

Принята на заседании  
педагогического совета  
от « 04 » 11 2021г.  
Протокол № 2

УТВЕРЖДАЮ  
директор «ДЮЦ»  
  
Е.П. Чукавина  
 2021г.

Программа  
сезонной школы для мотивированных школьников  
**«Дорога в лето»**  
для обучающихся 13-17 лет

Авторы - составители:  
Серебрякова Юлия Дмитриевна  
Малкина Елена Олеговна  
Мордяшова Антонина Юрьевна  
Логинова Алёна Витальевна  
Куликова Виктория Алексеевна

г. Верхняя Салда  
2021 год

## **Пояснительная записка.**

Организация отдыха и оздоровления детей рассматривается в последние годы как составляющая государственной социальной политики в отношении семьи и детей. Кроме этого значимость проблем детского отдыха и оздоровления стоит в одном ряду с проблемами образования, воспитания и развития детей, являющимися системообразующими в реализации государственной политики в отношении подрастающего поколения. Залогом успешного проведения оздоровительной кампании является уровень профессионального мастерства кадрового состава детских оздоровительных учреждений.

### **Актуальность программы**

В современных условиях востребован молодой человек, обладающий интеллектом, способный активно участвовать в жизни своей страны, готовый взять на себя ответственность, умеющий работать в команде. Невозможно ожидать, а тем более требовать от человека серьёзной работы без соответствующей подготовки. Для того чтобы правильно действовать, нужно иметь знания и представления о том, как это делать. Поэтому актуальна организация обучения, способствующего становлению активной жизненной позиции подростков, развитию их творческих коммуникативных навыков и дающего возможность попробовать себя в педагогической деятельности. Этому способствует проведение тренингов, в основу которых положены как традиционные формы работы, так и инновационные технологии воспитательной работы, лидерские тренинги.

**Новизна** и особенность данной программы состоит в обобщении и структурировании материала, который направлен на развитие у подростков умений и навыков вожатской работы; подобраны разнообразные методы и приемы, способствующие развитию у подростков организаторских, коммуникативных и креативных способностей через включение в активную социально – досуговую деятельность.

**Цель:** формирование у подростков основных (общих) педагогических компетенций вожатого, первичных профессиональных навыков в сфере работы с детьми в ДОЛ.

### **Задачи:**

- формирование умений работать в коллективе, действовать в нестандартной ситуации;
- содействие развитию творческого воображения, любознательности, смелости и гибкости мышления;
- развитие коммуникативных и лидерских навыков обучающихся.

**Методы работы:** тренинги проходят в активной форме с использованием специальных тестов, ролевых игр, кейсов, упражнений.

### **Ожидаемые результаты:**

- Получение теоретических и практических знаний по управлению детским и молодежным коллективом;
- Приобретение организаторского опыта и опыта самоорганизации;
- Совершенствование профессиональных качеств и личностный рост;
- Раскрытие творческого потенциала;
- Наличие перспектив профессиональной деятельности.

### **Содержание:**

1. Лекция «Игротека вожатого»;
2. Игровая лекция «Игры – пятиминутки»;
3. Мастер – класс «Игры с залом»;
4. Практикум «Технология организации спортивных мероприятий в ДОЛ»;

## 5. Творческая мастерская «Коллективно – творческое дело».

### Лекция Игротека вожатого

**Цель:** познакомить обучающихся с понятием «игра» и классификацией игр.

**Задачи:**

- формирование знаний о видах, функциях игр;
- формирование знаний о классификациях игр;
- формирование знаний о структуре игры, правилах ее проведения;
- умение организовать участников игры, объяснять правила игры, проводить игру по основным ее компонентам.
- развитие коммуникативных умений и навыков межличностного и делового общения;
- воспитание культуры поведения.

**Формы и методы работы:** Мультимедиа – урок, диалог – анализ, практическая работа в группах. На занятии используются активные методы обучения (АМО).

**Оборудование:** Ноутбук 1 шт., мультимедийный проектор 1 шт., презентация по теме.

**Ход занятия:**

**Мотивационный этап (10 минут)**

**Педагог:** Здравствуйте. Прошу выйти сюда учащегося (вызывает желающего). У меня к тебе просьба – проведи какие-либо действия с залом (учащийся проводит). Спасибо, присаживайся. Скажите, пожалуйста, что я попросила сейчас сделать ученика? (*ответы учащихся*). Правильно, я попросила провести игру. А что для Вас игра, попробуйте дать определение термину «игра» (*ответы обучающихся*).

**Изучение нового материала (30 минут)**

**Педагог:** до 19 века игра рассматривалась как всякая деятельность ребенка, не преследующая в качестве цели получение результатов, ведущаяся для удовольствия, «не всерьез», ради забавы, развлечения. Анализ литературы свидетельствует об отсутствии четкого определения игры. Игра как многомерное и сложное явление рассматривается в исследованиях психологов, педагогов, биологов, этнографов, антропологов и даже экономистов. Да что же такое игра, вот несколько определений:

Игра:

- это важная составляющая в организации обучения и досуга людей разных возрастов;
  - это своеобразное отношение к действительности, которое характеризуется созданием мнимых ситуаций или переносом свойств одних предметов на другие;
  - свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов».
- (А.Н. Леонтьев);
- пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок. (Л.С. Выготский);

Если говорить об игре как о виде деятельности в детском оздоровительном лагере или в лагере с дневным пребыванием, то:

- Игра – один из самых важных видов деятельности детей в этой сфере, т.к. включает в себя многие качества разных видов деятельности: ум, чувство, воображение, волю; способствует развитию кругозора, внимательности, наблюдательности, в играх проявляются индивидуальные и возрастные особенности детей.

**Педагог:** давайте вместе подумаем, какие функции могут быть у простой игры? (*ответы обучающихся*).

**Педагог:**

Основные функции игры в жизни человека:

- функция первичной социализации способствует вхождению нового поколения в человеческое сообщество;
- коммуникативная функция вводит человека в общение с окружающими людьми и природой; является сферой эмоционально насыщенной коммуникации, объединяющей людей с различным социальным положением и профессиональным опытом;
- деятельностная функция активизирует взаимодействие людей друг с другом и окружающим миром;

– компенсаторная функция восстанавливает энергию, жизненное равновесие, тонизирующая психологические нагрузки;

– воспитательная функция создает условия для целенаправленного воздействия на духовно-нравственную сферу личности человека; подчинение правилам игры воспитывает организованность, умение управлять своими чувствами, эмоциями, способствует проявлению волевых усилий;

– дидактическая функция способствует приобретению знаний, умений и навыков, развитию активности, фантазии, нестандартного мышления;

– развлекательная и релаксационная функции является средством развлечения, общения, отдыха; в игре человек получает удовольствие, снимает нервное и эмоциональное напряжение;

– развивающая функция корректирует проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций; расширяет кругозор; способствует проявлению интуиции и творческой активности, преодолению психологических барьеров; объективно сочетает два важных фактора: с одной стороны, играющие включаются в практическую деятельность, развиваются физически; с другой — получают моральное и эстетическое удовлетворение от этой деятельности, углубляют познания о мире, жизни, что способствует воспитанию личности в целом.

Другими словами одна из важнейших функций игры – научить ребенка помнить и выполнять правила, еще одна функция игры – это формирование целостной картины мира. Вживаясь в роль выдуманного персонажа, ребенок учится понимать эмоции и состояния других людей. Самостоятельная и главная ценность игры состоит в том, что в ней ребенок моделирует свою будущую жизнь и самого себя, каким он хочет быть. И, конечно, игра учит ребенка верить в себя. В игре дети приобретают навыки общения. В игре происходит формирование произвольного поведения ребенка, его социализация.

Значение игры для ребенка

▪ *Самоанализ.* В игре ребенок постоянно сравнивает себя с другими детьми, сопоставляет, анализирует и на основе этого анализа корректирует свое поведение. Это касается не только его физических качеств, но и таких, как ум, смелость, коммуникабельность.

▪ *Достижение эмоциональной близости.* Игра дает больше возможностей для достижения важной для ребенка эмоциональной близости, путем его вовлечения в совместную значимую деятельность.

▪ *Развитие прогностических функций.* В игре у ребенка развиваются важные прогностические функции поведения. Для ребенка очень сложно предположить результаты своих действий и деятельности в целом, поскольку в основном их результат отнесен на неопределенное будущее, в то время как результат игры известен в “ближайшем будущем”.

▪ *Приобретение социального опыта.* В игре ребенок приобретает опыт улаживания конфликтов, справедливого распределения результатов совместной деятельности, опыт распределения социальных ролей.

▪ *Развитие воображения.* Игра развивает воображение ребенка. Эта функция игры особенно важна для детей дошкольного возраста. Воображение позволяет ребенку приобретать опыт, устанавливая взаимоотношения между предметами и явлениями действительности.

▪ *Преодоление комплексов и страхов.* В игре детям легче преодолеть собственные страхи, поскольку моделируемая действительность управляется тем, кто ее моделирует.

▪ *Ощущение полноценности собственного бытия.* Одной из важнейших проблем для подростка является его отчужденность от мира взрослых. Этот мир непонятен, загадочен, запрещен и в то же время привлекателен. Игра способствует созданию детьми своего особого мира, отличного от мира взрослых. В этом мире есть свои правила, традиции, свой язык, секреты, тайны, особые отношения. В эмоционально-психологическом смысле наличие такого особого мира уравнивает взрослых и детей.

**Большинству игр присущи четыре** (по С. А. Шмакову):

– свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

– творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

– эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

– наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Существует множество классификаций игр по различным критериям и признакам. Строго говоря, единой классификации не существует: «своя» разработана в дошкольной педагогике, практической психологии, в дополнительном образовании и т.д.

#### Классификация игр

▪ *По месту и условиям проведения.* На открытом воздухе, комнатные, компьютерные, в корпусе и т.д.

▪ *По целям проведения.* Обучающие, тестовые, тренинговые, развивающие, развлекательные др.

▪ *Комплексные игры.*

▪ *Сюжетно-ролевые игры.* В основе этих игр лежит некий сценарий, сюжет, согласно которому распределяются роли между участниками. В основе такой игры могут быть книжные сюжеты.

▪ *Тематические ролевые игры.* Игры, в которых сюжет развивается самостоятельно, а задана только тема игры (например, игра «в войну» или «дочки-матери»).

#### Классификация игр:

▪ По содержанию поставленных задач:

1. на знакомство
2. на сплочение
3. розыгрыши
4. познавательные
5. развлекательные

▪ По форме: - танцы

1. интеллектуальные
2. эстафеты
3. тренинги

▪ По месту проведения:

1. на воздухе
2. в воде
3. в помещении

▪ По количеству участников:

1. индивидуальные
2. командные
3. парные

▪ По составу участников:

1. возрастные
2. по половому признаку

▪ По скорости и времени проведения:

1. сезонные
2. игры-минутки
3. кратковременные
4. длительные

▪ По степени активности:

1. малоподвижные
2. подвижные
3. «сидячие»

▪ По наличию реквизита

1. с реквизитом
2. без реквизита

▪ По уровню организации:

1. спонтанные
2. управляемые
3. стихийные

Игра занимает особое место в жизни и деятельности детей, облегчает процесс передачи социально ценных отношений, позволяет включиться в общение, дает возможность научиться

проигрывать сложные жизненные ситуации, с которыми в будущем предстоит столкнуться. Посредством игры создается коллектив, через игру выстраиваются правила поведения и взаимоотношения в коллективе. Игры развивают творческие способности, игра является отличным инструментом для Вас в работе с детским временным коллективом и главное - научиться этим инструментом пользоваться. Чтобы правильно подобрать игру нужно ответить на ряд вопросов:

1. Какая цель игры или, другими словами, для чего Вы её проводите:

- создание и развитие коллектива;
- выявление и развитие талантов и способностей (интеллектуально - познавательные игры, спортивные игры, упражнения на снятие зажимов);
- занять паузу.

2. Возраст, на который вы собираетесь проводить игру:

- младший,
- средний младший,
- средний старший,
- подростковый.

Многие игры интересные для детей старшего возраста малышам покажутся очень сложными и, наоборот, многие игры, в которые с удовольствием играют малыши, для старших будут не интересны.

3. Условия, которыми Вы располагаете для проведения игры:

- помещение или улица,
- территория передвижения,
- возможность сидеть в кругу,
- актовый зал,
- спортивная площадка.

4. На какой стадии находится формирование коллектива:

- знакомство,
- построение структуры,
- изменение или подтверждение структуры,
- распада.

Согласитесь, неразумно играть в середине смены в игры на знакомство, а при первой встрече проводить элементы веревочного курса.

5. Количество участников игры:

- до 10 человек,
- до 20 человек,
- до 30 человек,
- до 40 человек, и больше...

6. Какими канцелярскими и спортивными товарами Вы располагаете:

- бумага, ручка, скрепки, маркеры
- мячи, обручи, скакалки
- песок, водоросли, галька

7. Сколько у Вас свободного времени для проведения игры:

- 5 минут,
- 10 минут,
- 30 минут,
- 2 часа

8. Какой итог игры Вам нужен:

- победители,
- номинации,
- одобрение,
- глубокий анализ.

Под любой из заданных параметров можно подобрать игру. Есть игры, которые требуют подготовки и поэтому, при планировании вашей работы с напарником, заранее подбирайте игры на следующий день и не забывайте закладывать время на подготовку, если она нужна. Умение правильно проводить планирование смены, дня, игры станет для Вас важным помощником не только в вожатской работе, но и в жизни.

Правила проведения игр.

1. Точно знать правила игры;
2. Игры должны быть интересными;
3. Уметь организовать игру;
4. Безопасность: (не должно быть прутьев, осколков и др., соответствующая одежда, маленькие дети не должны носиться);
5. Заняты должны быть ВСЕ (если ребенок отказывается – назначить ведущим);
6. Следует учитывать возраст и количество игроков;
7. Вожатый должен быть участником игры, а не сторонним наблюдателем. Когда игра надоест, он должен сменить игру, или усложнить ее, т.е. должно быть чередование подвижных и интеллектуальных игр.
8. Каждая игра должна быть обеспечена необходимым для ее проведения оборудованием и инвентарем.

### **Закрепление изученного материала (30 минут)**

**Педагог:** а теперь попрошу Вас выделиться по группам, для этого мне нужны три добровольца (учащиеся делятся методом «Дерево»). Задание для каждой группы: вспомнить, придумать и провести игру на паре лиц, группе или всех присутствующих. Если Вам необходим реквизит, Вы можете им воспользоваться. После проведения проведите подробную работу над ошибками, и провести подробный анализ игры по всем ее структурным компонентам, рассмотренным ранее.

### **Рефлексия (10 минут)**

**Педагог:** подготовьте синквейн по сегодняшней теме.

## **Игровая лекция «Игры пятиминутки»**

**Цель:** Расширить представления учащихся о разнообразии игр-пятиминуток.

### **Задачи:**

- научить правилам подготовки, организации и проведении игр.
- познакомить с играми-пятиминутками;
- сформировать навыки использования игр-пятиминуток.

### **Ход занятия**

#### **1. Теоретическая часть**

##### **Подготовка к проведению игры**

Выбор игр зависит от поставленной задачи. Определяя ее, руководитель учитывает возрастные особенности детей, их развитие, физическую подготовленность, условия и количество детей. Выбор игры зависит также от места ее проведения, погоды и температуры воздуха, от наличия пособия и инвентаря.

##### **Подготовка места для игры**

Для проведения игр на воздухе надо снять терн (если требуется точная разметка и ровная площадка) или подобрать ровную зеленую площадку (особенно для детей младшего школьного возраста). Перед проведением игры на местности руководитель должен заранее ознакомиться с местностью и наметить условные границы для игры.

##### **Подготовка инвентаря к играм**

Для проведения подвижных игр нужны флажки, цветные повязки, палки, мячи, кегли, вожжи и т.п. Желательно, чтобы инвентарь был красочным, ярким, заметным в игре (это особенно важно для малышей). По размеру и весу инвентарь должен соответствовать силам игроков. Количество инвентаря необходимо предусмотреть заранее.

##### **Предварительный анализ игры**

Руководитель должен предварительно продумать весь процесс игры и предвидеть, какие моменты ее могут вызвать азарт, нечестное поведение играющих, падение интересов, чтобы заранее продумать, как предотвратить эти нежелательные явления

Чтоб дети стали играть в вашу игру, надо, чтоб им стало интересно. Тут важно всё, вплоть до интонации вашего голоса, когда вы объявляете им о предстоящем мероприятии (кстати, «мероприятие» это вожатский технический термин).

Вы начинаете заинтересовывать детей заранее, интригуя их. Составьте план на день на отрядном уголке в необычной форме, придумайте яркие названия для всех мероприятий.

Например, можно вставить в план на день загадочный пункт: «БУМ». Что это такое? Оказалось «Большая Уборка Мусора».

Вести игру надо тоже эмоционально, с задором. Придумайте себе какой-нибудь оригинальный образ. И опять же, вам самим должно нравиться то, что вы делаете.

Не ленитесь создавать антураж. Это способно превратить обычный набор стандартных конкурсов в захватывающее действо. Можно просто разбить отряд на 2 команды и провести пять конкурсов, выставляя от 1 до 5 баллов за каждый, но это никому не интересно. А можно сказать, что это не команды вовсе, а экспедиции по исследованию древних гробниц, все те же конкурсы привязать к этому сюжету, притушить в холле свет, поставить свечи, самому одеться в костюм мумии — и вот уже совсем другая игра! Яркая, запоминающаяся.

Интересно должно быть всем. Продумывая своё мероприятие, делайте так, чтобы было интересно и мальчикам и девочкам.

Важно заинтересовать (задействуйте всё, вплоть до интонации голоса)

Не обращайтесь на отговорки! Часто дети преждевременно негативно настроены к игре, не стоит расстраиваться, втягивайте их в игру и сделайте её максимально интересной, так как если будет не очень, то они лишь утвердятся в своей правоте. Следовательно, все мероприятия должны быть хорошо продуманы и проведены

Ведение мероприятий. Вы сами должны быть настроены оптимистично, в противном случае эффект будет не лучшим. Это относится к любому мероприятию, начиная с зарядки.

Должна быть заинтересованность. Обязательно заинтересовать в игре, походе, огоньке (должна быть какая-то интрига, история, загадка). Выписывайте план на целый день, по часам — организует вас и интригует их!

Не перегружайте! Каждые 20 минут лучше делать разрядку (пошутить, дать посмеяться, переключиться на что-нибудь другое)

Поддерживайте идеи. Подхватывайте любую инициативу.

### **Рекомендации по организации и проведению игр**

Планируя проведение игр, ответьте для себя на следующие вопросы: подходит ли площадка для проведения игры? Достаточно ли места? Достаточно ли освещения, чтобы игра прошла хорошо и безопасно? Все ли будут участвовать, и соответствует ли выбранная игра количеству детей в отряде?

### **Важные моменты для проведения игр**

- Тщательная подготовка и тренировка. Хорошо изучите игру. Запомните правила и научитесь объяснять их ясно и простыми словами.

- Для первой игры лучше подобрать ту, в которой будут участвовать все, не делясь на группы, а всем отрядом. Это задаст хороший настрой на последующие игры.

- Заранее подготовьте необходимый реквизит и принесите к месту проведения.

- Позаботьтесь о дисциплине до и вовремя объяснения правил игры.

- Лучше, если после объяснения несколько ребят покажут, что предстоит делать.

Зрительное восприятие всегда лучше, чем словесное описание.

- В основном используйте массовые игры. Планируйте особые задания для тех, кто по какой-то причине не может принимать активное участие в игре.

- Проводите игру оживлённо и не затягивая. Завершить игру нужно до того, как пропадёт к ней интерес.

- Всегда имейте «в запасе» ещё несколько игр на всякий непредвиденный случай, например, дождь, поломанный реквизит, отсутствие интереса у детей и другое.

- Ознакомьтесь с различными формами проведения игр: в кругу, эстафета по кругу и т.д. Заранее продумайте, как отряд будет перестраиваться из одной формы организации игры в другую.

- Учитывайте обстановку, когда инструктируете детей. Они не должны испытывать дискомфорт, чтобы полностью сосредоточиться на подготовке к игре.

- Если в игре предполагаются победители, обязательно уделите внимание их объявлению и поздравлению. Всегда приятны признание и похвала. Нет необходимости слишком на этом концентрироваться. Ребята должны учиться и побеждать и проигрывать.

- Будьте сами увлечены происходящим!

### **Несколько общих рекомендаций по проведению игр:**

1. Не стоит обучать более, чем одной игре за один раз.



2. Всегда имейте одну или две новые игры как сюрприз, особенно во время лагерных мероприятий.

3. Пополняйте ваш личный запас игр и других развлекательных программ. Делайте сборники. Всегда ищите новые игры.

4. Чтобы не терять время на лагерных мероприятиях заранее объясните, и нарисуйте на доске условия и правила игр, приготовьте набор знаков (жесты, таблички и др.), таких как «стоп», «иди», «замри».

5. Следите, чтобы игровая площадка и снаряжение всегда были готовы к игре. Сделайте постоянную разметку на площадке в виде квадратов, кругов, линий, точек и т.д. Следите за исправностью снаряжения, особенно за мячами.

6. Создавайте больше команд, групп и вовлекайте их в игры. Поощряйте всех присутствующих к активной деятельности, чтобы они не стояли в стороне.

## **2. Практическая часть**

### **Игры пятиминутки.**

#### **1.Телефонисты**

Две группы играющих 10-12 человек рассаживаются двумя параллельными рядами. Руководитель подбирает труднопроизносимую скороговорку и сообщает ее (по секрету) первому в каждой команде. По сигналу руководителя первые в ряду начинают передавать ее на ухо второму, второй-третьему и так до последнего. Последний, получив "телефонограмму", должен встать и громко и внятно произнести скороговорку. Выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку по цепи и представитель которой точнее и лучше ее произнесет.

Скороговорки:

- Расскажи мне про попку. - Про какую про попку? Про попку, про попку, про попку свою;

- Сорок сорок съели сырок с красивою красною коркой, сорок сорок в короткий срок слетелись и сели под горкой;

- Променяла Прасковья караси на три пары чистокровных поросят, пробежали поросята по росе, простудились поросята, да не все;

- Наш чеботарь всем чеботарям чеботарь, никому нашего чеботаря не перечеботарить.

#### **2. Лягушка.**

Игра, где показывать язык не можно, а нужно. Все дети становятся в круг, выбирается один фермер и один вода, он выходит за круг и выбирает лягушку, пока все спят. Когда все открывают глаза, начинается охота: лягушки на комаров, показывая разным участникам язык (кому показали - тот садиться), и фермера на лягушку.

#### **3.СМС**

Игроки делятся на 2 команды, которые встают в 2 шеренги. Ведущий последнему игроку каждой команды тихо сообщает двухзначное число (каждой команде - своё). Последний игрок должен молча передать это число впереди стоящему постукиванием по плечу: по правому - десятки, по левому-единицы. Тот - следующему, и так далее, пока смс-ка не дойдет до первого игрока. Ведущий спрашивает у каждого игрока команды, какое число ему передали.

Выигрывает та команда, в которой все игроки правильно передали друг другу число

#### **4.Пицца, кетчуп, кока-кола.**

Ребята образуют круг, кладут руки друг другу на плечи.

ПИЦЦА (шаг правой ногой)

КЕТЧУП (шаг левой ногой)

КОКА-КОЛА (крутим бедрами)

Один раз проделали, делаем шаг в центр круга и снова повторяем все сначала, как только круг становится, все уже добавляем.

ПОПКОРН (2 прыжка)

#### **5.Флюгер**

Перед игрой ведущий объясняет ребятам, где находятся все стороны света. Все играющие представляют собой «флюгеры». Ведущий сообщает, куда или откуда дует ветер, тем самым вводит ребят в смятение, «флюгеры» должны повернуться по ветру. По команде «буря» все кружатся, «штиль» – все замирают.

#### **6.Сторож**

Ребята садятся на стулья так, чтобы был образован круг. Позади каждого сидящего на стуле должен стоять игрок, и один стул должен быть свободным. Игрок, стоящий за ним, должен незаметно подмигнуть любому из сидящих в кругу. Все сидящие участники должны смотреть на игрока со свободным стулом. Сидящий участник, увидев, что ему моргнули, должен быстро занять свободное место. Функции игроков, стоящих сзади сидящих, заключается в том, чтобы не подпускать своих подопечных к свободным местам. Для этого им стоит только положить руку на плечо сидящему. Если «сторож» не выпустил «беглеца», они меняются местами.

### **7.Муха**

Представьте игральное поле три на три. В правом верхнем углу появилась муха. задача игроков передвигать муху при помощи слов(вправо, влево, вверх, вниз) . Например: две клетки вниз, одна клетка вверх). Передвигать муху нужно так, чтобы она не выходила за рамки игрового поля. У кого муха вышла за рамки поля, тот выходит из игры. Игра продолжается пока не останется один участник.

**Рефлексия:** «Свободный микрофон».

## Мастер – класс «Игры с залом»

**Цель мероприятия:** ознакомление будущих вожатых с разнообразием игр с залом

**Ход мероприятия:**

Для чего нам нужны игры с залом? Игра с залом поможет сконцентрировать внимание детей, создать необходимый эмоциональный фон. В принципе, перед каким-нибудь важным мероприятием\концертом, если вы располагаете малым количеством времени, вы вместе с детьми можете повторить правила поведения на мероприятии.

Как и любое выступление со сцены, игры с залом требуют от ведущего владения актерским мастерством, требуют обаяния.

*Вводное упражнение, которое настроит аудиторию на положительный эмоциональный фон:*

И я бы хотела, чтобы сегодняшнюю лекцию мы начали с небольшого вводного упражнения, которое обычно применяется на актерских тренингах.

Вы сидите на стуле, устраиваетесь поудобнее и, начиная с головы,

Начинаете расслабляться. Сначала нужно убедиться, что расслаблена шея – для этого можно чуть-чуть шевельнуть головой, затем перейти к плечам, затем к рукам – от плеч к локтям и кистям (каждому пальчику в отдельности), туловищу, ногам, коленкам, ступням.

Продолжим. Так же не забывайте, что когда вы поднимаетесь на сцену, вы демонстрируете детям образец для подражания, поэтому будьте внимательны к своему внешнему виду.

Также по-хорошему, нужно следить за своей речью, за теми словами, которые вы произносите со сцены или используете при общении с детьми. Молодежный слэнг - вещь хорошая, но иногда бывает так, что вы не с тем смыслом, не с тем посылом трактуете то или иное слово. Таких ситуаций лучше избегать.

Понятно, что когда вы уже поднялись на сцену, играть вы начинаете всегда с приветствия. А если вы играете в первый раз, то неплохо хотя бы просто представиться. А теперь приступим непосредственно к играм.

**БУМ-ЧИКА-БУМ**

Вы просите ребят повторять за собой слова и движения. (на первое слово-хлопок в ладоши, на второе хлопок по коленкам, потом движения повторяются).

Чика-бум - крутая песня!

Будем петь её все вместе.

Если нужен классный шум,

Пойте с нами чика-бум.

Пою я бум, чика-бум.

Пою я бум, чика-рака, чика-рака, чика бум.

Можно также использовать как кричалку для поднятия морального духа команды.

Например, на игре по станциям.

Также из кричалок:

Раз мобильник, два мобильник,

Пейджеры, пейджеры

За рулем автомобиля

Девочки, девочки.

Тут разборки, там разборки,

Пальчики, пальчики.

Ну-ка дружно, ну-ка вместе

Девочки - Пацаны!

**ГОЛ - МИМО**

Зал делится на две половины. Вы поочередно показываете то на левую, то на правую половину зала. Дети, исходя из того, на какую половину показывает рука, кричат:

Правая половина зала – Гол! (поднята правая рука)

Левая половина зала – Мимо! (поднята левая рука)

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат -"штанга"

**ГРУЗИНСКИЙ ХОР**

Эта игра не подойдет для всего лагеря, зато будет органично применяться на локальной группе детей, т.е. для вашего отряда. Например, перед каким-нибудь локальным мероприятием ведущий этого действия задерживается, дети уже сидят, и у вас есть 5 лишних минут. Все играющие делятся на три группы.

И хотелось бы оговориться, начинать игры с залом со слов: «ребята, давайте с вами поиграем» скучно и обычно. Попробуйте придумывать какую-нибудь затравку к игре.

Например, вы, как ведущий, начинаете с истории: Высоко-высоко в горах жил был маленький барашек, и больше всего на свете он хотел как птица взмывать в небо и видеть всю красоту гор с высоты птичьего полета. Все друзья и родные говорили ему, что это невозможно и это безумная идея, «лучше просто щипать траву, на большее баран не способен» — слышал он от всех вокруг. Но однажды засмотревшись на небо барашек отстал от стада и его за загревок схватил и поднял в воздух орел. Барашек обрадовался и начал рассматривать вокруг. В этот момент на горах Тифлиса он увидел настоящий грузинский хор, который пел такую проникновенную песню, что барашек забыл обо всём, обо всех своих проблемах. И я по-секрету поделюсь с вами строчками этой песни.

Как известно, особенность грузинского хора в том, что каждый голос вступает в хор по очереди, а заканчивают все голоса в определенный момент одновременно. Каждая группа или каждый голос получает свои слова.

1-я группа: О сервер Дато, Дато, Дато...

2-я группа: Тби-тби-тби-тбилиси...

4-я группа: Ква-ква, ква-кварадзе...

Первая группа начинает хор со своей фразы, повторяя ее непрерывно, не останавливаясь. Как только первая фраза прозвучала 2 раза, в хор вступает вторая группа. Затем присоединяются 3 группа.

Если ведущий взмахивает руками, то хор должен замолчать. После двух – трех репетиций ведущий объявляет о номере концертной программы, и все, как на концерте, исполняют свою партию в отрепетированном порядке. В самый ответственный момент, когда ведущий взмахивает руками, и хор замолкает, встает мальчик или девочка, заранее наученный, и поет сольную партию: «Где же ты, моя Маринэ?»

#### ДЕЛЬФИНАРИЙ

Это игра на внимание. Представьте, что моя левая рука - это море (делает волнообразное движение), а правая - рыбка (правой ладонью изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выпрыгивает из моря (т.е. поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете.. Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, после ускоряет темп, устраивая овации.

#### Сказка

Игра проводится с варьированием громкости. Слова: «Лесная Сказка спит» произносится шепотом, «Лесная Сказка проснулась»-громко

#### ДОЖДИК

Ведущий: «Сейчас мы разучим наши фирменные аплодисменты». Предлагает повторять за ним. «Пошел мелкий дождь» - хлопаем одним пальцем по ладошке. «Дождь стал усиливаться» - хлопаем двумя пальцами по ладони. «Стал еще сильнее»- хлопаем тремя пальцами по ладони. «Пошел сильный дождь»- четыре пальца хлопают по ладони. «Начался ливень» - всей ладонью.

#### ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ

Можете начать так: Ребята, знаете ли вы еще какие-нибудь языки, помимо русского? Они отвечают даа. Вы спрашиваете: английский знаете? А французский? И даже немецкий? Ну ничего, те, кто не знает—не расстраивайтесь. Сейчас мы это исправим. Я предлагаю вам выучить новые иностранные языки всего за 5 минут. А в обучении нам поможет известная всем песня:

Жили у бабуси

Два веселых гуся.

Один серый, другой белый.

Два веселых гуся.

Сейчас мы попробуем спеть ее на другом языке. А сделать это очень просто: все гласные в словах необходимо поменять на какую-нибудь одну. Если заменить все гласные на «Э», то на ПОЛЬСКОМ языке эта песня будет выглядеть так:

Жэлэ э бэбэсэ

Двэвэсэлэхгэса.  
эдэнсэрэй, дрэгэйбэлэй.  
Двэвэсэлахгэса.  
Испанский – «И»;  
Французский – «Ю»;  
Немецкий – «У»;  
Английский – «А»;  
Японский – «Я»;

И так далее. Только если будете проводить такую игру, сами потренируйтесь заранее. Вы работаете с микрофоном, а значит вас слышно лучше всего, а значит и ваши ошибки тоже.

#### ИППОДРОМ

Сегодня у нас важный концерт! Но нам же нужно как-то добраться до нашего сегодняшнего концерта. Придется использовать лошадей, другого варианта у нас нет. Итак мы уже сидим на лошадях, едем мы через песочек. И следующим нам предстоят препятствия на нашем нелегком пути. Во-первых, как лошадки скачут? (дети хлопают ладошками по коленям). Лошадки также могут бегать по камешкам (дети вместе с ведущим поочередно ударяют себя кулаками в грудь). И по песочку (трут ладонью о ладонь). Во время того как лошадки бегают может идти дождик (дети ударяют указательным и средним пальцем по ладони). Лошадки могут пробежать мимо мак-дональдса (дети кричат свободная касса и поднимают правую руку вверх). Также лошадки на своем пути встречают трибуны( ребята кричат уууу и понимают обе руки вверх), барьеры(дети делают один хлопок сразу двумя ладонями), повороты( со звуком уоу дети отклоняются в сторону). Всё остальное придумывается по ходу. Попробуем? Побежали. Значит лошадки бегут, лошадки бегут, нужно подкрепиться в мак-дональдсе. Лошадка пробегает барьер с поворотом налево и идет дождь. Дождик дождик идет дождик, уже идет ливень, теперь град. И вот началась весна и песочек, мокрый песочек. Теперь бежим по камушкам. Теперь бежим по мокрым камушкам-дождик пошел. А теперь камушки смешались с песочком. Побежалипобежали. Поворот налево, поворот направо, двойной барьер. Побежали, побежали, ускоряемся. Трибуны слева, трибуны справа. Так, молодцы, усложняем задачу: трибуны в мак-дональдсе. И снова бежим бежим по мокрому песочку.

#### КОЛПАК

Говорить слова и показывать движения руками.

Ты колпак мой треугольный,  
Треугольный мой колпак,  
Если ты не треугольный,  
Значит ты не мой колпак.

Во время игры можно убирать слова и заменять их только движениями рук.

#### ЛЕТИТ, ЛЕТИТ ПО НЕБУ ШАР

Летит, летит по небу шар

По небу шар летит,

Мне кажется, до неба шар

Никак не долетит.

Летит – показываются взмахи руками, изображается полет;

По небу – указательный палец правой руки поднимают вверх;

Шар – руками обводится круг перед собой;

Но знаем – руки прислоняются к груди;

Мы – руки разводятся перед собой;

Никак не – руки перекрещиваются;

#### А PIZZA HUT

Э пицце хат (изображаем пиццу круговыми движениями кистей рук),

Э пицце хат,

Кентукки фраедчикен

Энд э пицце хат,

Э пицце хат,

Э пицце хат,

Кентукки фраедчикен  
Энд э пицце хат,  
МакДональдс  
МакДональдс  
Кентукки фраедчикен,  
Энд э пицце хат.

Следующим этапом играющим предлагается изобразить все это в увеличенном масштабе, а затем наоборот - в уменьшенном.

#### ПУТЕШЕСТВИЕ НА САМОЛЕТЕ

Зал делится на 4 команды: Индия, Россия, Япония, Чукотка. Каждой команде соответствуют определенные выражения.

Индия - «Джимми, Джимми, ача-ача!» (проговаривая эти слова, поднять кисти рук, имитируя движения индийского танца).

Россия - «У-уух, ты, елы-палы!» (при этом почесать затылок).

Чукотка - «Хайя-хайя-хо!» (нужно поднять согнутые в локтях руки с открытыми ладонками и сделать покачивающиеся движения влево-вправо).

Япония - «Канитива!» (нужно сложить ладонки у груди и сделать полупоклон, наподобие того, какой делают японцы при приветствии).

Задача команд заключается в том, чтобы хором выкрикнуть свою фразу, когда будет произнесено их название.

Например. Мы летим на самолете над Россией («У-уух, ты, елы-палы!»). Россия («Ууух, ты, елы-палы!») — большая страна: мы пролетаем над Чукоткой («Хайя-хайя-хайяхо!»). Чукотка («Хайя-хайя-хайя-хо!») - большая и красивая земля. А мы поворачиваем на юг, летим дальше и видим Японию («Канитива!»). В Японии («Канитива!») много японцев. Японию («Канитива!») называют Страной восходящего солнца. А вот теперь на горизонте мы увидели Индию («Джимми.Джимми, ача-ача!»). В Индии («Джимми, Джимми, ача-ача!») много слонов и обезьян. А священным животным в Индии («Джимми.Джимми, ача-ача!») считают корову. У нас уже заканчивается топливо, и мы решили дозаправиться в Японии («Канитива!»). Мы залили полные баки и вылетаем из Японии («Канитива!»). Возвращаемся домой. Перед посадкой мы поднялись высоко-высоко в небе и увидели все страны вместе. Меня укусил гиппопотам

#### ТИТАНИК

Если у вас есть немало времени, вы можете провести такой интерактив с залом. Вы предлагаете поставить новый фильм «Титаник» по новому сценарию. Например, вы можете начать так: «Итак самый кассовый фильм за все времена, которому присудили целых 11 премий оскара-это...(дети называют свои варианты). Ну конечно же это титаник! И на волне ностальгии мы решили прямо сейчас снять ремэйк этого фильма. Но для этого мне понадобится ваша помощь». Ведущий приглашает на сцену двух человек. Они будут бортами «Титаника». Нос корабля должна украшать женская фигура, нужна девушка! Выходит девушка. Затем приглашаются два высоких человека, им предстоит быть трубами на корабле. Корабль построен, но не оснащен. Очень важно не забыть взять сигнальную ракету. На эту роль приглашается маленькая девушка, умеющая издавать громкий, пронзительный крик. Двое актеров в белом приглашаются на роль айсберга. Он встает на пути движения корабля. Наконец, приглашается пара, которой достается роль влюбленных. Влюбленные на носу корабля изображают сцену из фильма «Титаник» (полет на носу корабля над океаном). Он: «Trustme (верь мне)». Она: «I trustyou (я верю тебе)». Ведущий: «Но тут: Корабль врезается в айсберг и раскалывается пополам (борта расцепляют руки, шлюпка падает на воду). На корабле паника (зрители кричат). Крысы убегают с корабля (зрители топают ногами). Взлетает сигнальная ракета». Сигнальная ракета кричит: «Help! Help!». Ведущий: «А наши влюбленные спасаются на шлюпке. Счастливый конец все целуются».

#### Меломан

Ребята, вы знаете кто такие меломаны? Правильно! Это люди, которые свободно могут слушать абсолютно разные жанры музыки. И сегодня прямо на этой сцене, прямо на этом месте я хочу признаться вам, что я меломан. И первым таким стилем, который мне понравился был рок. Итак, все рокеры любят громкую-громкую музыку, и мы будем сейчас делать музыку с вами. Естетвенно, главный предмет рокера-это электрогитара, поэтому, когда я делаю так(изображаете

правой рукой медиатор со звуком «туф-туф»). Когда я делаю так(стучите по воображаемой тарелке со звуком «щц») это тарелка на барабанах. Когда я делаю вот так( изображаете рукой волну и бедрами подаетесь вперед со звуком «вееу») это струна

А теперь все встаем и будем делать настоящую музыку!

#### Битбокс

Делите зал на три равные части

1 часть зала будет делать звук бочку- она делается вот так: «бу»

2 часть зала будет делать тарелочки-хайхед- звуком «щц»

А 3 часть будет делать самый классный звук, он называется клеп и делается так : «эщц».Внимательно дети следят за рукой и когда ведущий показываю на какой-то ряд\часть, они произносят свой звук. Также вы заранее можете скинуть диджею какую-нибудь музыку битбоксерскую и после короткой репетиции с детьми, когда они поймут, что вам от них нужно; попробовать сделать то же самое под музыку.

#### *Интерактив:*

Всё новое – это хорошо забытое старое. И этим лозунгом вы также можете пользоваться при составлении игр с залом. Не обязательно ломать голову и придумывать что-то значительно отличающееся от базовых игр. Достаточно просто внести авторские изменения, добавить авторские словечки, придумать свою концепцию, но со старыми словами.

И сейчас мне хотелось бы испытать ваш дар импровизации и попросить вас придумать новую концепцию для известным нам всем игр с залом.( Аудитория делится на 3 группы. Задание: по-новому представить старые игры с залом, будто вы уже работаете в лагере и проводите игру пятиминутку. Слова можно заменять)

1 группа: правила поведения на концерте представить для детей оригинальным способом

2 группа: представить игру «Чайничек с крышечкой» в новой интерпретации

3 группа: переделать по-новому любую из игр с залом, прозвучавших сегодня

## **Практикум «Технология организации спортивных мероприятий в ДОЛ»**

**Целью** практикума является освоение вожатыми системы научно - практических знаний, умений и практических навыков для решения задач по повышению эффективности организации и проведения спортивного мероприятия.

### **Задачи :**

1. ознакомить с теорией проведения спортивных мероприятий;
2. правильно подобрать средства и методы организации для проведения соревнований, которые позволяют повысить интерес их участников к физической культуре и спорту, а тем самым приобщить к здоровому стилю жизни;
3. показать, как правильно организовать спортивное мероприятие, доступное для понимания участникам и зрителям.

### **Ход мероприятия:**

1. Вступительное слова о организации и технологии разработки спортивных мероприятий
2. Постановка цели и задач
3. Основные этапы разработки спортивных мероприятий
4. Организация процессов, выделение 3 частей
5. Классификация подвижных игр, выделение 3 видов,
6. Примеры игр: аттракционов, для развития физ. качеств, подвижные игры на местности
7. Судейство, примеры подведения рейтинга
8. Практическая работа, создание игры по станциям.

1сл.

Спортивное соревнование - это состязание (соперничество) людей в игровой форме с целью выяснения преимущества в степени физической подготовленности, в развитии некоторых сторон сознания.

К мерам организационно-методического характера, связанным с проведением спортивных соревнований, прежде всего относится составление календарного плана соревнований по данному виду спорта. В нем указывается название соревнований, сроки и место их проведения и ответственные за их организацию лица. Календарь спортивных соревнований по каждому виду спорта составляется в отдельности. Важным условием при составлении календарного плана является традиционность намеченных мероприятий по срокам, программам, участвующим лицам. Это повышает интерес к ним детей, облегчает организацию учебно-тренировочного процесса, делает соревнование более популярным у зрителей. Спортивные соревнования являются стимулом для систематических тренировок и способствуют росту спортивных результатов, если они проводятся регулярно.

2сл.

### **Основные этапы разработки спортивных мероприятий**

3сл

#### **. Организационно-подготовительная работа**

Организация любого праздничного мероприятия – процесс весьма трудоемкий, требующий определенных материальных затрат и много времени на подготовку. Для того чтобы мероприятие прошло на высочайшем уровне, организаторы праздничного действия должны очень ответственно отнестись к своим обязанностям и заранее продумать все, вплоть до последних мелочей.

#### **Как правильно организовать мероприятие**

Прежде чем переходить к активным действиям, необходимо разработать подробный организационный план будущего мероприятия. Без тщательно продуманного, поминутно расписанного сценария вам не обойтись. Обязательно укажите в сценарии точное время начала мероприятия, его продолжительность, заранее составьте и согласуйте список гостей, порядок и темы выступления ораторов, если запланирована торжественная часть.

4сл

#### **Классификация подвижных игр:**



Различают три основных класса игр: **некомандные, переходные к командным и командные**

-В простейших некомандных играх отсутствует необходимость добиваться цели общими усилиями. Каждый играющий действует независимо от других, подчиняясь только правилам игры.

-В переходных командным играх появляются элементы согласования действий внутри отдельных групп играющих. Вначале участники действуют самостоятельно, но по мере развития сюжета игры образуются группы, в которых при решении отдельных частных задач приходится действовать согласованно.

-В командных играх соревнование проходит между игровыми коллективами (командами). Действия отдельных участников здесь подчинены интересам всего коллектива. Поставленная цель достигается главным образом согласованными действиями играющих. Для определения результата игры необходимо судейство

Для проведения большинства конкурсов, игр требуется специальный инвентарь: кегли, флажки, палки, мячи, скакалки, гимнастические обручи, поворотные стойки, барьеры и др. Желательно, чтобы он был ярким, хорошо заметным. К его изготовлению можно привлечь самих участников. Важно, чтобы во время состязаний он находился под рукой.

Следует позаботиться о музыкальном сопровождении конкурсов, игр, а также о красочном оформлении мест соревнований (лозунгами, плакатами, шаржами и др.).

При составлении программы соревнований надо умело чередовать игры, учитывая их интенсивность и общую подвижность.

Составляя программу соревнований, нельзя ограничиваться перечислением лишь названий игр, конкурсов (если даже они известны), ибо многие подвижные игры, конкурсы порой имеют различные варианты. Надо давать краткое описание содержания, обращая особое внимание на правила.

Условия оздоровительного лагеря позволяют заранее планировать и своевременно осуществлять программу «Веселых стартов».

Эта программа может быть подчинена определенной тематике: «Мы все хотим побывать на луне», «В стране игр», «Октябрята — веселые ребята», «Веселые старты «юнармейцев» (соревнования «зарничников»), «На море и на суше» (соревнования с элементами плавания, конкурсами на воде) и др. В зимних лагерях школьников распространены «Олимпиада Деда-Мороза», игровые праздники «зимушки-зимы» и др.

### **Игра по станциям**

#### **Тропа "Олимпийский путь доверия"**

##### **Правила:**

1. Отряд – это олимпийская команда. Капитан держит в руках маршрутный лист. Он (капитан) ведет свою команду по станциям. Будьте внимательны! Необходимо пройти все станции!

2. За точное выполнение заданий на станциях вы получаете «солнышко» и роспись стационарного зрителя в маршрутном листе, говорящую о прохождении командой данной станции.

3. В «Олимпийском пути доверия» участвуют все. Только совместными усилиями вы достигнете цели.

4. И самое главное – на «Олимпийском пути доверия» вы все время держитесь за руки, переходя от одной станции к другой.

##### **Станции:**

· «Пришел. Увидел. Победил!» Изобразить командой оригинальный символ Олимпийских игр и объяснить, что это.

· «Олимпийское дерево» Охватить как можно больше деревьев руками (разрешается использовать одежду).

· «Отдых юного олимпийца» Всем встать на ступеньки (изобразив хор) спеть любую песню о спорте.

· «Олимпийское чувство локтя» Встать в круг, взяться за руки и, не размыкая рук, всем повернуться спиной к центру круга.

· «Меньше – лучше» Постараться сделать (без подручных средств) так, чтобы на земле стояло как можно меньше ног.

· «Обруч Олимпиады» Держась за руки, всем отрядом – командой пролезть через обруч, чтобы он не упал.

· «Осторожность – путь к победе» Передавать мяч, без помощи рук, используя шею, не уронив на землю.

· «А ну-ка, вместе» Всем, держась за руки, одновременно перепрыгнуть через скакалку

· «Олимпийские пожелания» Встать в круг очень плотно друг к другу и, передавая игрушку по кругу, продолжить фразу: «Я хочу пожелать нам как отряду»

### **Судейство соревнований в условиях летнего оздоровительного лагеря и лагеря дневного пребывания**

Любые соревнования, проводимые со школьниками, имеют для них большое воспитательное значение. Важно, чтобы участие в таких соревнованиях запомнилось надолго и оставило благоприятный след. Наряду со многими факторами, способствующими решению этой задачи, немаловажным является судейство соревнований.

Решение по оценке итогов игры (конкурса) принимается судьями коллективно, но предварительно из них назначаются старшие по каждой игре в отдельности.

Очень важно до начала соревнований создать атмосферу дружеских взаимоотношений между игроками и представителями команд. Этому способствуют ритуалы приветствия, представления судей, команд, болельщиков, руководителей школ, учителей, обмен сувенирами.

В конце соревнований отмечают игроков не только команды-победительницы, но и проигравшей команды, подчеркивая тем самым их активное участие в игре.

Итоговый результат, в играх, типа, эстафет и гонок можно выражать общей суммой баллов, набираемой командой. При этом придерживаются, как правило, следующего принципа: команда, заканчивающая игру первой по времени, получает 10 баллов, заканчивающая второй — 8 баллов. Из этого числа за каждую допущенную ошибку (нарушение правила) высчитывается 1 балл. Если игра повторяется, то баллы суммируются. Команда, у которой в итоге наибольшая сумма баллов, получает 3 очка, другая команда — 1 очко. В случае равенства суммы баллов обеим командам дается по 2 очка (ничья).

## Творческая мастерская «Коллективно – творческое дело»

**Цель:** Знакомство учащихся с методикой проведения коллективных творческих дел.

**Задачи:**

- научить учащихся проводить коллективно – творческие дела;
- воспитать чувство коллективизма;
- развить творческие способности учащихся.

**Оборудование:**

- таблица «Планирование стадий КТД»
- таблица «Участник – организатор»
- маркер
- ватман.

**Ход занятия**

**I. Организационный этап**

- Здравствуйте, ребята! Началом сегодняшнего занятия будет игра «Здравствуйте». Поздороваемся сначала по-европейски (рукопожатие), по-японски (поклоны), по-индийски (потереться носами).

**II. Подготовительный этап**

На этом занятии мы познакомимся с такой формой работы, как **коллективное творческое дело**, научимся его организовывать и проводить.

**III. Основной этап**

Знакомство с КТД.

**Коллективно-творческое дело (КТД).** Определим, что же это такое. Первая буква «К» - коллективное. Что обозначает данное слово? (*Ответы детей*). «Т» - творческое. (*Ответы детей*). «Д» - дело

(*Ответы записываются на ватмане*).

А теперь запишем в тетради получившиеся определения.

Итак, суть каждого дела – забота о своем коллективе, друг о друге, об окружающих себя людях, о друзьях.

Дело это коллективное, потому что совершается совместно ребятами и их старшими товарищами и является общей заботой.

Дело это творческое, коллективное, потому что представляет, собой совместный, поиск лучших решений жизненно важной задачи, потому что творится сообща – не только выполняется, но и организуется: задумывается, планируется, оценивается...

КТД – это дело, которое помогает нам организовывать жизнь, наполненную игрой, товариществом, мечтой и радостью.

А что же нужно, чтобы КТД получилось и всем понравилось?

Любое КТД будет иметь успех при выполнении следующих условий:

- общая забота;
- товарищество;
- единство мысли, воли и чувств;
- единый коллектив;
- творчество, а не шаблон.

КТД отличаются друг от друга, прежде всего по характеру общей практической заботы. Поэтому различают следующие виды КТД:

1. Познавательные;
2. Трудовые;
3. Художественные;
4. Спортивные;
5. Организационные;
6. Общественно-политические;
7. Экологические;
8. Досуговые.

**Планирование стадий КТД**

**Стадия**

**Целеполагание (зачем?)**

## **Методы, формы деятельности**

### **1. Предварительная работа**

Определяется роль данного творческого дела: для чего? С кем? С какой целью?

Стартовая беседа, разведка дел и друзей

### **2. Совместное планирование КТД**

Для кого провести? (На радость и пользу кому?) Как лучше провести? Кому участвовать? С кем проводить? Где лучше проводить? Когда?

Общий сбор,

сбор - старт

### **3. Совместная подготовка дела**

Конкретизация плана подготовки и проведения дела, организация выполнения плана, поощрение инициативы каждого участника

Товарищеские советы, требования и поощрения, доверие

### **4. Проведение КТД**

Осуществление конкретного плана, поощрение инициативы каждого участника

Все формы КТД

### **5. Совместное подведение итогов КТД**

Что было проведено хорошо? Что удалось? Благодаря чему? Что не получилось? Почему? Что следует использовать дальше? Как действовать по другому?

Общий сбор, сбор «Огонек»

### **6. Ближайшие последствия КТД**

Внесения изменений в творческие поручения, планирование нового КТД

Выполнение КТД и планирование нового.

Следующее задание: Давайте представим, что у нас общий сбор, и нам надо организовать КТД, но чтобы было интересно, мы сделаем немного иначе.

**Методика проведения сбора по организации КТД «Золотая игра».**

**Цель:** программирование и организация КТД.

### **Правила:**

Твори, ищи, фантазируй смелее –

Поиск идет необычной идеи!

Сваливай мысли в гору большую,

Из сотни простых найдем золотую!

Камнем в соседа бросать не смей.

Бросишь камень – не будет идей!

Особенно ценится комплекс идей.

Созрели идеи – говори их скорей!

Я делю вас на 4 группы по количеству человек и даю тему: семья; «День Матери», экология и помощь младшим.

Действуем по шагам:

#### **1 шаг «Три шага»**

Написать три слова, обозначающие:

предмет –

событие –

учреждение –

#### **2 шаг «Ассоциация»**

К словам придумайте 3 ассоциации.

#### **3 шаг «Фраза»**

Составить фразу или, предложение, соединив по 1 слову из 3 позиций шага № 2. Желательно как можно больше. (Глаголы нельзя, можно преобразовать их в прилагательные). Записать.

#### **4 шаг «Проверка»**

Выбрать самую необычную фразу, подчеркнуть.

#### **5 шаг «Название»**

Подчеркнутая фраза и есть название вашего творческого дела

В течение 4 минут вы должны ответить на вопросы:

1) Что это за дело?

- 2) Для кого это дело?
- 3) Где это будет проходить?
- 4) Когда?
- 5) Как это будет проходить?
- 6) Зачем?

**6 шаг «Озвучка»**

Ваша задача как можно больше рассказать о своем деле.

**7 шаг «Объединение»**

За 4 минуты вы должны объединиться в группы и выбрать 1 идею или соединить воедино несколько идей. Обсудить по шагу № 5.

**8 шаг «Вымазать все в коричневом»**

В каждой рабочей группе выбрать «посланца», который пойдет в остальные группы с рассказом о ключевом деле. Когда посланец приходит, группа должна его встретить каким-нибудь приветствием. В течение 3 минут молчания в группе посланец говорит о своем деле. После участники группы должны высказать конструктивный негатив. Например: «**Ваше дело не годится, потому что ...**» Посланец не прерывает, записывает.

**9 шаг «Изменения»**

Посланцы с замечаниями возвращаются в свои группы для доведения проекта до конца.

**10 шаг «Поглаживание»**

Повторное хождение посланцев, представление своих идей с учетом критики. Группы выслушивают новую версию (2 минуты). Ключевые слова: «**Если вы так хорошо поработали, то будет лучше если... вы сделаете это** (указание как именно).

**11 шаг «Доработка»**

Посланник возвращается в свою группу. Идет доработка дела до совершенствования с учетом всего нового.

**12 шаг «Презентация»**

Группа рассказывает о своем деле всем. Если работал актив, то для всего коллектива.

**13 шаг «Голосование»**

**Рефлексия:** проводится методом фронтального опроса.

### **Электронные информационные презентации:**

1. Игротека вожакого
2. Коллективно – творческое дело
3. Игры с залом
4. Технология организации спортивных мероприятий в ДОЛ