

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА
НОВОСИБИРСКА «ГОРОДСКОЙ КОМПЛЕКСНЫЙ ЦЕНТР
ПО ОРГАНИЗАЦИИ КАНИКУЛЯРНОГО ОТДЫХА ДЕТЕЙ
ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА «СОЛО»

ЛЕТО: *ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ*

**НОВОСИБИРСК
2015**

Авторы-составители:

А. В. Кушова, магистр психолого-педагогического образования, методист МКУ ГКЦ «СОЛО»

Е. С. Васьковский, методист МКУ ГКЦ «СОЛО»

Рецензент:

Е. В. Богданова, канд. пед. наук, доцент кафедры педагогики и психологии ИИГСО ФГБОУ ВПО «НГПУ»,
главный эксперт МКУ ГКЦ «СОЛО»

Лето: инструкция по применению / авт.-сост. А. В. Кушова, Е. С. Васьковский. – Новосибирск: Изд-во МКУ ГКЦ «СОЛО», 2015 – 32 с.

В издании собраны шаблоны, технологические карты и алгоритмы по разработке и организации различных форм работы, используемых вожатыми при проведении тематических мероприятий и профильных дней в лагере с дневным пребыванием детей, загородном лагере, учреждениях дополнительного образования детей.

Данное издание предназначено для вожатых с разным уровнем подготовки и опытом, руководителей вожатских отрядов, старших вожатых школ, методистов детских лагерей, организаторов мероприятий для школьников.

МКУ ГКЦ «СОЛО», 2015

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	4
<i>Инструкция первая: тренировочная</i> ФИТНЕС ДЛЯ УМА	6
<i>Инструкция вторая: проективная</i> ПРОЕКТ	10
<i>Инструкция третья: креативная</i> КОМАНДА КВЕСТ ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ МОЯ ИГРА ИГРОВАЯ ПРОГРАММА ФЛЕШМОБ ДИСКОТЕКА	12
<i>Инструкция четвертая: познавательная</i> ПЯТЬ ПОЛЕЗНЫХ КНИГ ПЯТЬ ВОЖАТСКИХ САЙТОВ	22

Предисловие

Этот сборник создан для тех, кто каждый день готов не только узнавать что-то новое, но и создавать, придумывать, творить. Конечно, без тренировки не обойтись, поэтому в первом разделе вы найдете несколько упражнений для активизации ваших интеллектуальных и творческих способностей, тренировки фантазии и воображения.

Следующим шагом к самостоятельной организаторской деятельности станет раздел «Проект», ведь все, что можно придумать и организовать сегодня, можно поставить в рамки проектной деятельности, которая наиболее удобна для получения ответов на ряд организационных вопросов: чего мы хотим? Как мы это будем делать? Что получится в результате? Кто или что нам для этого понадобится?

В третьем разделе вы узнаете о различных формах работы с коллективом и о том, как с помощью приведенных в сборнике инструкций можно самостоятельно организовывать яркие события каникул!

Сегодня ты – автор лета!

*Если вы есть – будьте первыми,
Первыми, кем бы вы ни были.
Из песен – лучшими песнями,
Из книг – настоящими книгами.*

*Первыми будьте и только!
Пенными, как моря.
Лучше второго художника
Первый маляр.*

*Спросят вас оробело:
«Кто же тогда останется,
Если все будут первыми,
Кто пойдет в замыкающих?»*

*А вы трусливых не слушайте,
Вы их сдуйте как пену,
Если вы есть – будьте лучшими,
Если вы есть – будьте первыми!*

*Если вы есть – попробуйте
Горечь зеленых побегов,
Примериваясь, потрогайте
Великую ношу первых.*

*Как самое неизбежное
Взвалите ее на плечи.
Если вы есть – будьте первыми,
Первым труднее и легче!*

Р. Рождественский

Инструкция первая: тренировочная

ФИТНЕС ДЛЯ УМА

Чтобы вам приступить непосредственно к продуктивной деятельности - к разработке авторских мероприятий, необходимо сделать разминку. Вам не придется соревноваться в прыжках в длину или плавании, тренировка нужна вашему интеллекту! Самые яркие идеи можно открыть для себя как в первую минуту работы, так и через продолжительное время, но сегодня мы живем в ситуации высокой мобильности, развитие предполагает высокий темп работоспособности, и порой для подготовки не хватает того времени, которое нам отводит заказчик мероприятия или начальник, в конце концов, лето тоже не ждет!

«А как же импровизация? Ведь это самое интересное», - скажите вы, но всегда помните: самая лучшая импровизация это тщательно подготовленная импровизация. Приведем пример: для того чтобы получать высокие результаты на олимпиаде, спортсмены посещают продолжительные тренировки, готовят свой организм, развивают мышцы, изучают спортивные снаряды, бесконечное количество раз пробуют выполнить то или иное упражнение, все это помогает им более успешно выступать на соревнованиях. С другой стороны, в спортивных соревнованиях будет участвовать научный деятель, но он не получит таких результатов, как подготовленный спортсмен, ровно так же как спортсмен не получит больших успехов в научной деятельности, если

не будет постоянно тренировать свой интеллект в этой области.

Итак, начнем тренировку по фитнесу для ума! Помните: самые яркие идеи приходят последними. Попробуйте придумать как можно больше ответов на вопросы, решить задания разными способами, ведь у многих из них нет верного решения!

Воображение. Сочините предложения из четырехбуквенных слов.

Пример:

СЛОН: Сегодня луна-парк открыт населению.

Солнце ласково обогривало нас.

Собака лает около норы.

РОМБ: Ребята очень много беседовали.

КУСТ: Коллеги устроили скромное торжество.

ТРУД: Тысячи работников убирают дворы.

МОПС: Много отважных путников спаслось.

РОСТ: Размеры окон соответствуют требованиям.

Выбирайте любые слова для сочинения предложений! Это могут быть любые слова: из трех, пяти, семи букв. Просто оглянитесь вокруг, слово «СТОЛ» тоже может быть вашим инструментом для тренировки.

Мышление. «100». Придумайте 100 вариантов названий конкурса красоты, спортивных соревнований, беседы с детьми. Скорее всего, последние 20 будут интересными, последние 10 наиболее интересными, а последние 5 самыми интересными! Это упражнение можно применять в любой области, даже при выборе дороги домой.

Фантазия. Интересные факты. Попробуйте пофантазировать, предположите, что люди летают, представьте, как изменится мир. Появятся ли воры, которые будут залетать в окна многоэтажек? Будут у людей крылья или они будут махать руками? Какие правила полетов будут действовать в воздушном пространстве? Необходим ли какой-то транспорт в таком случае?

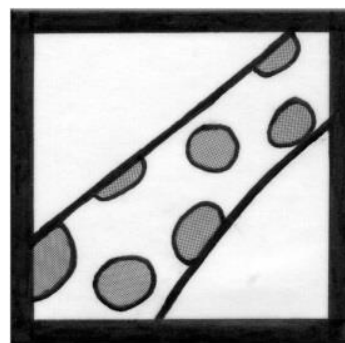
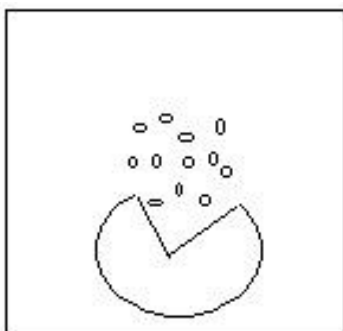
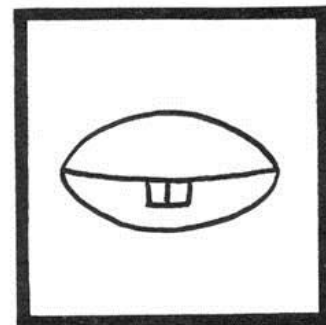
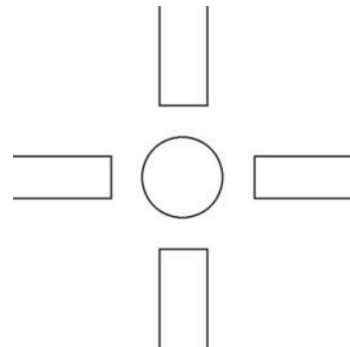
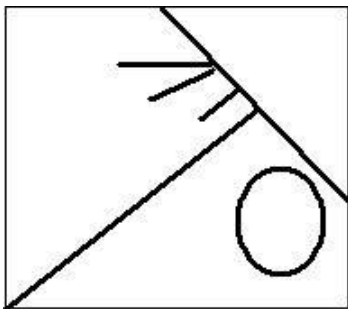
Предполагайте любые факты: кошки могут говорить, на всех планетах есть жизнь, младенцы могут говорить, машина времени существует и находится в свободном доступе.

Логика. Глухой шофер. В такси села очень разговорчивая дама. Водитель не особо был настроен на общение и решил прикинуться глухонемым. Он коснулся рта, указывая тем самым что не слышит. Дама кивнула и молчала всю дорогу. Они приехали на место, шофер, не желая выдавать себя, показал на счетчик, чтобы она знала сколько заплатить. Однако, дама все же догадалась, что водитель не был глухонемым. Как она это узнала?

Ответ: если бы он был глухонемым, то не смог бы услышать, куда ей надо ехать.

Таких логических задач существует неограниченное количество, вы можете придумать их и самостоятельно! Вы можете задавать их и другим людям, отвечая «да» или «нет» на поставленные ими вопросы в поисках правильного ответа.

Друдлы. Посмотрите на картинки внимательно, предположите, что на них изображено?



Инструкция вторая: проективная

ПРОЕКТ

ПРОЕКТ (от лат. «projectus», что означает «выброшенный вперед», «выступающий», «бросающийся в глаза») – замысел, идея, образ, воплощенные в форму описания, обоснования, расчётов, чертежей, раскрывающих сущность замысла и возможность его практической реализации. Проект создает то, чего еще нет; он требует всегда иного качества или показывает путь к его получению.

Имя. Название проекта – должно быть броским и кратким. Чаще люди запоминают названия, состоящие из двух слогов, например «Голос», «Танцы», «TeenTeam».

Проблема. Обратите внимание на ситуацию вокруг вас. Что стоит изменить к лучшему? Сформулируйте проблему, например, «как организовать активное взаимодействие детей в условиях детского лагеря в первые дни пребывания», «как безопасно передвигаться по городу на велосипеде», «как активизировать деятельность отряда в период «усталости» (10-12 день пребывания в лагере)».

Цель – общий итог. Чего вы хотите добиться? Что получится в результате проекта? Какие изменения произойдут в существующей ситуации? Цель должна быть реальной и достижимой в рамках проекта.

Задачи – шаги к достижению цели. Что нужно сделать, чтобы достичь поставленной цели? Этапы реализации проекта.

Методы. Какие формы работы будут реализовываться в ходе проекта? Беседа, квест, шоу, дискотека и так далее. Какие мероприятия будут проходить в рамках проекта?

Важно! Соблюдать логику в цепочке: проблема – цель – задача – метод.

Задачи должны быть решаемы с помощью методов, а цель достижима путем решения задач.

Результат. Достигли ли вы поставленной цели? Что помешало вам это сделать, что помогло? Отметьте плюсы и минусы реализации проекта. Удалось ли вам решить проблему, поставленную в самом начале?

Инструкция третья: креативная

КОМАНДА

КОМАНДА – это группа людей, занятых выполнением определенной задачи, при этом каждый участник команды имеет личную заинтересованность в успехе всей группы.

Организовать команду – непростая задача для вожакого, но сегодня существует множество программ, игр, тренингов, направленных на командообразование. Их основная цель - создание позитивных изменений в социально-психологических параметрах команды после непосредственного участия в общем мероприятии, что способствует эффективной работе команды в реальных условиях и общему организационному развитию. Мы не станем приводить здесь примеры игр на взаимодействие или сплочение отряда, не будем дублировать задания «верёвочного курса» или тренинга на командообразование – всё это несложно найти в множестве методической литературы или на просторах глобальной сети. Все задания, которые вы найдете будут хороши, с их помощью вы сможете создать команду с большой буквы «К». Конечно, существуют некоторые условия для самостоятельного успешного создания такой игровой программы:

1. Обязательно должен присутствовать захватывающий **сюжет**. Вокруг детей может измениться всё: образ вожакого, имена детей, местность, время. Окружающая действительность становится более

фантастической. Применяйте свою фантазию.

2. В соответствии с сюжетом, необходимо создать **антураж**, который будет погружать детей в новую атмосферу (музыка, свет, костюмы, элементы декора).

3. Важно, чтобы мероприятие являлось **завершающим в сегодняшнем дне**, тогда ребята смогут осмыслить произошедшее, не перекрывая свои впечатления эмоциями от последующих дел.

4. Проводить мероприятие нужно **не позднее пятого дня смены**. Это поможет вам на протяжении всей смены оставаться командой.

5. Заинтересовать, вовлечь, окунуть детей в игровую модель, можно **«дать вызов»**, например, ваше вступительное слово (письмо, аудиозапись) может содержать такие фразы: «Это довольно сложные задания, многие не справляются с ними», «Настало время выяснить насколько вы сильная команда».

6. Важно изначально оговорить общие правила выполнения заданий. Важное правило: **соблюдать идеальную тишину**, ведь договориться о чем-либо возможно и без применения вербальной речи.

7. При выполнении заданий команда **не имеет права на ошибку**. Важно изначально оговорить с участниками факт наличия у них нескольких попыток в том или ином задании.

8. Все задания должны выполняться без участия взрослых (если вы работаете с группой детей), в данном случае мы возлагаем **ответственность** за команду на каждого ее участника, то есть результат будет зависеть от

вклада каждого участника группы. При этом важно наблюдать за соблюдением правил выполнения заданий.

9. Место выполнения заданий должно быть расположено **как можно дальше** от привычного места нахождения команды (не отрядное место, не постоянное место сбора), это даст определенный уровень напряжения.

10. Задания лучше распределить **от самого простого к более сложному**.

11. Обязательно проведите **рефлексию**. Предложите группе ответить на следующие вопросы: как вы себя чувствуете сейчас? Что вы чувствовали, когда проходили испытания? Что было сложнее всего? Что было легко сделать? Что вы чувствовали, когда команда не могла выполнить задание?

Проверь себя!

В программе командообразования должны быть соблюдены следующие условия:

- СЮЖЕТ
- АНТУРАЖ
- ФИНАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ ДНЯ
- НЕ ПОЗДНЕЕ ПЯТОГО ДНЯ СМЕНЫ
- ВЫЗОВ
- ТИШИНА
- БЕЗ ПРАВА НА ОШИБКУ
- ОТВЕТСТВЕННОСТЬ
- УДАЛЕННОЕ МЕСТО
- ЗАДАНИЯ ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ
- РЕФЛЕКСИЯ

КВЕСТ

КВЕСТ (англ. «quest», поиск) – приключенческая игра с четко обозначенным сюжетом, продвижение к цели через преодоление трудностей (заданий различного характера).

Прежде чем приступать к созданию квеста, мы, как правило, придумываем основную идею, сюжет, который будет передан в нем. Чтобы игрок получил возможность путешествовать по созданному нами миру, необходимо перевести эти идеи на язык игры. Для этого мы разрабатываем квесты, которые создают структуру зависимостей между действиями игрока и событиями в игровом мире. Эти два элемента и определяют сюжет игры. С помощью квестов можно определить, какие последствия будут иметь действия игрока: он может получить награду, может изменить взаимодействие с другими персонажами или игрок получит определенное задание.

Квесты отличаются определенной структурой, о которой мы поговорим ниже. Все стадии логически связаны между собой. И хотя базовая структура квеста очень проста, достаточно немного воображения, и вы сможете создать сложнейшую структуру зависимостей игры.

Создание квеста. Каждый квест состоит из нескольких стадий. Когда игроки переходят к следующей стадии, то получают возможность выполнить соответствующие действия. Выполняя условия стадий, участники продвигаются к конечной цели. У одной стадии

может быть несколько условий, выполнив которые участники переходят на следующую стадию квеста.

Схема создания квеста

Идея (мир, созданный для игроков):				
Язык игры (терминология):				
Условия проведения (время, место, количество участников):				
Стадии квеста				
1	2	3	4	5
Условия для стадий				

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ДЕНЬ – заранее запланированная серия мероприятий, объединенных общими идеями, целями, темой.

Что нужно сделать, чтобы ваш авторский тематический день прошел незабываемо?

1. **Выбрать тему.** Вдохновение может прийти к вам как из книг, фильмов, сериалов, так и носить политический, экономический, экологический и др. характер.

2. **Создать необходимый антураж** по теме дня во всех местах, где возможно проведение мероприятий.

3. **Определить формы мероприятий дня.** Постарайтесь обеспечить смены деятельности, включите в программу дня квест, шоу программу, митинг, прикладное творчество или любые другие формы организации коллектива.

4. **Важно поддерживать тематическое направление в течение всего дня.** Если дети проснулись пиратами, то они не могут лечь спать супергероями или просто детьми. Таким образом, необходимо провести и тематическое завершение дня – анализ дня, беседа.

МОЯ ИГРА

Для создания авторской игры мы рекомендуем вам воспользоваться **правилами модернизации уже существующих игр.** Ваша задача из общего многообразия уже известных вам игр выбрать одну или

несколько определенных и применять следующие правила:

правило 1. Используйте известные игры. *Пример: набивание шарика теннисной ракеткой;*

правило 2. Замещение (замена предмета в известной игре). *Пример: теннисный шарик на воздушный;*

правило 3. Добавлять либо убирать предмет. *Пример: набивание двух шариков;*

правило 4. Необычное использование предмета (использовать предмет не по прямому назначению). *Пример: использовать ракетку как средство передвижения;*

правило 5. Изменение предмета (физическое изменение предмета). *Пример: увеличение длины ручки теннисной ракетки;*

правило 6. Добавить или убрать ограничения. *Пример: ограничить кругом место игры;*

правило 7. Использование параллельно несколько правил.

Придумай свою игру, стань настоящим создателем авторской игры!

Известная игра ...

Если заменить ... на ..., то можно играть так: ...

Если добавить ..., то можно играть так: ...

Если убрать ..., то можно играть так: ...

Если использовать...(как?)..., то можно играть так:...

ИГРОВАЯ ПРОГРАММА

Вы уже знаете как самостоятельно придумывать новые игры, и с помощью следующей инструкции вы сможете объединить эти игры в большую **игровую программу!** Игровая программа представляет собой серию игр, объединенных общей идеей, темой, нацеленных на общий результат.

Подсказка

1. Определи тему (главное событие).
2. Тема определяет сюжетную линию (зарабатывание очков, путешествие с приключением, формирование коллектива, раскрытие тайны, спасение кого – то или чего – то и т.д).
3. Реши, кто будет участником вашей игры (принцип отбора игроков).
4. Определи принцип проведения конкурсной программы (игра в зале, игра по станциям, длительная ролевая игра).
5. Определи, кто будет выявлять победителей.
6. Определи последовательность конкурсов.
7. Определи виды конкурсов.
8. Определи, кто и как будет вести игру.
9. «Про безопасность не забудь: тактичен и осторожен будь!» Задания должны быть безопасны!
10. Составьте список необходимого реквизита.
11. Определите, как и чем следует поощрить победителей игры (призы).
12. Определите, нужны ли в вашей игре передышки, например, «музыкальные паузы».

ФЛЕШМОБ

ФЛЕШМОБ – вид краткосрочной уличной акции, иницируемой и проводимой, как правило, сетевыми пользователями. (англ.«flash» — вспышка, миг; «mob» — толпа, народ).

Чтобы организовать флешмоб, необходимо:

1. Определить тему.
2. Составить сценарий проведения флешмоба.
3. Оповестить потенциальных участников с помощью любых средств СМИ.

ДИСКОТЕКА

Мы представим вам алгоритм организации тематической дискотеки по нескольким причинам:

во-первых, нетематические дискотеки часто надоедают;

во-вторых, только танцевать на «обычной» дискотеке - не интересно;

в-третьих, тематическая дискотека носит познавательный характер.

Итак, чтобы организовать востребованную тематическую дискотеку, необходимо:

1. **Выбрать тему.** Вдохновение может прийти к вам как из книг, фильмов, сериалов, так и носить политический, экономический, экологический и другой характер.

2. **Создать необходимый антураж.** Вы можете отправить участникам приглашения, украсить место проведения дискотеки, определить особый стиль одежды

для участников.

3. Согласно теме определить музыкальное сопровождение. Композиции должны быть:

а) актуальными сегодняшнему дню (возрасту участников), например, не стоит проводить «Дискотеку 90-х» для тех, кто родился в 2000-х;

б) одобрена цензурой, то есть не содержать ненормативной, жаргонной лексики. Вы можете предложить участникам поучаствовать в опросе «Моя любимая песня», возможно, эти композиции можно будет включить в программу дискотеки.

4. В программу дискотеки включить игры, конкурсы, лотереи среди участников.

Инструкция четвертая: познавательная

ПЯТЬ ПОЛЕЗНЫХ КНИГ

- Шмаков С. А. Волшебное слово «Сам» / С. А. Шмаков. – Москва: Молодая гвардия, 1988. – 126 с.
- Тетерский С. В., Фришман И. И. Детский оздоровительный лагерь: воспитание, обучение, развитие: Научно-методическое пособие. – М., 2006. – 110 с.
- Лутошкин А. Н. Как вести за собой: старшеклассникам об основах организаторской работы / А. Н. Лутошкин; под ред. Б. Вульфова. – 3-е изд., перераб. и доп. – Москва: Просвещение, 1986. – 208 с.
- Лутошкин А. Н. Эмоциональная жизнь детского коллектива / А. Лутошкин. – Москва: Знание, 1978. – 48 с.
- Родари Джани. Грамматика фантазий. Джанни Родари. – Самокат, 2011. – 142 с. – ISBN: 978-5-902326-97-7.

ПЯТЬ ВОЖАТСКИХ САЙТОВ

- Электронный ресурс МКУ ГКЦ «СОЛО»
www.всеканиулы.рф
- Вожатский виртуальный клуб www.vozhatiki.ru
- Большой вожатский форум www.vozhatyj.ru
- Сайт о свободе, творчестве и жизни www.adme.ru
- Фитнес для ума www.golovo-lomki.ru

МОИ ИДЕИ

МОИ ИДЕИ

МОИ ИДЕИ

МОИ ИДЕИ

МОИ ИДЕИ

МОИ ИДЕИ

МОИ ИДЕИ

МОИ ИДЕИ

МОИ ИДЕИ

МОИ ИДЕИ