

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Кадуйского муниципального округа
«Кадуйская средняя школа»**

Принята на заседании
педагогического совета,
протокол № 1
от 30.08.2024 года



**Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Школа вожатых»
для 7 класса**

п. Кадуй
2024

Пояснительная записка

Рабочая программа – нормативно – управленческий документ, который обеспечивает достижение планируемых результатов освоения курса «Школа вожатых».

Рабочая программа курса внеурочной деятельности разработана в соответствии с требованиями:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Минпросвещения от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- Методических рекомендаций по использованию и включению в содержание процесса обучения и воспитания государственных символов Российской Федерации, направленных письмом Минпросвещения от 15.04.2022 № СК-295/06;
- Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности, направленных письмом Минобрнауки от 18.08.2017 № 09-1672;
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства от 29.05.2015 № 996-р;
- СП 2.4.3648-20;
- СанПиН 1.2.3685-21;
- Основной образовательной программы МБОУ «Кадуйская средняя школа», утвержденной приказом от 29.08.2022 № 303;
- Устава МБОУ «Кадуйская средняя школа»;
- Положения о рабочей программе МБОУ «Кадуйская СШ».

Рабочая программа соответствует целям и задачам, направленным на разработку программ внеурочной деятельности в общеобразовательных школах, позволяющих формировать мировоззрение человека, развивать креативность и способность к творческой деятельности. Реализация педагогического потенциала искусства способствует оптимальной социализации детей и молодежи в современном информационном обществе.

Цель данной программы: обучить и дать первичные навыки практической деятельности организатора, а также вожатого лагеря дневного пребывания.

Задачи:

Воспитательные:

-Формировать положительные эмоции, благоприятный психологический климат в процессе досуговой деятельности и межличностного общения.

-Содружество подростков и детей среднего школьного возраста с целью обмена опытом и организации досуговой деятельности.

-Придать досуговой деятельности развивающий и воспитывающий характер.

-Приобщить подрастающее поколение к истинным культурным ценностям.

Обучающие:

-Обучить подростков разработке и организации конкурсно-познавательных программ,

-Обучить подростков организации и проведению лагеря дневного пребывания, а также выездных лагерей.

-Дать первоначальные знания о работе вожатого в детском оздоровительном лагере.

-Ранняя профессиональная ориентация в сфере педагогики и психологии детей среднего школьного возраста.

Развивающие:

-Развить организаторские способности, коммуникативные умения и навыки межличностного и делового общения.

-Создать условия для развития творческих и познавательных способностей и индивидуальных наклонностей.

Данная программа рассчитана на 17 часов. Срок реализации образовательной программы рассчитан на 1 год.

Реализация программы предполагает использование различных форм урока: беседы, лекции, семинары-практикумы, творческие работы. Практические работы выполняются с использованием материала, получаемого на лекциях. Основной формой организации занятия является коллективная работа. При реализации программы активно используется видовой материал: материалы на электронных носителях.

Содержание программы

Ознакомление с вожатской деятельностью (1 час)

Информирование подростков о начальных этапах вожатской деятельности. Сбор данных о учениках. Выявление положительных качеств, интересов и талантов у учеников.

Образ вожатого. (2 часа)

Характеристика личностных качеств вожатого. Педагогическая этика. Культура речи. Культура поведения. Нормативно-правовое регулирование летнего отдыха детей.

Лагерь как

образовательное учреждение: правовые аспекты. Закон об образовании. Конвенция о правах ребёнка. Ответственность вожатого (дисциплинарная, уголовная, административная, имущественная).

Основы организаторской деятельности. (2 часа)

Основы организаторской деятельности. План смены. План работы вожатого.

Тематические дни и смены в лагере. Роль тематических дней в смене. Классификация тематических дней. Конструирование тематических дней. Тематические смены. Ролевые игры в лагере.

Развитие коллектива в условиях детского лагеря

Закономерности возрастного развития ребёнка(2 час)

Особенности психического развития: младший школьник, подросток. Состояние ребёнка в различные периоды. Формы психолого-педагогической поддержки воспитанника.

Стадии развития коллектива(1 час)

Стадии развития коллектива. Способы работы, способствующие развитию коллектива. Формы диагностики развития коллектива, критерии диагностики. Игры на формирование коллектива, позиция вожатого в игре.

Воспитательные возможности коллектива(2 час)

Понятия: коллектив, временный детский коллектив. Педагогическое управление развитием коллектива. Психолого-педагогические методы изучения межличностных отношений в отрядах.

Методика работы с отрядом(1 час)

Стили и методы управления. Микрогруппы, инициативная группа, деловая игра, мозговой штурм. Собрание, заседание. Способы принятия решений. Основы проведения собрания, заседания. Роль участников собрания, заседания.

Игровая деятельность

Игротека. (5 часов)

Различные подходы к понятию игры. Классификация игр. Этапы организации игры. Подготовка, проведение, анализ. Позиция вожатого. Игры в различные периоды смены: организационный, основной, заключительный. Отработка игр для различных погодных, территориальных, а также игр на разное количество участников.

Проверка полученных знаний

Проведение экзамена(1 час)

Проверка теоретических знаний с помощью теста. Проверка практических знаний с помощью вымышленных ситуаций, которые могут произойти на территории лагеря.

Планируемые результаты освоения программы

В соответствии с требованиями к результатам освоения основной образовательной программы общего и дополнительного образования Федерального государственного образовательного стандарта обучение направлено на достижение учащимися личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты отражаются в индивидуальных качественных свойствах учащихся, которые они должны приобрести в процессе освоения курса «ШКОЛА ВОЖАТЫХ»

- ✓ формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению;
- ✓ формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре;
- ✓ развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- ✓ формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности.

Метапредметные результаты характеризуют уровень сформированное универсальных способностей учащихся, проявляющихся в познавательной и практической творческой деятельности:

- ✓ умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- ✓ умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- ✓ умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- ✓ умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- ✓ владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- ✓ умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем, младшим поколением и сверстниками;
- ✓ работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать,

аргументировать и отстаивать свое мнение.

Предметные результаты характеризуют опыт учащихся в социально-педагогической деятельности, который приобретается и закрепляется в процессе освоения учебного предмета:

Обучающийся научится

- ✓ использовать полученные знания на практике,
- ✓ составлять программу тематического дня, мероприятия,
- ✓ воплощать свои фантазии, как и умение выразить свои мысли,
- ✓ использовать необходимые средства коммуникации при отображении сути идеи;
- ✓ творчески мыслить и действовать, создавать творческие проекты.

Обучающийся получит возможность научиться:

- ✓ применять различные приемы и методы, необходимые для реализации выбранной идеи;
- ✓ использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности

В результате обучения курсу «ШКОЛА ВОЖАТЫХ» учащиеся будут

- **готовы овладеть** ролью вожатого, владеющего основами педагогического мастерства, умеющего организовать и сплочать детский коллектив, владеющего информационными технологиями.
- **уметь** организовывать и проводить массовые мероприятия.
- **создавать** творческое пространство для реализации младших поколений.
- **реализовывать** новые проекты на основе полученных знаний.

Тематическое планирование

№	Тема	Количество часов
Тема 1. Ознакомление с вожатской деятельностью		
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ и охране, знакомство с вожатской деятельностью. Сбор информации о учениках. Знакомства с каждым учеником. Знакомство с понятием «команда». Интерактив «создание идеальной команды» Командообразование. Выявление лидера.	1
Тема 2. Образ вожатого.		
2.1	Характеристика личностных качеств вожатого. Интерактив «Какими качествами должен обладать вожатый?»	1
2.2	Педагогическая этика. Культура речи. Ответственность вожатого (дисциплинарная, уголовная, административная, имущественная). Внешний образ вожатого.	1
Тема 3. Основы организаторской деятельности.		

3.1	Основы организаторской деятельности. План работы вожатого. Роль тематических дней в смене. Ролевые игры в лагере.	1
3.2	Самостоятельное создание тематического дня для лагеря дневного пребывания.	1
Тема 4. Развитие коллектива в условиях детского лагеря.		
4.1	Завершение составления дня здоровья. Особенности психического развития: младший школьник, подросток. Состояние ребёнка в различные периоды. Формы психолого-педагогической поддержки воспитанника.	1
Тема 5. Стадии развития коллектива		
5.1	Стадии развития коллектива. Способы работы, способствующие развитию коллектива. Формы диагностики развития коллектива, критерии диагностики.	1
5.2	Игры на формирование коллектива, позиция вожатого в игре.	1
Тема 6. Воспитательные возможности коллектива		
6.1	Понятия: коллектив, временный детский коллектив. Педагогическое управление развитием коллектива. Психолого-педагогические методы изучения межличностных отношений в отрядах.	1
Тема 7. Методика работы с отрядом.		
7.1	Стили и методы управления. Микрогруппы, инициативная группа, деловая игра, мозговой штурм.	1
7.2	Собрание, заседание. Способы принятия решений. Основы проведения собрания, заседания. Роль участников собрания, заседания.	1
Тема 8. Игровая деятельность		
8.1	Структура игры. Правила ведущего в игре. Отработка игр на знакомство. Отрядный уголок. Роль отрядного уголка для команды.	1
8.2	Знакомство с играми на сплочение. Знакомство с играми на командообразование. Кричалки-как один из способов командообразования. Знакомство с играми на выявление лидера.	1
8.3	Знакомство с подвижными играми, играми на улице.	1
8.4	Знакомство с играми-пятиминутками, на концентрацию внимания. Знакомство с играми для снятия напряжения. Знакомство с играми в зале.	1
8.5	Свечка. Огонек. Виды огонька.	1
Тема 9. Подведение итогов.		
9.1	Самостоятельная разработка одного дня в лагере. Представление письменной разработки. Подведение итогов программы. Итоговый тест.	1

Критерии оценивания

Система оценивания планируемых результатов и УУД обучающихся

Оценивание результатов освоения материала данной программы проводится в следующих формах:

- Текущий контроль направлен на выявление особенностей деятельности учащихся с учетом зоны ближайшего развития, опирается на самооценку учащихся.
- Промежуточный контроль (создание мероприятия «День здоровья») - оценка проектов учащихся, в зависимости от уровней, описывающих их подготовленность в двух основных разделах: создание и реализация.
- Итоговый контроль (Презентация хобби-класса, практическое задание, тест и др.)

Главным результатом реализации программы является создание каждым обучающимся своего оригинального продукта, а главным критерием оценки ученика является не столько его талантливость, сколько его способность трудиться, способность упорно добиваться достижения нужного результата.

Обучающиеся, в процессе усвоения программных требований, получают начальную допрофессиональную подготовку. Особое место в овладении данным курсом отводится выполнению обучающимися заданий и практических работ, а также самостоятельной работе по выполнению игротеки. В ходе прохождения программы обучающиеся посещают урочные занятия, участвуют в коллективной работе, занимаются индивидуально.

Критерии и система оценки творческой работы

- Как оформлена игротека: учет всех видов, количество и качество подобранных игр.
- Владение техникой: как ученик пользуется полученными знаниями.
- Общее впечатление от работы. Оригинальность, яркость и эмоциональность созданного.

Из всех этих компонентов складывается общая оценка работы обучающегося.

Критерии оценки выполнения творческих проектов

1. Общая культура представления итогов проделанной работы.

2. интерес к педагогической деятельности ;

3. оригинальность. творческое своеобразие полученных результатов;

При оценке проектов теоретического характера следует руководствоваться критериями:

1. содержательность и художественная ценность собранного материала;

2. владение основными, ключевыми знаниями по предмету;

3. последовательность. логика изложения собственных мыслей;

4. художественная грамотность и эстетичность оформления представленной работы

ИГРЫ НА ЗНАКОМСТВО ПОСМОТРИ-КА НА МЕНЯ

Эта игра позволяет детям быстро запомнить друг друга внешне. Все становятся в круг, и вожатый дает задание: через одну минуту построиться в линию по цвету глаз. Справа налево, от темных к светлым. Как только ребята выполнили первое задание, они снова становятся в круг, чтобы лучше видеть друг друга, и им дается второе задание: построиться в линию по преобладающим цветам в одежде, слева направо, от более светлых цветов — к более темным. Далее конкурсы переходят к шуточным - по величине ушей, длине носков, шнурков, длине волос и ресниц. Проявляйте фантазию!

ИСТОРИЯ

Вожатые делят отряд на две команды, используя любой вариант разбивки. Определяется время для выполнения первого задания (например, 5 минут). За это время каждая команда сочиняет о себе историю, используя реальные данные. Например: "Мы живем в Туле, Казани и Москве. Дома у нас 9 собак, 14 кошек, 2 попугая и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Ольгами, а еще у нас два папы по имени Саша" и т.д. По истечении назначенного времени каждая команда выбирает рассказчика, и он команды как бы меняются местами, то есть команда "А" рассказывает про команду "Б" и наоборот. Побеждает та команда, которая допустит меньшее количество ошибок.

БЕЛКА

В отрядной комнате ставятся две скамьи — друг напротив друга. Отряд рассаживается на них произвольно. Затем вожатый говорит: "Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую — тех, кто любит классику." Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем вожатый снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Таким образом, вожатый может выяснить интересы детей, задавая интересующие его вопросы. Игра рассчитана на ребят 11–13 лет и проводится в последние дни организационного периода.

ВЕСЕЛЫЕ НОЖКИ

Все участники становятся в круг, ведущий включает музыку, и показывает ребятам определенную композицию движений, выполняемых ногами. Дети повторяют движения. Затем музыка выключается, и все начинают выполнять движения чуть быстрее, чем раньше. Тот, кто запутался, вытягивает карточку с заданием и выполняет его. Затем игра продолжается еще быстрее до тех пор, пока не останется 1 человек, выполняющий упражнения быстрее всех. Запутавшиеся игроки после выполнения заданий выбывают из игры. Игра проводится с детьми младшего возраста.

ИМЯ В ЦЕНТРЕ

Во время дискотеки танцующие образуют круг. В его центр по очереди вызываются, например, все Саша или все Лены. Круг начинает скандировать их имена в такт музыке. Так до тех пор, пока все имена не побудут в центре. Таким образом, каждый ребенок получает возможность «показаться в первый день и узнать, как зовут соседа».

БИНГО

Играющие образуют два круга. Один в другом, с равным количеством человек. Круги вращаются в разные стороны под слова: «Мой лохматый серый песик у окна сидит Мой лохматый серый песик на меня глядит. Бинго, Бинго, - да, Бинго звать его. Слово Бинго произносится отдельно по буквам, причем на каждую букву, стоящую во внешнем кругу, ударяют в ладоши стоящих во внутреннем. На каждую букву нового человека. Последняя буква О говорится протяжно, и последние слова «Да, Бинго звать его!», пара произносит вместе, держась за руки. После чего представляются друг другу по именам. Так до тех пор, пока все не перезнакомятся.

КОЗА

Играющие образуют круг. В центре – водящий. Он выбирает себе пару из круга под слова:

«Шел козел по лесу, по лесу, по лесу,

Нашел себе принцессу, принцессу, принцессу».

Далее они начинают выполнять различные движения под декламирование круга:

«Давай, коза, попрыгаем, попрыгаем, попрыгаем,

И ножками подрыгаем, подрыгаем, подрыгаем,

И ручками похлопаем, похлопаем, похлопаем.

И ножками потопаем, потопаем, потопаем.

Давай с тобой покружимся, покружимся, покружимся,

И навсегда подружимся, подружимся, подружимся!»

Идет знакомство. Пара расходится, приглашая ребят из круга, игра продолжается. Теперь в кругу – две пары. И так далее, пока все пары не встанут в круг.

ДРУЖБА

Играющие встают по тройкам в затылок друг другу, образуя круг. За кругом находятся два ведущих (если круг большой – две пары ведущих). Ведущие, обходя круг, выбирают одного из любой тройки, знакомятся с ним, встают новой тройкой в круг. Освободившиеся два человека становятся ведущими. Игра продолжается.

СУЕТА СУЕТ

Всем участникам раздаются карточки, которые разделены на 9-16 клеточек. В каждой клеточке записано свое задание. Суть одна: записать на клеточку имя человека, который (тут простор для вашей фантазии): любит рыбу; держит дома собаку; любит звезды. Чем неожиданней будет задание, тем лучше. Можно заложить в эту карточку то, что нужно вам. Например: выявить любителей рисования, пения, игры на гитаре. Побеждает тот, кто быстрее и точнее соберет имена.

Снежный ком. Играющие сидят в кругу. Первый называет свое имя. Второй называет имя первого и свое имя. Третий называет два предыдущих и свое. И так далее, пока первый не назовет имена всех сидящих в круге. Игру можно усложнить, называя имена с середины, с конца.

БИЛЕТИКИ

Играющие образуют два круга. Девушки – внутренний, юноши – внешний, и встают лицом друг к другу, образуя пары. Внутренний круг – это билетики, внешний – пассажиры. В центре стоит безбилетник – «заяц». По команде ведущего: «Поехали!» круги начинают вращаться в разные стороны.

Ведущий кричит: «Контролер!» Билетики остаются на местах, а пассажиры должны найти свою пару. «Заяц» хватается тот билетик, который ему понравился. Пассажир, оставшийся без билета, становится водящим – «зайцем». При встрече «билетик» и пассажир» знакомятся. Через некоторое время пассажир может ловить не только свой, но и любой понравившийся ему билетик. Игру можно сопровождать музыкой.

ФИГУРЫ

Играющие становятся в круг. Внутри круга натягивается веревка, за которую все держатся двумя руками. Ведущий объясняет, что необходимо, закрыв глаза, не размыкать, построить квадрат (равносторонний треугольник), используя только устные переговоры. Сообщается также, что игра – на пространственное воображение и внимательность. Во время игры, когда идет перестроение, ведущий наблюдает, кто из ребят выступает в роли организатора перемещений. Из наблюдений можно сделать вывод о сплоченности группы, ее организованности, выявить организаторов.

ПАЛЬЧИКИ

Играющие сидят на стульях. Ведущий показывает несколько пальцев на руки, и ровно столько человек должны подняться. Ведущий проигрывает несколько комбинаций (2, 6, 1, 5...), наблюдая при этом, кто чаще всех встает. Эти люди (их обычно по 3-4), так называемая «совесть» этой группы, т.е. которым в оргпериод можно что-нибудь поручить, найти у них поддержку.

ДЕЛАЙ РАЗ, ДЕЛАЙ ДВА

Играющие стоят за стульями. По команде ведущего «Делай раз!» они должны поднять стулья и опустить их, но одновременно (без дополнительной команды ведущего). Важно заметить того человека, который самый первый скомандует «3-4» или «опустили». Это – лидер-организатор.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

ЗМЕЙКА

Дети выстраиваются в колонну, каждый держит за пояс впереди стоящего. Последний человек в колонне — это хвост, а первый — голова. Задача головы — поймать хвост. При этом тело змеи не должно распадаться, то есть, руки нельзя расцеплять. Когда голова поймает хвост, можно выбрать новый хвост и новую голову.

МОЛЕКУЛА

Определяется площадка без опасных препятствий. Выбирается водящий — "молекула". Все играющие — "атомы". Они рассеиваются по площадке в произвольном порядке, и водящий начинает догонять игроков. Тот, кого осалили, берет за руку водящего, и они вдвоем догоняют остальных. Игра заканчивается тогда, когда все играющие и водящий держатся за руки, то есть, все пойманы.

ЭСТАФЕТА-ПАРОВОЗИК

Несколько команд из 4 человек.

Минимум 2 черты (старт и финиш), расположенные в 10 метрах на свободной площадке.

Цель: сформировать первый поезд, прибывающий на вокзал.

Правила: Игроки размещены на линии отправления. Первый игрок каждой команды — "локомотив", его партнеры — "вагончики". По сигналу "локомотив" бежит до вокзала (линия финиша прибытия), потом возвращается, пятясь задом к линии старта, где к нему цепляется первый "вагончик". Затем двое игроков направляются к вокзалу бегом или шагом, потом, пятясь, возвращаются, цепляют второй "вагон" и так далее. Выигрывает команда, первой сформировавшая весь состав и прибывшая затем на вокзал.

СМЕНА ЗОНЫ

Площадка, разделенная на три зоны.

По две пары защитников, нападающие в каждой зоне (или 2 команды по 6 игроков), 4 или 5 мячей.

Цель: Набрать максимальное количество очков за определенное время (1–3 минуты), делая передачи.

Правила: Обмен сделан в той же зоне — 1 очко; обмен сделан между соседними зонами — 2 очка; обмен сделан между 1 и 3 зонами — 3 очка. Если игрок вывел из своей зоны или за пределы площадки, мяч передается сопернику. Когда мяч выходит за пределы площадки, вбрасывается новый мяч, чтобы избежать потери времени. По истечении назначенного времени считают очки, и команды меняются ролями.

РАЗРУШЕННЫЙ ЛАГЕРЬ

2 команды, размещенные по одну и по другую сторону нейтральной зоны.

1 мяч.

Цель: поменять лагерь.

Правила: игрок, выделенный каждой командой, занимает место в лагере противника, откуда он старается послать мяч игрокам своей команды. Если игрок поймал мяч, он присоединяется к своему посланцу в чужом лагере с мячом. Команда, первая поменявшая лагерь, выигрывает.

ТРИ ПОДСКОКА

2 команды. Площадка, разделенная на 2 части и перегороженная нейтральной зоной. 1 мяч.

Страница 10

Цель: заставить подскочить не менее 3 раз мяч в лагере противника.

Правила: Игроки должны бросать мяч только из своего лагеря, не заходя в нейтральную зону, команда противника должна стараться перехватить мяч прежде, чем он сделает 3 подскока. Если мячу это удалось, команда получает очко. Мяч бросается в другой лагерь с того места, где он был пойман или сделал третий подскок.

ИГРЫ ДЛЯ ПОДНЯТИЯ НАСТРОЕНИЯ, СНЯТИЯ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО БАРЬЕРА, ЗНАКОМСТВА

ГУСЕНИЦА

Группа становится в линию. Каждый из группы подает свою руку заднему. Для этого играющие расставляют ноги на ширину плеч и подают руку назад между своих ног. При этом каждый также берет руку стоящего впереди. Группа начинает двигаться назад. При этом задний начинает ложиться на пол. Группа движется назад до тех пор, пока все не лягут на пол. Затем группе предлагается вернуться в исходное положение в обратном порядке.

ОБУВНАЯ ФАБРИКА

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

ЭТО МОЙ НОС

Что вы ответите человеку, который указывает на свой локоть и говорит: «Это мой нос?» Ну, вы можете показать на свою голову и сказать «Это мой локоть?» тогда он, возможно, покажет мне свою ступню и скажет «Это моя голова!» Это новая игра и тест на координацию рук и глаз, который показывает, насколько долго вы можете продержаться, называя части тела, которые только что показал ваш партнер, и в то же время, указывает на другую часть своего тела.

ИГРЫ

Теневой вождь. Один из играющих выходит из комнаты. Остальные члены команды выбирают «вождя», который задает группе любые движения и меняет их через некоторое время. Задача вошедшего определить «вождя». В случае удачи «вождь» сам выходит за дверь и игра повторяется с новым «вождем».

НИКОГДА

Члены группы открывают ладони и по очереди говорят: «Я никогда не...(делал чего-либо)». Тот, кто делал предложенное действие – загибает палец. Игра хорошо помогает при знакомстве.

ЗООПАРК

Члены группы встают в круг и держат друг друга под руки. Ведущий каждому говорит название животного. После этого ведущий громко называет одно из имен. Ребята с этим именем должны поджать ноги. Остальные должны удержать их. Лучший эффект достигается при большом количестве одного из них.

УЗЕЛКИ

Группа встает в круг и вытягивает руки в центр. После случайного сцепления рук, группе предлагается развернуться в круг так, чтобы рядом стояли люди со сцепленными руками.

ФРУКТЫ

Группа встает в круг. Каждый выбирает себе название фрукта на первую букву своего имени. Предлагается обмен фразами типа «Яблоко любит апельсин». После этого «апельсин» должен назвать новую пару. Если этого не происходит, и ведущий успеет коснуться «апельсина», то они меняются местами.

ТУТТИ-ФРУТТИ

Команда делится на два или более фронтов и выбирает себе имя – фрукт. Один человек стоит в центре и рассказывает какую-либо историю. Как только он использует одно из названий фронтов, члены этого фронта должны поменяться друг с другом. Если произносится «Тутти-фрутти», то все члены всех фронтов должны поменяться местами.

ИГРЫ НА ПОНИМАНИЕ И СПЛОЧЕНИЕ

ПАРЫ

Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению (можно под музыку). Разговаривать нельзя.

Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.

МУХА

Все участники воображают перед собой квадрат, разделенный на 9 клеток. В центре находится муха, движением которой мы будем по очереди управлять. Своим приказом ее можно перемещать либо по оси «вверх-вниз», либо по оси «вправо-влево» на одну клетку. Ходы делаем по очереди, и проигрывает тот, после чьего хода муха окажется выведенной за пределы игрового поля. Нельзя делать «обратные ходы».

ОСТРОВА

У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили ли сами и т.п. Обязательно стоит обратить внимание на тех, кому не предлагали присоединиться на другом острове. Сумейте корректно перейти к подобным ситуациям в жизни: не чаще ли мы готовы оказывать помощь, поддержку тем, кто нам нравится, кто нам симпатичен, и не способны ли мы «не замечать» проблем тех, кого относится к «гадким утятам» и т.п.

ПРИСОЕДИНИСЬ К ДРУГОМУ

Работа в паре. У одного – установка «присоединиться», у другого – «не принять». «Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п.

Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение

улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?

РУКОПОЖАТИЕ

Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание приготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.) По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему.

Данное упражнение вызывает интерес ребят к различным формам выражения чувств, в том числе через рукопожатие.

Контрольные вопросы для итогового теста

1) Запрещенные особенности движения пешеходных групп детей:

Выберите по крайней мере один ответ:

- a. во время движения пешеходной группы у сопровождающих в руках должны быть красные развернутые флажки
- b. под руководством сопровождающих (сопровождающего) в возрасте моложе 18 лет
- c. в темное время суток при переходе проезжей части сопровождающие обязаны использовать специальные световозвращающие жилеты
- d. количество сопровождающих назначается из расчета не менее двух сопровождающих на группу до 30 человек
- e. без назначения сопровождающих (сопровождающего) приказом руководителя ДОЛ и без прохождения под роспись соответствующего инструктажа

2) Какой внешний вид вожатого способствует успешному взаимодействию с ребятами в отряде? Выберите один ответ.

- a. Мягкий, нечищенный, грязный
- b. Современный, опрятный, в чистой одежде с символикой лагеря
- c. Модный, каждый день в новой одежде

3) Количество сопровождающих на 1 автобус назначается из расчета:

Выберите один ответ.

- a. 1 сопровождающий взрослый на 10 детей
- b. их нахождения у каждой двери автобуса Верно
- c. 1 сопровождающий взрослый на 12 детей

4) Соотнесите типологию лагерей по направлениям их деятельности:

лагерь, организуемый для юных лидеров, активистов. Проходит как в форме обычного лагеря (но со специфической, обучающей программой), так и в форме сборов актива (Лагерь актива)
 летний лагерь, работающий только в летний период или только в период всех детских каникул (лето–осень–зима–весна). (Детский оздоровительный центр)

лагерь, в котором независимо от тематики, профиля смен и организации основным критерием для их определения является категория проживания – палатка (Палаточный лагерь)

лагерь, организуемый в летнее время как школьные лагеря, дети пребывают в них в рабочие дни в дневное время (Лагерь дневного пребывания)

Лагерь, оказывающий услуги по оздоровлению и профилактическому лечению детей в течение всего года (Детский санаторно-оздоровительный лагерь круглогодичного действия)

Лагерь, в котором существуют специальные программы организации развивающего детского досуга и личностного роста детей, включающие в себя творчески направленные программы (художественное творчество, танец, вокал, журналистику, театр и т. д.), психолого-педагогические программы (тренинги, психологические и коммуникативные игры, программы личностного роста и т. д.) (Креативно-творческий лагерь)

5) Определите, что из перечисленного НЕ относится к организационно-педагогическим особенностям лагеря:

Выберите по крайней мере один ответ:

- a. отсутствие возможности для самореализации ребенком своих интересов и потребностей; Верно
- b. наличие устоявшихся традиций, привнесенных в программы деятельности лагерей от ранее работавших в нем поколений педагогических работников.
- c. насыщенность и частая сменяемость различных видов деятельности;
- d. возможность самореализации ребенком своих разнонаправленных интересов, потребностей;
- e. отсутствие традиций, привнесенных в программу деятельности лагеря от ранее работавших в нем поколений педагогических работников;
- f. постоянный педагогический кадровый состав;
- g. постоянная сменяемость детского контингента;
- h. краткосрочность осуществления деятельности с определенным контингентом детей;
- i. частая сменяемость педагогических кадров, осуществляющих процесс в детских коллективах;
- j. доминирование воспитательной и развивающей функций в лагере;

6) Соотнесите особенности поведения детей и подростков в лагере с возрастной периодизацией:

- энергичны, быстры в действии, настойчивы, инициативны
- часты беспокойные состояния, дети нуждаются в постоянной деятельности
- стремятся к большой мускульной активности
- любят коллективные игры, шумны
- боятся поражения, чувствительны к критике
- интересы постоянно меняются
- начинают осознавать нравственные нормы
- пробуждается интерес и любопытство ко всему вокруг

6-8 лет

- высокий уровень активности
- стремление к общению вне семьи
- стремление получить время на самостоятельные занятия
- ребенок может быть как целеустремленным, так и самоуверенным, агрессивным

12-14 лет

- наблюдается беспокойство о своей внешности
- растет социальная активность
- стремление к достижению независимости от своей семьи
- поиск себя
- происходит выбор будущей профессии
- проявляются крайности в поведении, например, «я знаю все!»

15-16 лет

- дети испытывают внутреннее беспокойство
- мнение группы сверстников более важно, чем мнение взрослых
- дисциплина может страдать из-за «группового» авторитета
- стремятся к соревновательности, подчиняют свои интересы мнению команды
- сопротивление критике
- появляется интерес к заработку

9-11 лет

7) Не запрещено движение пешеходных групп детей:

Выберите один ответ.

- a. в условиях недостаточной видимости Неверно
- b. в период с 22.00 до 07.00 часов
- c. при объявлении в интернете штормового предупреждения
- d. в темное время суток по дорогам без искусственного освещения

8) Как необходимо действовать водителю в отношении подростка, если он замкнут, раним, раздражителен, испытывает чувство одиночества, постоянно привлекает интерес к себе?

Выберите один ответ.

- a. В индивидуальной беседе разъяснить подростку, как избавиться от этих особенностей или сгладить их; в коллективной беседе – находить у такого подростка лучшие качества и подчеркивать их Верно
- b. Организовывать интересные игры с элементами романтики
- c. Предоставлять как можно больше подконтрольной самостоятельности

9) Установите соответствия между уровнем развития коллектива по А.Н. Лутошкину (символическими этапами становления) и его характеристикой:

«Горящий факел»5-й

«Мерцающий маяк»2-й

«Алый парус»4-й

«Мягкая глина»2-й

«Песчаная россыпь»1-й

10) Какой метод в педагогической работе, поднимающий активность, влияет на получение положительного результата в детском коллективе (в отряде), между отрядами, удовлетворяющий потребности не только группы, но и каждого ребенка?

Выберите один ответ.

- a. Пример
- b. Наказание
- c. Педагогическое требование
- d. Соревнование