- Мисс Шарм;
- Мисс Загадка и др.

Праздник заканчивается вручением памятных лент и подарков.

### «Крестики-нолики»

Коллективно-творческое дело для младшего и среднего школьного возраста. Для проведения дела необходимо выбрать жюри и две команды. Игра ведется по принципу крестиков-ноликов. Одна команда – крестики, другая – нолики. Та команда, которой удастся поставить три своих знака в один ряд, побеждает. Реквизиты: большое 9-клеточное поле с нарисованными названиями конкурсов, черный ящик и два предмета, два рисунка с дырками в центре, музыкальное сопровождение.

Первый конкурс «Перестройка». Команды должны перестроиться по указанию ведущего: по росту, по цвету глаз, по дням рождения, по размеру обуви, по длине волос и т.д. Побеждает более организованная команда.

Второй конкурс «Хочу домой». От команды вызывается по одному участнику. Ему предстоит с закрытыми глазами начать движение по квадрату под руководством ведущего. Старт и финиш – около стула.

Третий конкурс «Черный ящик». Каждой команде выносят черный ящик, в котором лежит неизвестный предмет. Дети задают вопросы, ведущий отвечает им только «да» или «нет». Жюри подсчитывает количество каждой команды до узнавания ею предмета, сравнивает результаты и объявляет победителя.

Четвертый конкурс «Фото-момент». Один участник команды выходит в центр зала, ему выдается картинка с дыркой, в которую он просовывает голову. Что изображено на картине, он не знает. Задавая вопросы своей команде, на которые она отвечает «да» или «нет», он пытается угадать, что на картинке. Жюри оценивает конкурс по аналогии с предыдущим.

Пятый конкурс «Реклама». Командам предстоит прорекламировать какую-нибудь не нужную вещь: дырявый носок, лопнувший шарик, сгоревшую лампочку и т.д.

Шестой конкурс «Веребочка». Команды вяжут веревки из своих вещей, связывая их друг с другом. Побеждает команда, чья веревка длиннее.

Седьмой конкурс «Капуста». Каждая команда выбирает представителя, на которого одевается вся одежда, связанная ранее в веревку. Побеждает наиболее «толстая» капуста (по количеству вещей).

Восьмой конкурс «Сулико». Команде необходимо спеть песню «Жили у бабули два веселых гуся», заменяя все гласные в песне буквой: «а», затем буквой «о», затем «е» и т.д. Побеждает более дружная команда.

Девятый конкурс «Коллективное пение». Командам дается задание исполнить песню «В лесу родилась елочка» как: хор им. Пятницкого, хор мальчиков-зайчиков, хор лиц кавказской национальности, хор аборигенов с острова Пасхи.

В заключение подводятся итоги, вручаются призы. Постарайтесь сделать так, чтобы настроение проигравших не отличалось от настроения победителей, для этого необходимо вручить шуточные призы и похвалить всех участников.

## **Советы вожатому** **Вечерняя рефлексия (вечерний огонек)**

(по материалам научно-методического журнала «Методист», 2015, №4, С.38-40)

Цели:

- получить представление о стартовом эмоциональном настрое и об уровне ожидания участников смены (рефлексия г-го дня);
- формировать у ребят умение осознавать и отслеживать собственные чувства, мысли и поступки;
- получить информацию об отношении детей к происходящим в лагере событиям и о их эмоциональном состоянии.

Задача:

- создать безопасное пространство на базе пристального внимания к каждому ребенку в атмосфере доверия и доброжелательности.

Аксиомы рефлексии:

- Все, что необходимо для рефлексии должно быть готовым заранее. Мероприятие должно начинаться в точно определенное время. Дети не должны ждать, пока взрослые принесут спички, свечи, фломастеры, анкеты, гитары и т.д. Ожидание дезорганизует рефлекссию.

- Взрослые не должны никуда отлучаться во время рефлексии. Дети болезненно переживают, когда их высказывания кто-то не слушает.

- Во время мероприятия называть каждого ребенка по имени с положительной оценкой его усилия за день

- Чрезмерное многословие и менторский тон или быстрый темп речи - «грех» вожатого.

- В случае задержки про граммы дня рефлексия проводится в форме экспресс-опроса группой вожатых.

Важные составляющие рефлексии, за которыми должны наблюдать взрослые:

- Малый объем высказываний ребенка или отказ - это часто показатель подавленного состояния. Настораживает также заявление, что все было нормально, то есть уход от оценки событий дня.

- Контролируется поведение ребенка на рефлексии - умеет ли он слушать чужое мнение, похвалить тех, кто ему помог, заметить тех, кому было плохо, предложить всем что-то хорошее или общается только с другом и т.п. Это еще одно свидетельство выявления навыков общения.

- Естественно, в первые два дня не будет идеальной тишины, что иногда обескураживает начинающих воспитателей, готовых избавиться от такой наглядной формы общения, так как требуется довольно много терпения.

Примерные вопросы ежедневной рефлексии:

1. Как ты себя чувствуешь сейчас?
2. Какое настроение у тебя было сегодня? Почему?

3. Какое мероприятие или событие тебе сегодня тебе понравилось? Почему?

4. Какое мероприятие или событие тебе не понравилось? Почему?

5. Хочется тебе кого-либо поблагодарить? Ты можешь это сейчас сделать.

6. Набор приятных фраз (для тех, кого «как бы» не за что похвалить): «Как Саша переживал сегодня за нашу команду!»; «Марина так старалась!»; «Илья так задорно улыбаться!» и т.д.

#### **Виды «огоньков»**

1. Огонек знакомств (подразумевает закрепление имен и высказываний, относительно ожиданий от смены).

2. Ежедневный (проговаривание тех моментов, которые присутствовали на протяжении дня).

3. Тематический (выбор темы может зависеть от плана-сетки либо событий, произошедших в лагере, отряде).

4. Конфликтный (проводится, как правило, в середине смены на снятие конфликтных ситуаций).

Может начинаться с фразы: «Я не понимаю, почему ... ? - конкретному человеку с последующим получением ответа; либо проводится в кругу, где все сидят спиной в центр и по мере того, как каждый выговаривается (снимает зажимы), поворачиваются в круг; либо в круг вводится игрушка, которой каждый из участников высказывает свои недовольства; более старшим ребятам можно предложить написать письмо и зачитать его вслух).

5. Прощальный огонек (финал смены, где подводятся итоги, выносятся благодарности, происходит осмысление детьми прожитого за смену)

#### **Как утомить детей на экскурсии**

##### **(Ж. Дювенек - метод «от противного»)**

1. Пусть они не смотрят на клин журавлей, а слушают ваш монотонный рассказ о миграционном поведении птиц.

2. Называйте виды животных и растений по-латыни и требуйте, чтобы дети запомнили эти названия.

3. Говорите безостановочно, не давая детям раскрыть рот.

4. Постоянно предупреждайте детей, что они будут писать контрольные работы после каждой экскурсии.

5. Пугайте детей загрязнениями, пусть они поймут, как безнадежно отравлена природная среда.

6. Пусть все дети бегают, куда глаза глядят, когда им вздумается.

7. Все время ворчите о плохом поведении детей.

8. Никаких шуток и смеха.

9. Ни к чему не прикасаться.

10. Зевайте перед детьми, сколько хотите.

**«Советы бывалых»** будущим вожатым:

Фиксируйте, запоминайте, записывайте.

Сочиняйте, разрабатывайте, готовьте заранее.

Четко и ежедневно планируйте свою работу.

Любите детей.

Всегда говорите детям правду.

Не добивайтесь успеха давлением.

Будьте доброжелательны, великодушны.

Не забывайте хвалить ребят, утверждая, что они самые необыкновенные.

Не убивайте в детях фантазию и сказку.

Позаботьтесь о создании детского банка счастливых воспоминаний.

Не торопитесь наказывать детей.

Помните: все дети лагеря - ваши дети.

Не зарабатывайте дешевый авторитет постоянными уступками.

Держите любую ситуацию под контролем.

Относитесь со вниманием к каждому ребенку.

Помните, что они всего лишь дети, а вы - самый нужный и близкий для них в данный момент человек.

Проводите больше творческих конкурсов, требующих фантазии.

Одевайтесь всегда красиво и по-разному.

**«Как успешно провести конкурсные и массовые мероприятия»**

Для того чтобы жизнь детей в отрядах и в лагере была веселой и интересной, для каждого дела необходимо продумать и обеспечить:

- \* интересные задания;
- \* яркое, красочное оформление;
- \* соответствующий реквизит;
- \* качественное музыкальное сопровождение;
- \* компетентное, справедливое жюри;
- \* поощрительные призы для победителей.

**И еще успех дела обеспечен, если:**

- \* ведущий эрудирован и находчив;
- \* помощники исполнительны и заинтересованы в успехе дела;
- \* участники и команды подготовлены;
- \* зрители эмоционально заряжены.

В конкурсах должны участвовать все дети лагеря. В отряде проведите равномерное распределение участников. Очень подробно объясните, что представляет собой каждый конкурс и что потребуется от ребят. Дети должны знать, что вожатый поможет им подготовиться.

Каждый конкурс требует тщательной подготовки. Место проведения должно быть предварительно оформлено. Название конкурса необходимо написать яркими крупными буквами. Тщательно должно быть подготовлено место участников и реквизит. Для того, чтобы любое мероприятие прошло успешно, тщательно продумайте весь ход. Дети, а не вожатые, должны быть организаторами этого дела.

Дело должно быть значимым. Для детей очень важно утвердиться, причем положительно, в глазах сверстников. Поэтому необходимо помочь ребенку реализовать себя творчески, индивидуально.

Немаловажно, чтобы любое дело было удачным, чтобы все вокруг признали бы это. После завершения дела не забудьте провести анализ как с детьми, так и с коллегами. При подведении итогов никого не следует ругать, так как ничего не исправишь, если что-то и было сделано не так. Следует проанализировать прежде всего для себя, почему произошли ошибки.

### **«Законы и традиции отряда»**

Вожатые должны акцентировать внимание детей на трех «нельзя»: нельзя нарушать режим дня, нельзя самовольно уходить за территорию лагеря, нельзя никого обижать. Но наряду с этим у каждого отряда должны быть свои законы и традиции. Есть законы и традиции, действующие во всем лагере.

Некоторые из них:

- Закон 00 - это закон точности. Жизнь лагеря является чередой событий. Если ты сам будешь точным, пунктуальным, то и твой отряд будет таким же. Опоздания, лишние паузы - это то, что делает жизнь лагеря неинтересной, приводит к конфликтам среди детей и взрослых.

- Закон территории - это очень строгий закон. Ни детям, ни тебе нельзя покидать территорию лагеря без разрешения администрации. Нарушение закона грозит опасностью для жизни и здоровья ребенка.

- Закон зелени - это закон бережного отношения к природе, к растительному и животному миру, который нас окружает. Важно учитывать и то, что многие растения, насекомые и животные могут представлять угрозу для жизни и здоровья детей и взрослых.

- Закон творчества. Издавна в лагерях, в детских коллективах существовало великое правило: «Все дела делать творчески, а иначе - зачем?!» Творчество нельзя ограничить. Выдумывайте, творите и фантазируйте, без этого нет детского лагеря, нет вожатской работы.

- Закон поднятой руки. Если человек поднимает руку, ему необходимо сообщить людям что-то нужное. Когда поднимается рука, все вокруг должны замолчать и внимательно слушать. Но ты имеешь право поднять руку в том случае, когда хочешь сказать что-то важное.

- Традиция вечернего огонька. Каждый день в лагере проводится вечерний огонек. С самого первого огонька принимается принцип - искренность, доброжелательность, правда в глаза. Огонек – это откровенная оценка дел и поступков своих товарищей. На огоньке мечтают, спорят, поют любимые песни. Это уроки принципиальности, подлинной любви к людям и дружбы на всю жизнь. Другие законы и традиции вашей жизни в лагере вы можете создать сами, вместе со своими ребятами. Проявите творчество, утвердите свои законы и традиции!

Мониторинг образовательных результатов обучающихся объединения «Школа вожатского мастерства» на базе \_\_\_\_\_ педагога дополнительного образования \_\_\_\_\_ за \_\_\_\_\_ учебный год \_\_\_\_\_ год обучения

Фамилия, имя, отчество обучающегося	Личностные качества						Компетентность в области																			
							Постановка целей и задач педагогической деятельности				КТД и общественной деятельности				Обеспечения информационной основы деятельности				Разработка программы деятельности и принятия педагогических решений				Управления и организации досуга обучающихся			
	Эмпатийность и социорефлексия		Самоорганизованность		Общая культура		Умение ставить цели с учётом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся		Умение перевести тему занятия в педагогическую задачу		Умение вовлечь обучающихся (воспитанников, детей) в процессе постановки целей и задач КТД общественной деятельности		Умение создавать ситуации, обеспечивающие успех в коллективно-творческой и общественной деятельности обучающихся		Методы организации и осуществления коллективно-творческой и общественной деятельности		Содержание коллективно-творческой и общественной деятельности		Умение выбрать и реализовать типовые образовательные программы		Умение принимать конструктивные решения в педагогических ситуациях		Умение устанавливать субъект-субъектные отношения		Умение реализовать оценочные и аналитические результаты коллективно-творческой и общественной деятельности	
П	Г	П	Г	П	Г	П	Г	П	Г	П	Г	П	Г	П	Г	П	Г	П	Г	П	Г	П	Г	П	Г	
Срок проведения																										
1.																										
2.																										
3.																										
4.																										
5.																										
6.																										
7.																										
8.																										
9.																										
10.																										
11.																										
12.																										
13.																										
14.																										
15.																										

Программу освоили:

полностью –	чел.	(	%)
в основном –	чел.	(	%)
частично –	чел.	(	%)

Подпись педагога \_\_\_\_\_

